

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER



SUPER MARIO MAKER 2

REDISEÑA LOS CLÁSICOS
EMULA AL MISMÍSIMO SHIGERU
MIYAMOTO CON LO ÚLTIMO DE NINTENDO

ASÍ SE HIZO... ZERO TOLERANCE

TECHNOPOP DESAFIÓ LOS LÍMITES DE MD
PARA CREAR UN FPS MEMORABLE

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

**NO SIN MI
MARIO**
Sus creadores nos
hablan de
Yoshi's Island



HEAD OVER HEELS

HABLAMOS CON
JON RITMAN Y
BERNIE DRUMMOND

FINISH HIM!!

MORTAL KOMBAT

ED BOON NOS EXPLICA LA EVOLUCIÓN
DE LA SAGA, FATALITY TRAS FATALITY



YIE AR KUNG-FU

TODO LO QUE SIEMPRE
QUISISTE SABER SOBRE EL
MÍTICO ARCADE DE KONAMI

DE LA MANSIÓN DINAMIC A ABU SIMBEL

CÓMO UNOS CHAVALES ACABARON CREANDO LA
COMPAÑÍA DE SOFTWARE MÁS EXITOSA DE ESPAÑA

35 AÑOS DEL AMSTRAD CPC 464

RECORDAMOS SU HISTORIA Y LOS
MEJORES JUEGOS DE SU CATÁLOGO



ADEMÁS SABRINA • OCEAN SOFTWARE • TENCHU • SKOOL DAZE • CASIO LOOPY

SUMARIO

>> **Retro Gamer 28** La revista que no necesita parches ni DLC



RETRORADAR

- 4 Museo del videojuego
¡Por fin un museo del que no querrás salir!
- 6 ¡Tetris en la MD Mini!
La gran sorpresa de Sega
- 8 Amstrad Eterno 2019
Amor eterno a los CPC
- 09 Adiós a Carlos Naranjo
Otro grande que nos deja
- 10 Libros Saca las gafas de leer

LA HISTORIA DE...

- 12 Mortal Kombat
- 22 Yoshi's Island
- 44 Road Runner
- 50 Skool Daze
- 56 Los Mario en 2D
- 78 Tenchu
- 96 Yie Ar Kung-Fu
- 102 Paradroid
- 108 Gun
- 126 Zero Tolerance
- 130 Badlands

140 Alex Kidd
in Shinobi World

REPORTAJES

- 30 Mítica Dinamic. Los
orígenes de la compañía.
- 38 Head Over Heels. Hablamos
con Ritman y Drummond.
- 60 Super Mario Maker 2.
Crea tus propios niveles.
- 66 Ocean Software. Cómo se
trabajaba en sus oficinas.
- 72 Casio Loopy. La consola que
imprimía pegatinas.
- 82 35 años del CPC 464. Sus
mejores juegos y compañías.
- 112 Artes Marciales. Es hora
de dar cera y pulir cera.
- 118 Bitmap Brothers
Los reyes de los 16 bits
- 134 Sabrina "Juega a ser mayor"

PANTALLA FINAL

146 Scooby Doo



38 Head Over Heels

La historia de cómo se gestó el clásico isométrico de Ocean.



96

Yie Ar Kung-Fu

Los mejores ports, otros juegos inspirados en las enseñanzas de Bruce Lee y mucho más.

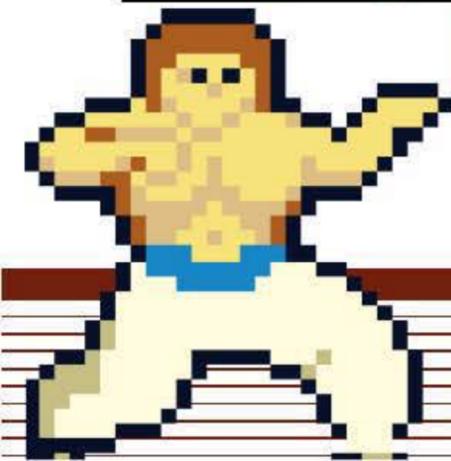
12 MORTAL KOMBAT

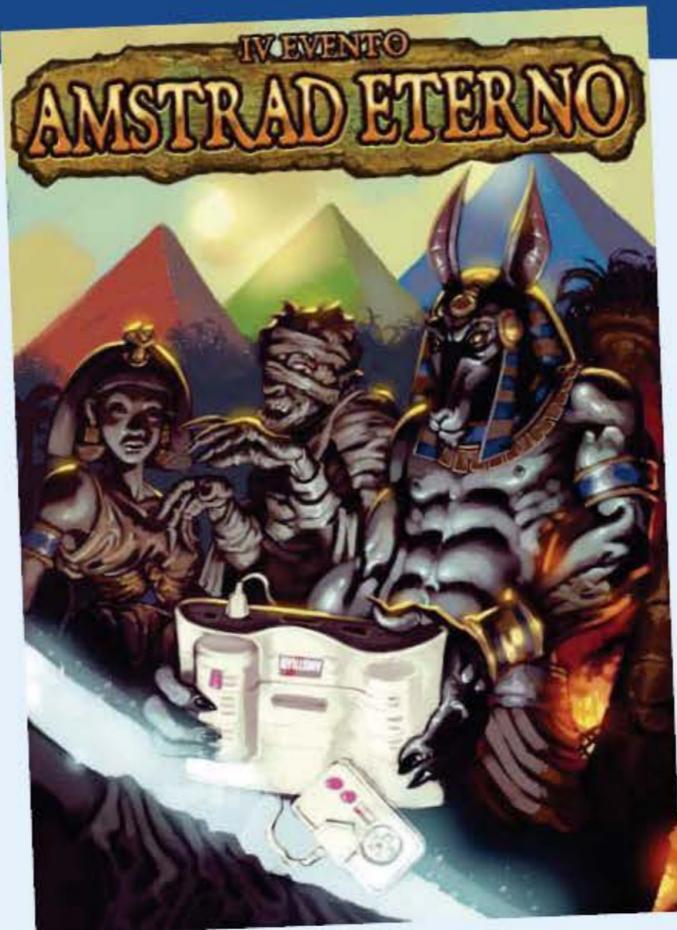
El mismísimo Ed Boon nos guía en la procelosa historia del juego de lucha más salvaje de todos los tiempos. ¿Sabíais que lo crearon al no conseguir los derechos para hacer un juego sobre Van Damme?

78

Tenchu

El lanzamiento de Sekiro es la excusa perfecta para recuperar nuestro juego de ninjas sigilosos favorito.





CUARTA EDICIÓN DE AMSTRAD ETERNO EN BARCELONA

LA FERIA DE AMSTRAD REPITE ÉXITO

El popular evento retro tuvo lugar, por cuarta vez consecutiva, en Barcelona el pasado 30 de marzo. La feria, dedicada exclusivamente a los ordenadores y otros productos de la compañía británica, volvió a centrarse en las ponencias de grandes desarrolladores de la Edad de Oro del software español.

En esta ocasión desfilaron por el auditorio grafistas de la talla de Jorge Azpiri (sobrino del ilustrador Alfonso Azpiri), Luis Rodríguez Soler (el padre de *Freddy Hardest*), Nacho Ruiz (el mítico *Snatcho*, cofundador de Dinamic) y Ricardo Cancho, cuyo trabajo en *Topo Soft* es de sobra conocido. Uno de los platos fuertes fue la mesa redonda entre cuatro de los componentes de *New Frontier*, que se volvían a reunir décadas después para contarnos un montón de anécdotas desde sus inicios hasta la etapa junto a *Infogrames*.

A la tradicional y extensa exposición de ordenadores de la gama Amstrad, se unió este año una bonita zona en la que se exhibía una de las minicadenas más populares de la compañía, así como la colección completa de la revista *Microhobby Amstrad Semanal* y de la *Gran Biblioteca Amstrad*. Pero si de exposiciones de revistas se trata, los chicos de *Retromania30 Podcast* prepararon unos paneles donde exhibir todas y cada una de las revistas de la segunda época de *Micromanía*.

En esta ocasión, no hubo una plataforma invitada sino tres. Así, *ZXDev* se encargó del stand de *Spectrum*, la *AAMSX* de los *MSX* y *Explora Commodore* hizo lo propio con el *Commodore 64* e incluso algún *Amiga*.

Cerrando la jornada, al igual que en la pasada edición, se celebró la entrega de los segundos premios Internacionales Amstrad Eterno, otorgados a los mejores videojuegos de Amstrad CPC publicados durante el año 2018. Nuevamente, el grupo *4MHz* volvió a triunfar gracias a *Operation Alexandra*, que se llevó siete de los diecisiete galardones, incluido el de mejor videojuego.

Los dos torneos celebrados, uno de ellos patrocinado por *Toad Time Machine*, consiguieron crear ambiente y piques sanos entre los participantes, sobre todo el del clásico *Match Point*. Por supuesto, una verdadera feria retro no puede ser tal sin los stands invitados, que en esta ocasión volvían a hacer una labor encomiable. Por parte del homebrew nacional estuvieron los chicos de *4MHz*, *Retrobytes Productions* y *8BP* (que ofrecieron una interesantísima charla sobre cómo crear un *Frogger* con su librería). *Matra*, *Mano del Frikí*, *Fundas del Pasado* y *Factory Arcade* con sus mandos *Telemach*, tuvieron a la venta una gran variedad de juegos, libros y merchandising. Además, hubo un invitado especial, los compañeros de *Retro Zaragoza*, que se acercaron para promocionar su feria. Y, como era de esperar, los chicos de *Chips & Bits* y su taller de reparaciones, que estuvo hasta arriba de faena prácticamente desde la apertura de puertas.

Y cómo olvidarse de la memorable charla de *Fran Gallego*, siempre fiel a su cita, desvelando una de las grandes novedades del emulador *Retro Virtual Machine*.



35 AÑOS DEL

AMSTRAD

CPC 464

CLÁSICOS CPC 464

CODEMASTERS

El especialista en juegos de bajo presupuesto del CPC 464



SUPER ROBIN HOOD

■ Aunque está lejos de ser original, este plataformas de 16 colores cumple con las virtudes del CPC 464 y es desafiante sin ser imposible. Se debe principalmente a que *Super Robin Hood* tiene una barra de salud en lugar de muertes instantáneas, lo que hace que el juego se centre en recolectar objetos colocados de manera estratégica, en lugar de intentar superar obstáculos mortales.



DIZZY

■ Hay menos plataformas en el debut de *Dizzy* que en *Super Robin Hood*, lo que encaja con el énfasis que pone el juego en la resolución de puzzles. *Dizzy* usa el modo de cuatro colores del CPC 464, pero la paleta limitada se usa de manera inteligente con imágenes muy atractivas. *Dizzy* es una de las aventuras más interesantes del sistema, por su claro objetivo de superar obstáculos con objetos relacionados.



PRO BMX SIMULATOR

■ Diseñado por Richard Darling, pero programado por Philip y Andrew Oliver, era una versión mejorada del original. Con gráficos realizados en el modo de 16 colores del CPC 464, *Pro BMX Simulator* tiene mejores gráficos que las versiones de Spectrum y Commodore 64. En *Pro* pueden competir cuatro jugadores respecto a los dos del original y cuenta con un modo "experto" que ofrece colisiones entre corredores.



CRYPTS OF TROGAN

■ *Crypts Of Trogan* se vendió por 3,99 £, pero la versión CPC 464 se ve y se juega como una aventura de precio completo. Al igual que *Dizzy*, *Crypts*, usa el modo de cuatro colores con gran resultado, pero en lugar de puzzles, gira en torno al combate con criaturas mágicas, plataformas llenas de peligros y recolección de hechizos y pergaminos. En la gama CPC Plus, *Crypts* tiene colores adicionales y un scroll más suave.

Made in
U.K.

AD

35 AÑOS DEL AMSTRAD CPC464

El CPC 464 se lanzó años después que sus rivales, pero recibió grandes ports y títulos de elevado presupuesto. Retro Gamer descubre por qué la biblioteca de juegos del CPC 464 aún se mantiene 35 años después.

Texto de Rory Milne

En el momento del lanzamiento del CPC 464, en abril de 1984, el mercado de ordenadores domésticos del Reino Unido se había dividido entre el ZX Spectrum y el Commodore 64; sin embargo, el trabajo en el 464 se había iniciado a principios de 1983.

Más tarde, tras un comienzo desastroso, Amstrad reclutó a un equipo liderado por Roland Perry para que las cosas volvieran a encarrilarse, como explica el ex asesor de hardware. "Era absolutamente crítico sacar el 464 al mercado en las Navidades de 1984, razón por la cual nos contactaron en agosto de 1983", dice. "Amstrad sabía que, a menos que hiciera algo realmente drástico, el 464 nunca iba a salir. Así que a mediados de diciembre de 1983 nos dieron un plazo para rescatar, rediseñar y relanzar el proyecto, tanto a nivel de fabricación como de distribución. Fue un período corto de tiempo: se tardaría aproximadamente un año en producir un ordenador como ese, pero dijimos: 'Bueno, estamos lo suficientemente enojados como para intentarlo'".

Uno de los aspectos del diseño del 464, que finalmente definiría su biblioteca de juegos, fue la implemen-

tación de tres modos de visualización distintos, pero Roland señala que estaban fuera de su control. "Los modos gráficos se decidieron muy pronto, porque al usar el chip del controlador de gráficos era obvio usarlo. Así que tenías los tres modos: multicolor, alta resolución y el modo de cuatro colores".

Además de configurar el chip gráfico del 464, el equipo de Roland tuvo que construir un prototipo completo, que se acabó en 1983. "Tomé un avión a Japón en Gatwick el viernes de la primera semana de diciembre de 1983 con un prototipo debajo del brazo y uno de los ingenieros a cuestas", dice Roland. "Fuimos a la fábrica porque nos habían dicho: 'Si desea que hagamos una línea de producción para que este producto se pueda vender la próxima Navidad, entonces necesitamos que se nos muestre un prototipo que funcione antes de fin de año'. Así que nos quedamos una semana y media en Japón mostrándoselo, y luego nos dijeron: 'Muy bien. Haremos una línea de producción para él'".

De regreso en Gran Bretaña, Roland cambió su enfoque de demostración de hardware a software de abastecimiento para acompañar la llegada del 464 a las tiendas el año siguiente. "El 464 fue diseñado enteramente para jugar", señala Roland. "Según el modelo de negocio, solo íbamos a venderlo en tiendas minoristas de alto perfil, y no podíamos poner una plataforma de hardware en ese tipo de entorno y esperar que la gente lo comprara suponiendo que más adelante podría haber algunos juegos para ella. Así que la idea era tener 50 juegos de terceros disponibles en el momento del lanzamiento". ▶



» [Amstrad CPC] Amsoft apoyó al CPC 464 desde su lanzamiento con grandes juegos como *Strangeloop*.





CLÁSICOS CPC 464

OCEAN SOFTWARE

El rey de las conversiones que sobresalió en el CPC 464

HEAD OVER HEELS

■ La adaptación al CPC 464 de la obra maestra de Jon Ritman y Bernie Drummond, es, posiblemente, la mejor versión. Esta aventura tridimensional era como *Knight Lore*, pero con humor surrealista y dos personajes intercambiables. *Knight Lore* hizo que Sabreman se convirtiera en un hombre lobo, mientras que los puzzles en *Head Over Heels* podían ser resueltos por un héroe o ambos trabajando juntos.



RENEGADE

■ *Double Dragon*, el sucesor espiritual de *Renegade*, es más popular gracias a su éxito en los arcades, pero en lo que respecta a las conversiones de CPC 464, *Renegade* supera por mucho a *Double Dragon*. El *Renegade* de 464 también es mejor que las versiones de C64 y Spectrum, sobre todo gracias a sus impresionantes gráficos en 16 colores, que son increíblemente fieles a la recreativa original.

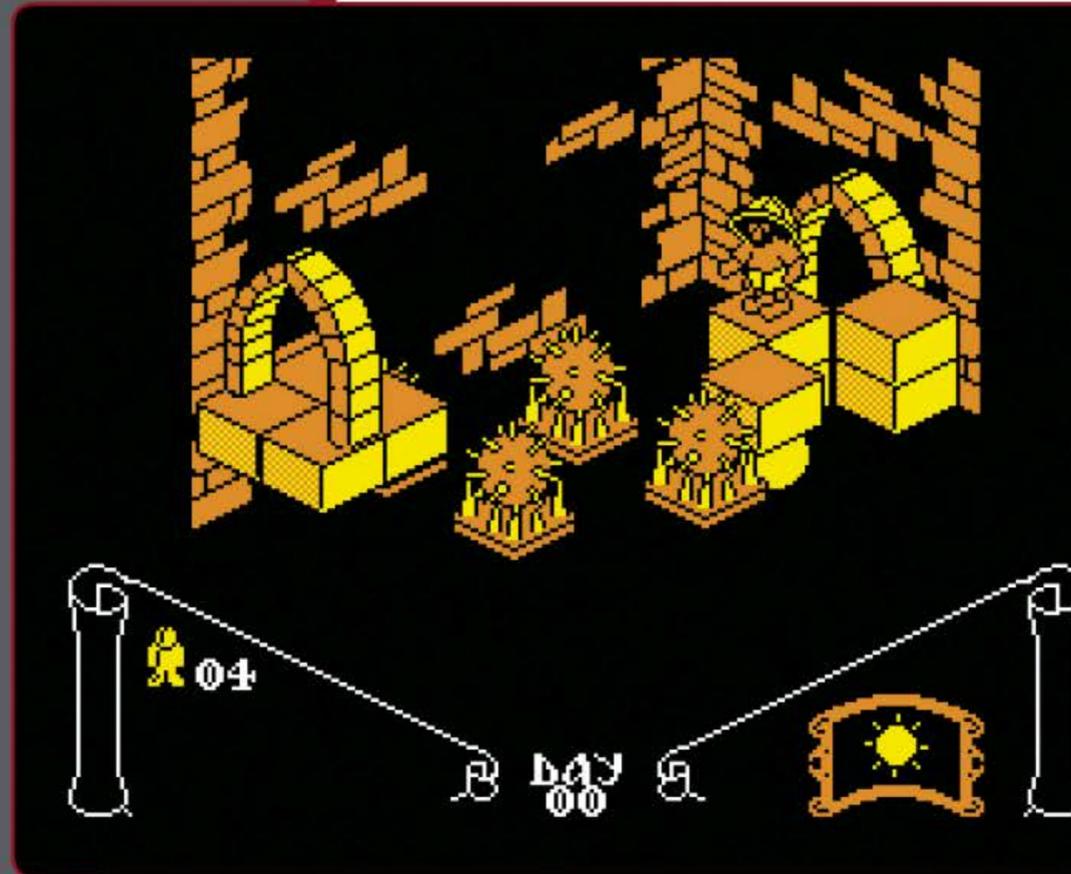
GRYZOR

■ En primer lugar, los aspectos negativos: la fase inicial de la versión 464 del run'n gun de Konami no tiene el scroll de la recreativa. En realidad, eso es lo único negativo: los demás aspectos de la conversión son fieles, desde los bellos gráficos multicolor hasta su elevada dificultad. Además, tanto las fases verticales como las horizontales se ven igual de bien, lo que es mérito del talentoso artista Mark K. Jones.



CHASE HQ

■ Los juegos de conducción no solían destacar por su velocidad en los CPC 464. Sin embargo, *Chase HQ* es la excepción a la regla. Obviamente, hay concesiones gráficas, pero la conversión del 464 tiene imágenes asombrosas que mejoran a la recreativa. No era tan rápido, pero el intenso arcade original se ve bien reflejado en esta adaptación.



» [Amstrad CPC] *Knight Lore* ofrecía mejor colorido y sonido en 464 que en el original de Spectrum.

► Al final, las solicitudes de Roland a las casas de software para hacer juegos de 464 llevaron a Amstrad a establecer su propio sello. "Había gente que venía y nos decía: 'Mira, tengo este juego. ¿Te gustaría publicarlo para mí?'", explica Roland. "Así que nos convertimos, casi por accidente, en editora de juegos. De ahí surgió Amsoft, para apoyar el negocio principal, que era el hardware. No creo que nos diera dinero, pero era importante, porque si no hubiera existido, no habríamos vendido cientos de miles de 464. Así que, en cierto sentido, podemos decir que Amsoft fue un catalizador".

En 1985, Amsoft se había convertido en sinónimo de juegos para el 464, con ports de títulos populares, una táctica que las third-party también estaban empleando, como lo recuerda el desarrollador Jon Ritman. "No conocía el 464 y realmente no creía que tuviera mucho mercado en aquel momento", admite Jon, "por lo que Ocean simplemente dijo: 'Oh, vamos a convertir *Match Day*'. Pero a los desarrolladores que lo adaptaron no les importaba una mierda, por lo que el juego fue horrible. Por eso programé yo mismo mis siguientes juegos de 464".

Entre los juegos de 464 de Jon había una secuela mejorada de *Match Day*, así como las conversiones de Spectrum mejoradas de los juegos que hizo con el grafista Bernie Drummond: *Batman* y *Head*

Over Heels. "Fue maravilloso poder hacer una pantalla de alta resolución en cuatro colores", dice Jon sobre la adaptación de sus títulos isométricos al 464. "Por contra, era un poco más lento, porque tenías más datos para cambiar, pero para los juegos isométricos no creo que hubiera mucha diferencia. Aunque *Match Day II* era un poco más lento, ya que tenía mucho trabajo gráfico que hacer".

Debido a que los procesadores del 464 y el Spectrum tenían más cosas en común que su manejo del color, Jon dedicó menos tiempo a convertir sus aclamadas aventuras isométricas que su compañero grafista. "Casi no tenía código extra para escribir en el 464; probablemente lo hice en un par de días", reflexiona Jon. "Bernie diseñaría los gráficos en el Spectrum y luego los llevaría al 464 y los colorearía; gracias al colorido del 464 se podían hacer cosas que no se podían hacer en el Spectrum, por lo que al-



» [Amstrad CPC] El sello Imagine lanzó estupendos ports, como el de *Ye Are Kung-Fu*.



» Remi Herbulot, el padre del colosal *Get Dexter*.

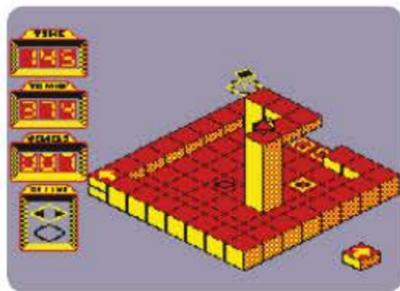
“EN GRAN BRETAÑA, EL 464 SIEMPRE PARECÍA OCUPAR UN TERCER LUGAR TRAS EL C64 Y EL SPECTRUM”

Mark K. Jones

gunos gráficos cambiaron bastante. Muy a menudo, si estabas trabajando en una paleta monocroma del Spectrum, tenías que hacer que las cosas destacasen al tener un borde alrededor, pero en el 464 no era tan necesario porque tenías el cambio de color, por lo que necesitaban una justa cantidad de trabajo para que se viera bien”.

Casi al mismo tiempo que el *Batman* de Jon y Bernie, un exitoso título isométrico francés llamado *Get Dexter* llegó a Gran Bretaña, presentado en 16 colores gracias al desarrollador Remi Herbulot. “Cuando el 464 llegó a Francia en enero de 1985, la mayoría de desarrolladores estaban haciendo cosas para el Oric”, recuerda Remi, “por lo que todos dimos el salto al 464, ya que ofrecía mucho más. ¡Me encantaba ese ordenador! Definitivamente fueron los gráficos. Teníamos más libertad para crear sprites coloridos en fondos elaborados. [...] Llegamos un poco tarde en Francia en comparación con Gran Bretaña, donde había muchos juegos creados para el Spectrum. Siempre intentaba hacer cosas que nunca se habían hecho antes, ir más lejos que los demás”.

Una ola de juegos franceses de 464 siguió a *Get Dexter* en Reino Unido, muchos de los cuales fueron muy bien recibidos. El conocido ▶



» [Amstrad CPC] El desafiante puzzle de Paul Shirley, *Spindizzy*, fue diseñado originalmente para el CPC 464.



» [Amstrad CPC] El 464 recibió a *Druid*, inspirado en *Gauntlet*, de la mano de Firebird.



EL CREADOR

El líder del equipo del proyecto CPC 464, Roland Perry, recuerda su creación.

¿Se diseñó el CPC 464 pensando en las conversiones de otros microordenadores de la época?

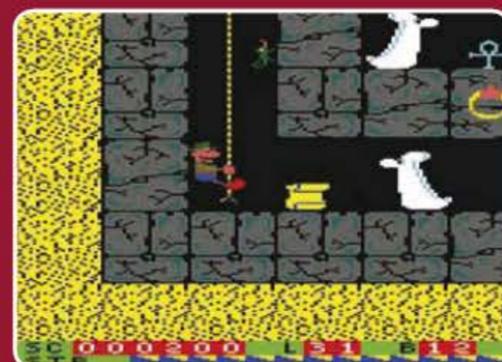
Diseñamos el ordenador con una especificaciones que incluían algunos modos gráficos decentes, porque sabíamos que había modos gráficos en otros ordenadores, como Spectrum, C64 y BBC, que eran muy similares. Obviamente, estábamos tratando de alentar a los desarrolladores a convertir sus juegos, pero no estábamos cuestionando qué modos querían.

¿Cómo te sentiste al ver los perezosos ports directos del ZX Spectrum al Amstrad CPC 464?

No puedo decir que fueran mejores o peores, eran exactamente lo mismo en una plataforma diferente. En ese momento, no recuerdo que nadie viniera diciendo: ‘¡Juguemos a este juego en el Spectrum porque se ve mal en el 464!’ A la gente le llevó un tiempo aprovechar las virtudes del 464, pero cuando las aprendieron, los juegos fueron mejores.

¿Por qué Amsoft se centró en la cantidad por encima de la calidad?

No creo que nadie pueda construir un negocio vendiendo solo productos de primera categoría. Debe haber un rango y luego dejar que los consumidores decidan lo que compran. Y cuando se publicaran revistas con reseñas, muchas personas las verían y pensarían: “Bueno, tal vez compre este en lugar de aquel otro por lo que han dicho los redactores”.



» [Amstrad CPC] El héroe de Amstrad, Roland, lleva el nombre de Roland Perry. Protagonizó varios juegos de Amsoft.

¿Amsoft consideró exigir exclusivas para 464 a los editores de software?

No recuerdo haber considerado ese tipo de enfoque. Lo que queríamos era una plataforma abierta. La idea del CPC 464 era que cuanto más abierto lo hicieras, más software habría y más hardware venderías. La idea de encadenar a las personas hacia una plataforma propietaria no nos atrajo.

¿Cuáles son tus sentimientos hacia el 464 en la actualidad?

Vuelvo la mirada hacia el CPC 464 con mucho cariño. Estoy muy orgulloso de haber llegado al público como lo hizo, de que a la gente le gustase y lo valorase, de que siguieran comprándolos y utilizándolos, y de que todavía haya una gran afición en torno al 464. Creo que, en cierto sentido, el diseño fue tan simple y elegante que hizo todo lo que tenía que hacer desde el primer día.

CLÁSICOS CPC 464

ERE INFORMATIQUE

La firma francesa que exprimió las virtudes del 464



GET DEXTER

■ El modo de 16 colores del CPC 464 es una opción interesante para una aventura isométrica a pesar de su baja resolución, y Remi Herbulot y Michael Rho se especializaron en hacer eso cuando crearon *Get Dexter*. Además de tener que reorganizar los muebles para acceder a puertas y objetos escondidos, el juego de Remi y Michael también requiere calmar a los enemigos y extraer códigos de los científicos.



DOOMSDAY BLUES

■ *Doomsday Blues* tiene una mecánica inusual. En lugar de encontrar llaves, el protagonista de *Doomsday* abre las puertas a patadas, lo que agota su fuerza hasta que la recupera con comida. Caminar por ahí agota su salud, pero se puede restablecer con vino. Luego está su valentía cuando se encuentra con los guardias, que se puede rellenar con café. El título de Ere también contaba con un ciclo de día y noche.



CAPTAIN BLOOD

■ El CPC 464 recibió una excelente conversión del original de Atari ST. *Captain Blood* es tanto una experiencia como un juego, con la premisa de encontrar y matar a tus clones al aterrizar en planetas mientras obtienes información de sus habitantes. Aterrizar en un planeta requiere un pilotaje hábil, y las comunicaciones con sus habitantes se llevan a cabo en su idioma, lo que aumenta la inmersión en el juego.



PURPLE SATURN DAY

■ Su atractivo tiene tanto que ver con el estilo como con la sustancia, pero su diseño absorbente combina con sus llamativos gráficos de 16 colores. Esencialmente una secuencia de minijuegos, *Purple Saturn Day* prueba las reacciones de los jugadores en una carrera de obstáculos a la velocidad de la luz, los desafía a construir un cerebro con microchips y los prepara para realizar un salto al hiperespacio.



EL EDITOR

El antiguo editor de Amtix, **Jeremy Spencer**, habla sobre la revista para ordenadores 464 de Newsfield

¿Cuáles fueron tus primeras impresiones del CPC 464?

Cuando Amstrad lanzó el 464, todos se emocionaron mucho porque parecía estar mucho más cohesionado que el Spectrum. Amstrad publicó una amplia gama de títulos anteriores y algunos juegos originales, pero ninguno de ellos fue muy bueno. Así que el CPC 464 no era inmediatamente un ordenador de juegos, sino un ordenador que podía hacer juegos.

¿Por qué se lanzó Amtix mucho más tarde que la revista oficial CPC 464?

Estábamos demasiado concentrados en las revistas que estábamos haciendo. La revista *Amstrad Computer User* era "de la casa" y publicaban reviews de todo porque recibían antes los juegos. Pero unos seis meses después, nos dimos cuenta del trabajo atroz que estaban haciendo y pensamos que habíamos obviado ese mercado.

Entonces, ¿cómo surgió Amtix?

Sugerí que hiciéramos una revista de Amstrad. Escribimos un guión para un Spectrum, y lo hicimos correr a través de un montón de palabras al azar, ¡y nos sentimos bastante felices cuando entre todas ellas estaba Amtix! Así es como lo hicimos. Como todo lo que hicimos en Newsfield, fue un capricho, en realidad.

Como colegas fabricantes de revistas, sabemos que el lanzamiento de una revista puede resultar

complicado. ¿Cuánto costó hacer funcionar a Amtix?

El mayor problema que tuvimos fue conseguir capturas de pantalla. En aquel momento se hacían con una cámara de fotos, y el monitor del Amstrad era particularmente horrible. Eso hizo que hacer capturas de pantalla fueran mucho más difícil que en Spectrum.

¿Por qué crees que los juegos del 464 mejoraron a partir de 1985?

Algunos de los cheales estaban empezando a explotar las particulares características de hardware del 464 y tardaron un poco en lograrlo.

¿Qué pensabas de los ports directos de Spectrum al CPC 464?

Mientras las conversiones fueran equivalentes, no me importaba. Pero creo que para entonces estaba usando el teclado para escribir textos en lugar de jugar juegos. ¡Era el jugador menos entusiasta de Newsfield!

¿Por qué las editoras de juegos apoyaron al CPC 464 durante tanto tiempo?

Diez años es mucho tiempo. Hubo más apoyo para el 464 fuera que dentro de Amstrad, lo que probablemente ayudó a su longevidad.



» [Amstrad CPC] Sacar capturas de pantalla era difícil. Hoy es mucho más fácil.



» El curriculum 464 de Nick Bruty está lleno de clásicos.



» Los gráficos de *Chase HQ* de Bill Harbison siguen impresionando hoy día.

► artista británico Mark K. Jones lo recuerda. "Admiraba los juegos franceses. En Reino Unido el 464 siempre parecía ocupar un tercer lugar al lado del C64 y el Spectrum. Los franceses se aferraron a él, y lo veían como la magnífica máquina que creo que era".

A la inversa, el grafista británico Nick Bruty no estaba tan convencido de las capacidades del 464 cuando creó sus primeros gráficos para el sistema, a finales de 1986. "*Impossible Mission* fue un desafío, porque tenía una resolución más baja y los 16 colores del Amstrad no me estaban ayudando", admite Nick.

Sin embargo, conocer al talentoso programador David Perry hizo cambiar la opinión de Nick sobre el 464, y se convirtió en un fanático cuando su sorprendente debut en el *Trantor* de 464 superó al original de Spectrum. "Siempre esperé que las conversiones de Amstrad fueran un poco más lentas, ya solo por el tamaño de la pantalla", razona Nick, "pero Dave marcó la diferencia. ¡Cuando vi que el *Trantor* de CPC corría más rápido que el de Spectrum de David Quinn, simplemente aluciné! Todavía no era fanático del modo de "pixel grueso" de Amstrad, pe-

CLÁSICOS CPC 464

PROBE

La fábrica de éxitos que llevó el 464 a sus límites.



TRANCTOR

■ El programador Dave Perry y el grafista Nick Bruty hicieron milagros en el 464, y todo comenzó con *Trantor*. Basado en el original de Spectrum, la conversión de 464 lo eclipsa al agregar efectos de sonido tipo arcade y explosiones de 16 colores que iluminan los escenarios inspirados en *Alien*. Los tonos adicionales del modo de baja resolución multicolor del 464 también permiten que esta versión coincida con el detalle del original.



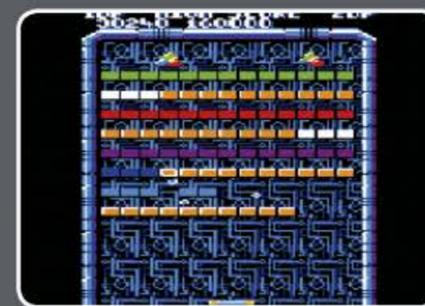
SAVAGE

■ La primera fase del sucesor de *Trantor* nos lo recuerda bastante, aunque las pistolas se cambian por hachas y hay muchos más jefes y aún más pirotecnia. En un movimiento ecléctico, la segunda fase es como *Space Harrier*, mientras que la tercera cuenta con un desplazamiento en ocho direcciones y un águila gigante. La versión 464 de *Savage* se ve y se juega mejor que la original de Spectrum.



SMASH TV

■ Otro de los proyectos de Dave y Nick para Probe, aunque en esta ocasión se trataba de un port de arcade en lugar de un juego original. *Smash TV* reproduce el caos frenético creado por Eugene Jarvis y Mark Turmell en el humilde 464. Los escenarios están salpicados de enemigos y los power-ups del arcade original se replican en 16 colores sin ralentización, al igual que los enormes jefes finales de la recreativa.



ARKANOID

■ Un buen port de Probe de la famosa recreativa de Taito, aunque no está realizado por Dave y Nick. La colorida evolución del *Breakout* de Atari fue aparentemente diseñada para convertirse al CPC 464. El modo multicolor del sistema fue la elección obvia al adaptar los bloques arco iris de *Arkanoid*. En términos de jugabilidad, el CPC 464 replica exactamente al arcade original, aunque se mueve un poco más lento.

ro podía ver el beneficio en un gran personaje. Si hubiésemos empezado con *Trantor* en Amstrad, probablemente habría sido un poco más grande y detallado”.

La talentosa pareja siguió con dos títulos más, que aparentemente llevaron al límite el 464: *Savage* y *Dan Dare III*. Pero Nick cree que podrían haber conseguido aún más del 464. “Realmente estábamos tratando de enviar tanto color y movimiento a la pantalla como fuera posible”, argumenta Nick, “pero no creo que llegáramos a sus límites”.

El grafista de Ocean, Bill Harbison, tuvo una exposición mucho menor al 464 que Nick, pero Bill y el programador Jon O'Brien hicieron el port 464 de *Chase HQ*, una de las mejores adaptaciones de arcade para el sistema. “No había usado un Amstrad antes de comenzar a trabajar en Ocean, así que ni siquiera estaba seguro de si iba a poder hacerlo”, dice Bill sobre la conversión de gráficos de Spectrum al 464. “Disfruté al poder usar aquella cantidad de color. Los píxeles eran un poco gruesos, pero el modo de 16 colores me dio una mejor oportunidad de hacer los gráficos tan parecidos a la versión arcade como pude. Estábamos haciendo nuestros gráficos en un Atari ST en blanco y negro, así que luego pude tomar los sprites originales y trazar píxeles de doble ancho por encima de ellos. Las versiones de Amstrad siempre parecían ser una ocurrencia tardía. Dedicamos seis meses a hacer el motor para la versión Spectrum

y luego unas seis semanas para la de Amstrad. A menudo me he preguntado por qué no dedicamos tanto tiempo a los títulos de Amstrad como deberíamos. Creo que la única persona que lo hizo fue John Brandwood, autor de *Gryzor*; ¡lo llamábamos ‘Johnny Amstrad’!”.

El artista Mark K. Jones se asoció con el especialista en programación de Ocean para 464, John Brandwood, en dos conversiones de recreativas: *Renegade* y *Gryzor*, que a su juicio se adaptaban al modo de 16 colores de baja resolución del 464 y eran mejores si no había scroll. “Disfruté los detalles en el modo de cuatro colores, pero para los juegos sentí que el modo de 16 colores era mejor”, considera Mark. “En ese momento, la mayoría de las personas parecían usar el 464 en una tele, no en un monitor, por lo que siempre había algún ‘sangrado difuso’ que ocultaba los píxeles”. Disfruté del desafío de intentar igualar la calidad arcade de las máquinas que intentábamos emular. Por eso pensé que el modo de 16 colores era una mejor elección: le daba la misma ‘apa-



» [Amstrad CPC] *La Abadía del Crimen* es un original de 464 muy popular en su España natal.



» [Amstrad CPC] *Barbarian* conserva en el CPC 464 el gore del original de C64, pero con colores más vivos.



» [Amstrad CPC] Ocean realizó muchas adaptaciones de películas, como esta versión CPC 464 del *Batman* de Tim Burton.



EL GRAFISTA

El grafista Mark K Jones fue un experto en realizar hermosos gráficos para el 464

¿Qué te parecía la creación de gráficos para el CPC 464 comparado con sus rivales de 8 bits?

El CPC 464 fue “mi” ordenador; lo compré yo mismo y fue la máquina que utilicé para crear todo el trabajo de mi portfolio. Era mi herramienta de arte favorita, así que cuando se trataba de crear imágenes visuales, me resultó mucho más fácil trabajar con ella. El C64 siempre me volvía loco por sus limitaciones, y nunca usé el ZX Spectrum.

¿Te molestó que todos tus juegos de 464 fueran conversiones de recreativas?

Acababa de empezar a trabajar (Ocean / Imagine fue mi primer trabajo), aproveché esa oportunidad y no fui a la universidad, así que solo hice lo que me dijeron que hiciera. Obviamente tuve ideas para otros juegos, pero tenía 18 años y estaba verde, así que no me importó. Realmente no me importaba en qué trabajaba, estaba haciendo juegos de ordenador!

¿Por qué crees que *Mag Max* fue tan bien puntuado?

Mag Max fue un juego en el que trabajé durante un periodo muy corto de tiempo. En cierto modo fue agradable, ya que algunos de los aspectos técnicos se habían resuelto antes de que yo me involucrara en él. Así que fue solo un puro trabajo de diseño para mí, y tal vez eso ayudó. Pero no tengo ni idea de por



» [Amstrad CPC] Además de *Renegade* and *Gryzor*, Mark K Jones trabajó en el notable *Mag Max* de 464.

qué la recepción fue tan buena para la versión de Amstrad; ciertamente fue muy colorida.

¿Cómo te sentiste al pasar del desarrollo de CPC 464 a los 16 bits?

Hay poco que puedas hacer con un pequeño sprite en baja resolución, y los 16 bits permitieron que brillaran más el estilo y la habilidad de un grafista. Posiblemente no tuve lo suficiente de ninguno de ellos; me llevó un tiempo encontrar mi ritmo.

¿Qué piensas de tus juegos de CPC 464 ahora?

Me alegra que la gente los recuerde. Es gratificante saber que trabajé en algo que trajo diversión a sus vidas. Pero no estoy seguro de echar de menos la creación de gráficos utilizando las teclas de cursor.



» [Amstrad CPC] *Dan Dare III*, de Nick Bruty y David Perry, tiene desplazamiento en ocho direcciones y pirotecnia.



» Los Oliver desarrollaron numerosos juegos de 464 a precios baratos a lo largo de los ochenta.

► riencia'. Apuraba cada pixel y repasaba los sprites una y otra vez hasta que no podía mejorarlos. Me gustó trabajar en la conversión de *Gryzor*, quedé muy satisfecho. Aunque una cosa que sufrieron los 464 fue que no tenían un buen scroll; todos esos colores significaban mucha memoria para moverse".

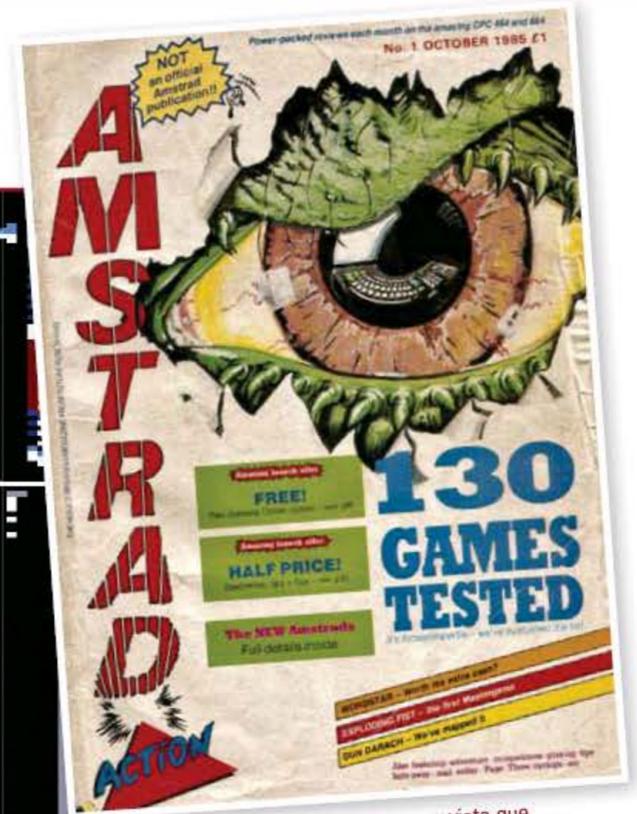
El 464 también recibió grandes juegos de bajo presupuesto, como los desarrollados por Philip y Andrew Oliver. "El primer gran éxito fue *Super Robin Hood*, y luego le siguió *Ghost Hunters*", dice Philip, entusiasmado. "Nos hicimos a la idea de que si vendías un juego a una cuarta parte del precio, venderías cuatro veces más copias, pero las expectativas de los clientes no serían tan altas, por lo que se puntuarían mejor y no tendrías que hacer mucho trabajo, porque la gente no esperaría un juego tan grande. Esa fue nuestra lógica y creo que funcionó bien".

Sin embargo, la estrategia de los Oliver no garantizaba el éxito eterno, ya que pronto se encontraron compitiendo con catálogos de alta calidad vendidos a precios bajos. "Hubo un gran movimiento en 1987, donde se hizo bastante difícil vender juegos a precio completo", reflexiona Philip, "ya que hubo muchos relanzamientos. US Gold y otras firmas lanzaron la gama Hit Squad y otras similares. Básicamente, volvieron a lanzar juegos de precio completo seis u ocho meses después de su lanzamiento original, pero a precios de bajo presupuesto".

La respuesta de los gemelos a estos relanzamientos fue aumentar la cantidad y la calidad de su producción para Amstrad CPC 464, que incluyó buenos simuladores y tres aventuras protagonizadas por un héroe llamado Dizzy, aunque dejaron de desarrollar para los 464 a finales de la década de los 80. "El mercado de Amstrad CPC se estaba muriendo y sabíamos que iba a ser muy difícil vender cualquier cosa después de la Navidad de 1989", reconoce Philip Oliver. "Amiga y Atari ST llevaban tres años en el mercado, y casi todos los que eran jugadores habían mejorado, y ahora solo podíamos vender a personas que no tenían mucho dinero".

El último de los diseños de Philip para el 464 llegó a principios de 1993, casi diez años después de la comercialización del sistema, pero demostró ser poco rentable, como admite el diseñador. "Se hizo cada vez más difícil a medida que pasaban los años, y 1993 fue el final", dice Philip sobre el mercado de juegos del CPC464. "*Robin Hood Legend Quest* fue prácticamente nuestro último juego de Amstrad".

A medida que avanzaba 1993, la mayoría de los juegos de 464 que se lanzaron fueron títulos de bajo presupuesto, principalmente reediciones, pero el ex programador de la demoscena, Elmar Krieger, consiguió un contrato con Titus Software para producir en el 464 dos títulos de precio completo basados en dos juegos de PC. Estos títulos fueron *Super Cauldron* y *Prehistorik 2*, y además de presentar un gran diseño de juego, utilizaron gran cantidad de trucos técnicos para exprimir hasta el último gramo de rendimiento del sistema. "Después de seis años de piratería de CPC con demos y juegos (el proyecto más grande fue un remake de *Pang* llamado *Zap T' Balls*), lo sentí como el final correcto para este capítulo de mi vida", explica Elmar. "Solo con mis conocimientos de CPC, ninguna compañía me habría contratado para desarrollar su próximo éxito en Amiga, por lo que el declive del CPC



» Amstrad Action fue la primera revista que Future publicó y luego incluyó cintas gratuitas.

fue probablemente la razón principal por la que Titus se atrevió a subcontratar este trabajo a un desarrollador externo como yo. No importó cuánto trabajé y los trucos que hice, porque no fue posible convertir un CPC en un Amiga, así que fui tan lejos como pude".

Elmar abandonó el desarrollo para 464 y entre finales de 1993 y principios de 1994, el flujo de lanzamientos se agotó.

Mirando hacia atrás, el desarrollador siente una gran nostalgia por el sistema, atenuado por el alivio de que la tecnología haya avanzado. "Tendemos a glorificar el pasado", reflexiona Elmar, "y para mí, la era del CPC fue el momento de las maravillas y la emoción sin fin. Por otro lado, si me ofrecieran un viaje de vuelta a mi yo más joven, la necesidad de hacer un juego para CPC me haría temblar de nuevo". Philip Oliver, también menciona la nostalgia cuando se le pide que explique la larga vida comercial del 464. "Tenía una gran base de fans", observa Philip, "y era un sistema elegante; era plug-and-play. El momento de guardarlo en una caja fue un día triste pa-



» [Amstrad CPC] Remi Herbulot abandonó el diseño de juegos en 1987 tras *Get Dexter 2*.

“NUESTROS CEREBROS TIENDEN A GLORIFICAR EL PASADO, PERO PARA MÍ, LA ERA DEL CPC FUE EL MOMENTO DE LAS MARAVILLAS INTERMINABLES.”

Elmar Krieger

ra mucha gente”. Revisando el éxito a largo plazo de los 464 en Francia, el desarrollador Remi Herbulot atribuye esta longevidad a la gran cantidad de ordenadores vendidos en Francia. “*Get Dexter 2* fue el último juego que hice para 464, en 1987. Dejé de trabajar para él cuando llegaron el Atari ST y el Amiga”, señala Remi. “Después de eso, hubo muchos juegos franceses para 464, probablemente porque muchos desarrolladores no profesionales estaban programando en su propio ordenador, ¡y la mayoría tenía un 464, ya que se vendieron muy bien en Francia!”

Roland Perry considera los seis años de producción que disfrutó el sistema y su popularidad actual. “Me sorprendió un poco que Amstrad siguiera vendiendo los 464 dos años después de su lanzamiento”, dice, “porque en esos días las plataformas caían rápidamente y tenías suerte si tu ordenador tenía tanto tiempo de vida. Estuvieron en el mercado un tiempo notablemente largo, y una vez que el 464 se convirtió en un clásico, ganó su propio impulso”. ✱



» [Amstrad CPC] Krieger revolucionó el 464 al lanzar *Super Cauldron* en 1993.



» Elmar Krieger trabajó en *Super Cauldron* y *Prehistorik 2*.



EL PROGRAMADOR

El maestro de 8 bits Jon Ritman realizó varias obras maestras en el 464

¿Cómo se diseñaron los esquemas de color para tus juegos isométricos del 464?

Los esquemas de color no fueron aleatorios, los elegimos. Jugábamos con combinaciones, y por lo general terminaban con nombres tontos. Solo recuerdo uno de ellos, que es “Helado y verde”: era de color amarillo claro y verde, pero teníamos apodos para las ocho combinaciones de colores. Todo el sistema giraba en torno a tenerlo todo lo más ajustado posible en la memoria, por lo que estábamos limitados a ocho. Pensé que eso era suficiente, y los esquemas que usamos estaban bien. Tenías que tener un cierto nivel de habilidad artística para mirar un esquema de color y pensar “Eso funciona” o “Eso no funciona”.

¿Por qué no usaste el modo de 16 colores del CPC 464?

No los usamos porque en este modo el 464 tenía una resolución más baja que en Spectrum. Bernie habría tenido que rediseñar todo, y habría sido una pesadilla. La resolución hubiera sido insuficiente y horrible de ver. Se hubiera perdido ese detalle, gran parte de la belleza. Así que el modo de 16 colores estaba fuera de la ecuación en *Batman* y *Head Over Heels*.

¿Y qué tal con el Match Day II?

El scroll fue una pesadilla en *Match Day II* incluso haciéndolo con cuatro colores, pero nada en el juego se habría visto bien en el modo de 16 colores, ¡la pelota ni siquiera



» [Amstrad CPC] El *Match Day II* para 464 de Ritman se juega igual que el de Spectrum a pesar de ser más lento.

habría girado a su alrededor! Supongo que podría haber hecho scroll de pantalla en *Match Day II* con 16 colores, pero se habría visto poco fiable.

¿Qué opinas hoy día de tus juegos para CPC 464?

No sé si *Match Day II* ha envejecido tan bien. El scroll es notablemente más lento que en la versión de Spectrum. Creo que fue genial para su época, pero mis juegos isométricos para el CPC 464 funcionaron muy bien porque la velocidad no importaba mucho, así que han resistido el paso del tiempo.

¿Qué opinión tienes de la versión CPC 464 de Match Day?

Es mejor olvidar esa versión. No era mi juego en absoluto. Los desarrolladores no usaron nada de mi código, simplemente hicieron un juego de fútbol y fue una mierda.

CLÁSICOS CPC 464

HEWSON

El editor de originales juegos que hizo brillar al 464



RANARAMA

■ El *Paradroid* de Graftgold era exclusivo de C64, pero *Ranarama*, inspirado en *Paradroid*, fue portado al CPC 464, y aunque se juega como el original de Spectrum, tiene mejores gráficos. Al igual que *Paradroid*, *Ranarama* tiene una perspectiva cenital. También tiene influencia de los juegos de rol ya que sus hechizos se lanzan con varias runas ganadas a los magos en los minijuegos del tipo *Paradroid*.



EXOLON

■ El original de Spectrum de Raffaele Cecco no carecía de color, pero su versión de CPC 464 lo hace palidecer en comparación. Cada una de sus 124 fases está repletas de plataformas, y tenemos que disparar constantemente para poder llegar al final de cada pantalla. Es fácil quedarse sin balas y misiles, aunque se pueden encontrar más en algunas etapas, pero solo hay un traje de exoesqueleto por sección.



NEBULUS

■ Creías que sentirías la pérdida del minijuego que aparece en la versión original de C64 al jugar la conversión de 464, pero no lo haces. De hecho, *Nebulus* está tan definido por su torre giratoria que es fácil olvidar que el original tenía un minijuego. La única diferencia real entre el clásico para C64 de John Phillips y la versión 464 es que esta es un poco más lenta, pero eso no afecta al desafío de ascender en sus fases.



STORMLORD

■ Al igual que con el port de *Exolon*, la conversión CPC de *Stormlord* es más colorida que la original. En términos de jugabilidad, ambas versiones son casi idénticas, aunque en 464 es un poco más fácil ya que sus oponentes son ligeramente menos agresivos. Aparte de eso, la misión de rescate de hadas del original permanece intacta, al igual que los puzzles y el minijuego de disparos con temática de hadas.



Made in
SPAIN

35 AÑOS DEL

AMSTRAD

CPC 464 EN ESPA

AMSTRAD

64k COLOUR PERSONAL COMPUTER

CPC 464



CLÁSICOS CPC 464

INDESCOMP

La compañía fundada por José Luis Domínguez fue la primera en España que desarrollar juegos para el CPC 464, coincidiendo con su lanzamiento británico



FRED

■ Publicado en junio de 1984 junto al lanzamiento británico del CPC 464 bajo el nombre de *Roland on the Ropes*, *Fred* fue obra del equipo que posteriormente fundaría Made in Spain. Este arcade de laberintos es, sin duda, el mejor exponente de Indescomp.



LA PULGA

■ Original del Sinclair ZX81, fue uno de los dos juegos que Domínguez le regaló a Alan Sugar para que este le ofreciera la distribución de Amstrad en España. Todo un clásico que Paco Suárez y Juan Redondo adaptaron en 1984 en tiempo récord para el estreno del CPC 464.



HOCKEY

■ Supuso el debut como grafista de Carlos Díaz de Castro en 1985. Programado por José Antonio Morales, estábamos ante un juego muy decente en lo gráfico y que no chirriaba en lo jugable. Fuera de nuestras fronteras se le conoció como *Slapshot*.



ROBIN

■ Exclusivo de CPC, *Robin* fue uno de los últimos juegos de Indescomp y también uno de los mejores. La pareja Suárez / Díaz de Castro se sacó de la chistera en 1986 una aventura medieval que, en ciertos aspectos, recordaba al clásico *Sabre Wulf* de Ultimate.



A

AÑ



» [Amstrad CPC] La pareja Suárez / Díaz de Castro se encargó de crear uno de los primeros videojuegos de coches para el Amstrad CPC 464, *Campeones*, publicado por Indescomp en 1985 bajo el sello Amsoft.

Bien es sabido que España fue uno de los países en los que el Amstrad CPC 464 gozó de mayor éxito, en clara disputa por el primer puesto con nuestros vecinos franceses. Gran parte de este triunfo se lo tenemos que agradecer a Indescomp, cuyo fundador, José Luis Domínguez, hizo lo imposible para que CPC 464 desembarcara en nuestro país en las navidades de 1984.

Tras reclutar a numerosos talentos de la programación, como Carlos y Jorge Granados, Fernando Rada, Camilo Cela, Paco Suárez, Pedro Ruiz, Paco Menéndez o José Antonio Morales, entre muchos otros, los primeros juegos del Amstrad CPC 464 empezaron a llegar al mercado, muchos de ellos gracias al habilidoso grafista Carlos Díaz de Castro, otro de los grandes fichajes de Domínguez.

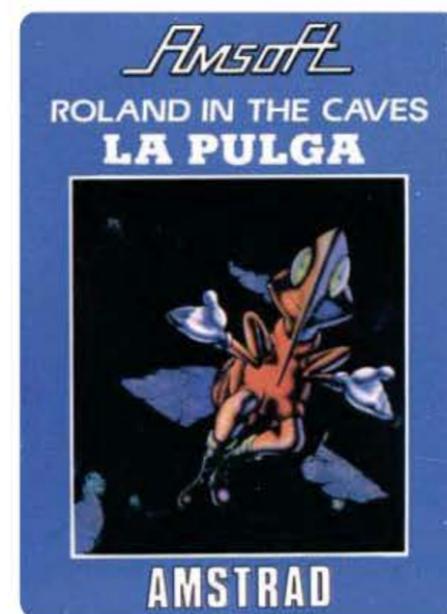
Las conversiones de ZX Spectrum de *La Pulga* y *Fred* en poco más de un mes, fueron los primeros juegos españoles realizados para el ordenador de Amstrad que, además, sirvieron como moneda de cambio para que la compañía británica decidiera apostar por nuestro país y por Indescomp, que poco tiempo después pasaría a convertirse en Amstrad España, principal culpable del éxito del CPC 464 por estos lares.

Además de *La Pulga* y *Fred*, cuyos nombres iniciales en sus versiones cepeceras fueron *Roland in the Caves* y *Roland on the Ropes*, respectivamente, Indescomp publicó juegos tan variados como *Plaga Galáctica* (un matamarcianos inspirado en *Space Invaders*), *Campeones del Mundo de Rallyes* (conducción), *Hockey* (deportivo), *Supertripper* (plataformas) o *Robin* (aventura), todos ellos entre 1984 y 1986, momento en el que la compañía abandonó el desarrollo de videojuegos para centrarse en la venta y distribución de hardware.

Pero Indescomp no es recordada únicamente por estos motivos, sino por ser la incubadora de dos de las compañías más importantes de la Edad de Oro del software español: Made in Spain y Ópera Soft, de las que hablaremos unas páginas más adelante. Ahora es el momento de hablar de Dinamic, probablemente la compañía española más impor- ▶



» [Amstrad CPC] *Supertripper* era una aventura de plataformas, de Paco Suárez y Díaz de Castro.



» *La Pulga* sigue siendo hoy día uno de los juegos más recordados de la historia del videojuego.

Por Atila Merino
"blackmores"



PORTADAS DEL 464

ARTISTAS DE LA ILUSTRACIÓN

Algunos clásicos le deben mucho a sus espectaculares carátulas



ALFONSO AZPIRI

El popular dibujante madrileño se convirtió en uno de los mejores portadistas de videojuegos de 8 bits desde el mismo momento en que hizo la ilustración del *Rocky* de Dinamic, en 1985. Habiendo realizado ilustraciones de portada para Dinamic, Ópera Soft, Topo Soft e incluso Delta y Animagic, cada uno de sus trabajos se convirtió en una obra de arte que ensalzaba al propio juego y multiplicaba sus ventas irremediamente.



ÁNGEL LUIS SÁNCHEZ

Dedicado en exclusiva a Zigurat, el artista madrileño fue responsable de once de las mejores portadas que se recuerdan en el Amstrad CPC 464. A pesar de ser un veinteañero cuando realizó ilustraciones como las de *El Poder Oscuro*, *Jungle Warrior* o *Senda Salvaje*, Sánchez demostró no tener mucho que envidiar a los grandes ilustradores del momento, a pesar de ser mucho menos conocido que ellos.



JUAN GIMÉNEZ

El mítico dibujante e ilustrador argentino siguió los pasos de su buen amigo Azpiri y se embarcó en las portadas de videojuegos unos años después que este. Aunque Giménez no realizó tantas como el madrileño, cada una de las ilustraciones que hizo para Ópera Soft e Iber es una auténtica obra de arte que se ha quedado grabada para siempre en las retinas de toda una generación. Sirva de ejemplo la de *Sol Negro*.



LUIS ROYO

Conocido internacionalmente por sus preciosas ilustraciones en diversas revistas como *Cimoc* o *Heavy Metal*, se hizo visible en el mundo del videojuego gracias al *Game Over* de Dinamic, pese a no ser una ilustración original. Con un estilo muy realista, hizo portadas dedicadas para los juegos *Navy Moves*, *El Capitán Trueno* o *Narco Police*.



» En las oficinas de Dinamic, unos jóvenes Luis Rodríguez Soler y Javier Cubedo supervisan el trabajo para CPC de otros desarrolladores aún más jóvenes.

tante en lo que respecta al CPC 464.

Fundada por unos jovencísimos hermanos Ruiz (Victor, Pablo y Nacho) en 1984, Dinamic comenzó su andadura de manera amateur, desarrollando los juegos y encargándose de la venta y distribución ellos mismos, con la ayuda de algunos amigos. Tras diversos juegos para ZX Spectrum, se estrenaron en el Amstrad CPC 464 con *Rocky*, un juego de boxeo cuya portada supuso también el estreno del dibujante Alfonso Azpiri como ilustrador de videojuegos. Pero fue en 1985 cuando Dinamic consiguió su primer gran éxito en el CPC 464, con *Abu Simbel Profanation*. A partir de entonces, los éxitos de Dinamic se fueron sucediendo uno tras otro, muchos de ellos con preciosas portadas de Azpiri, co-

mo *Camelot Warriors*, *Army Moves*, *Phantomas 2*, *Dustin* o *Nonamed*.

Gran parte del éxito de Dinamic fue contar, casi desde el principio, con un nutrido grupo de desarrolladores externos, muchos de los cuales traían su propio juego bajo el brazo para que la ya constituida empresa de los Ruiz hiciera unos últimos retoques y los pusiera a la venta con una buena campaña de marketing. En ese grupo se encontraba gente como los hermanos Abril (Nacho y Carlos), Enric Cervera o los chicos de Zeus Software y Creepsoft, que dieron vida a juegos para CPC 464 del calibre de *Phantis*, *Phantomas*, *Hundra* o *Rescate Atlántida*, entre muchos otros. Si a esto le sumamos que el grafista Javier Cubedo participó en muchas de las obras de Dinamic y que siempre contaron con ilustradores de la talla de Luis Royo, Fernando Sangregorio, Enrique Ventura o

CLÁSICOS CPC 464

DINAMIC SOFTWARE

Fundada por los hermanos Ruiz, se convirtió en la compañía española más productiva de la Edad de Oro, con deslumbrantes creaciones para CPC 464



ABU SIMBEL PROFANATION

Uno de los primeros juegos de Dinamic para el CPC 464. Programado por Víctor Ruiz, este divertido plataformas se convirtió en un clásico instantáneo pese a su elevadísima dificultad y sencillo apartado gráfico. La preciosa portada de Azpiri es una de las más recordadas.



FERNANDO MARTÍN BASKET

Dinamic estrenó las licencias deportivas con este juego de baloncesto realizado originalmente por los hermanos Martín Erro (Julio y Gonzalo). El malogrado Fernando Martín, estrella del momento, protagonizó un notable juego con gráficos en modo 1.



FREDDY HARDEST

Publicado en 1987, fue el grafista Luis Rodríguez Soler quien creó a este carismático personaje al que Emilio Salgueiro se encargaría de dar vida. *Freddy Hardest* contaba con dos fases bien diferenciadas, mostrando un aspecto gráfico en modo 0 totalmente apabullante.



NAVY MOVES

Considerado como la cima de Dinamic, el programador Nacho Abril y el grafista Jorge Azpiri realizaron una obra de arte que destacaba sobremedida en el Amstrad CPC. Un juego difícil, pero muy bonito, rematado por la brutal edición física y la portada de Royo.

MADE IN SPAIN SIEMPRE TUVO CLARO QUE EN SUS JUEGOS PRIMARÍA LA CALIDAD SOBRE LA CANTIDAD

Ricardo Machuca, podemos afirmar que el éxito estaba asegurado.

Muy diferente fue la historia de Made in Spain, los chicos que salieron de Indescomp para fundar su propia compañía. Fernando Rada, Carlos Granados, Camilo Cela y Paco Menéndez siempre tuvieron claro que primarían la calidad sobre la cantidad, lo que se tradujo en pocos juegos, pero con un nivel medio-alto que les convirtió en una de las mejores desarrolladoras desde su estreno en 1986 con *Sir Fred*. Tras éste, decidieron profesionalizarse y crear Zigurat (lo que supuso la salida de Paco Menéndez del grupo al no estar interesado en el negocio), el sello con el que publicarían sus propios juegos y los de otros autores ajenos a la compañía. Arcadia, True Soft y Gamesoft fueron algunos de los mejores, que además aportaron grandísimos juegos al CPC 464, casi siempre aprovechando el modo gráfico de dieciséis colores del ordenador de Amstrad. Obras como *El Poder Oscuro*, *Comando Quatro* o *Jungle Warrior* están consideradas entre las mejores del CPC 464.

Zigurat, al igual que sus competidores, también apostó por tener un portadista de nivel y se hizo con los servicios de un joven, pero brillante, ilustrador llamado Ángel Luis Sánchez, el cual acabaría realizando once de las portadas de la compañía, destacando precisamente la de *El Poder Oscuro*. En 1988, los hermanos Granados (Carlos y Jorge), Rada y Cela apostaron por los juegos deportivos y las licencias, con éxitos como el de *París-Dakar*, *Emilio Sánchez Vicario*, *Sito Pons 500c.c.*, *Grand Prix* o *Carlos Sainz*. La otra facción surgida de Indescomp



» [Amstrad CPC] El mítico piloto de rallies Carlos Sainz tuvo su propio videojuego gracias a Arcadia.



» El equipo de Made in Spain, fundadores de Zigurat, testeando uno de sus juegos en un Amstrad CPC 6128.



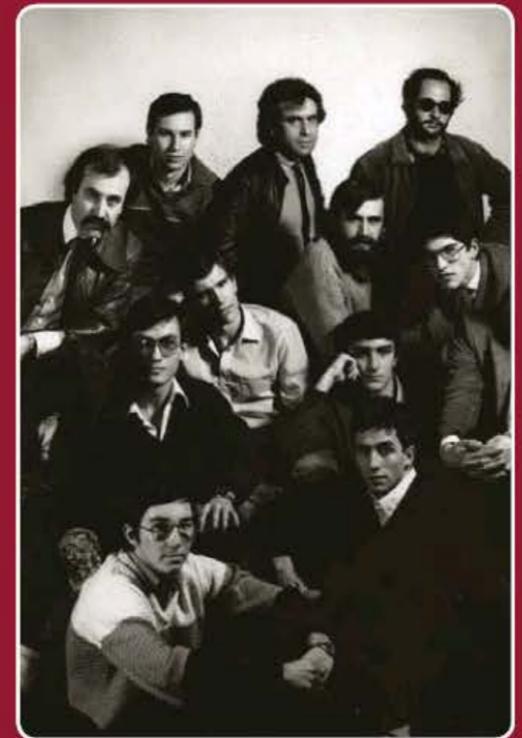
JOSÉ L. DOMÍNGUEZ

El fundador de Indescomp fue el culpable de que el Amstrad CPC 464 llegara a nuestro país

Cuando José Luis Domínguez vendía libros a puerta fría, seguro que nunca imaginó que acabaría siendo el máximo responsable de Amstrad España y mano derecha del mismísimo Alan Sugar en Amstrad PLC, alcanzando la cima como empresario. Pero, teniendo en cuenta sus extraordinarias habilidades para los negocios, estaba claro que tarde o temprano iba a lograr grandes hazañas.

Afianzado como director comercial en Nationale-Nederlanden, Domínguez decidió fundar Indescomp en 1982 para distribuir videojuegos británicos en España, inicialmente para el ZX Spectrum y el Commodore VIC-20. Tras viajar a Inglaterra para conseguir la distribución del ZX80 en España y ante la imposibilidad de tener una audiencia con Clive Sinclair, decidió apostar fuerte por el primer ordenador que Amstrad iba a fabricar y poner en el mercado a mediados de 1984.

A pesar del gran esfuerzo, Domínguez pudo finalmente hablar cara a cara con Alan Sugar y ofrecerle gratuitamente dos nuevos juegos para el estreno del Amstrad CPC 464: *La Pulga* y *Fred*, realizados a toda prisa por el equipo de Indescomp. El trato era que si Amstrad tenía la intención de



» Algunos de los mejores desarrolladores de la Edad de Oro se reunieron por primera vez en Indescomp.

distribuir su ordenador en España, pensara directamente en él, como finalmente sucedió. Así, Indescomp distribuyó el CPC 464 en España y todos sus ordenadores posteriores al convertirse en Amstrad España, etapa en la que los beneficios de la empresa se fueron multiplicando anualmente.

CLÁSICOS CPC 464

ZIGURAT



Calidad frente a cantidad, ese fue siempre su lema

MISTERIO DEL NILO

■ Aventura basada en la película *La joya del Nilo* y desarrollada por Made in Spain.

EL PODER OSCURO

■ El mejor juego de Arcadia mezclaba varios géneros de manera muy original.

JUNGLE WARRIOR

■ Igor Ruiz e Íñigo Ayo crearon esta joya que destacaba por su colorido apartado gráfico.

SIR FRED

■ Made in Spain en estado puro. Una obra de arte en forma de aventura que supuso el estreno de la compañía en 1985.

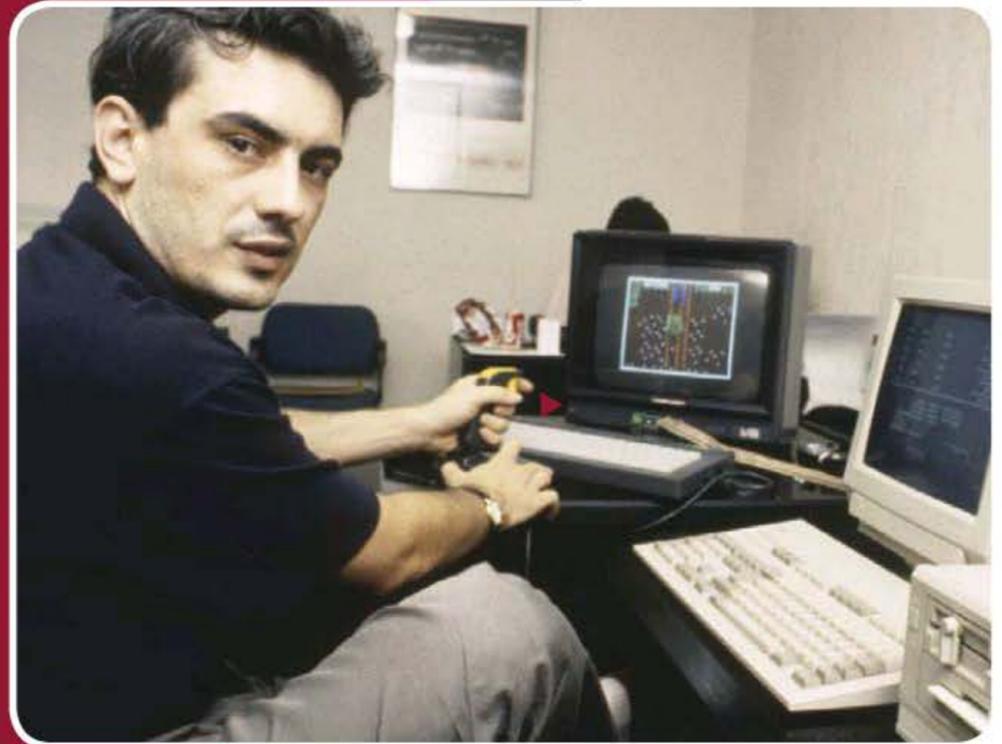


» [Amstrad CPC] José Ramón Fernández Maquieira realizó Ángel Nieto Pole Position para el 464.



» [Amstrad CPC] Taking screenshots of games for Amix was hard. It's a far easier task today

» [Amstrad CPC] Sol Negro fue uno de los grandes éxitos de Ópera Soft en 1988 gracias a Gonzo y Díaz de Castro.



» José Antonio Morales en las oficinas de Ópera Soft mientras testea una de sus obras en un Amstrad CPC.

► fue Ópera Soft, fundada en 1986 por Pedro Ruiz, Paco Suárez, Carlos Díaz de Castro, José Ramón Fernández Maquieira y José Antonio Morales. O lo que es lo mismo: cuatro programadores y un grafista, con lo que Díaz de Castro tuvo que multiplicarse en los primeros años de la nueva compañía. Desde su estreno con *Livingstone Supongo*, Ópera demostró lo en serio que iba con el CPC 464, ya que prácticamente la totalidad de sus juegos se realizaron originalmente para el ordenador de Amstrad, siendo después portados al resto de sistemas. Así, el catálogo de Ópera está repleto de joyas para el CPC 464, desde *Goody* hasta *Rescate en el Golfo*, sin olvidarnos de *Mot*, *Sol Negro*, *The Last Mission*, *Ángel Nieto Pole 500* o *Sirwood*, entre muchísimos otros.

El estudio valenciano Cómix fue una de las bazas de Ópera, ya que la pareja formada por José Vicente Pons y Eduardo Bellver fue la responsable de diversos juegos, liberando así a los mandamases de la compañía madrileña. Entre sus trabajos hay que destacar juegos tan bonitos gráficamente como *Corsarios*, *Ulises* o *Mythos*, si bien son conocidos por su desmesurada dificultad, que afectaba en gran medida a la jugabilidad.

Y cómo olvidar lo que sería la gran obra maestra publicada por Ópera Soft: *La Abadía del Crimen*, una aventura isométrica que fue llevada a cabo con mucho mimo por el programador Paco Menéndez (tras su salida de Made in Spain) y el grafista Juan Delcán, arquitecto de profesión.

Finalmente, pero no menos importante, los jugadores españoles tuvi-

CLÁSICOS CPC 464

ÓPERA SOFT

La compañía madrileña realizó sus juegos en un Amstrad CPC



LIVINGSTONE SUPONGO

■ Ópera Soft se estrenó en 1986 con esta aventura de plataformas basada en el mítico explorador británico. Morales y Díaz de Castro fueron los autores de un juego tan imprescindible como difícil, en el que debíamos hacer uso de diversos accesorios para avanzar.



LA ABADÍA DEL CRIMEN

■ La obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán no fue muy bien recibida en su día (1987), pero es hoy considerado el mejor juego de la historia del Amstrad CPC, gracias a un trabajo gráfico impresionante y un desarrollo más adulto e interesante de lo habitual.



GOODY

■ El estreno de Gonzo Suárez en Ópera Soft y en el CPC 464 no pudo haber ido de mejor manera. En 1988 se sacó de la chistera una magnífica aventura de plataformas en la que debíamos robar un banco recorriendo diversas zonas de una hipotética Madrid ochentera.



MOT

■ Uno de los cómics más famosos de Azpiri se convirtió en videojuego en 1989 gracias al programador José Antonio Morales y los grafistas Díaz de Castro y Gonzo Suárez. La primera fase, realizada como si de un cómic se tratara, fue revolucionaria en su momento.

CLÁSICOS CPC 464

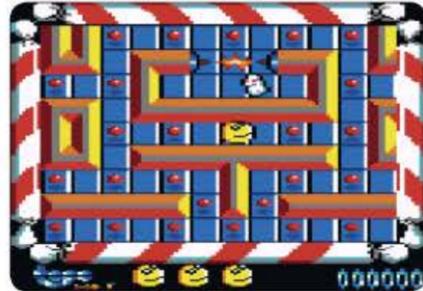
TOPO SOFT

Surgida del seno de Erbe, Topo Soft contó con decenas de programadores y grafistas de muy alto nivel que demostraron su talento en el Amstrad CPC 464



DESPERADO

■ La recreativa *Gun.Smoke* no contaba con una versión de 8 bits, así que Topo Soft decidió, por su cuenta, realizar una, dando como resultado el notable *Desperado*, un juego de acción y scroll vertical que fue llevado a cabo por Emilio Martínez, Julio Martín Erro y Gominolas.



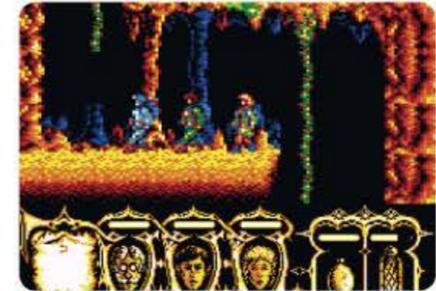
MAD MIX GAME

■ Inspirado en el famoso *Pac-Man* de Namco, este simpático comemocos innovaba en muchos aspectos y lo hacía de forma muy interesante, llegando a triunfar en el Reino Unido. El equipo culpable de su desarrollo en 1988 fue Rafa Gómez, Potenciano y Astudillo.



TITANIC

■ En 1988 pudimos descubrir, por fin, cual era el tesoro que se escondía en el Titanic gracias a Emilio Martínez, el grafista Ricardo Cancho y el músico César Astudillo, que llevaron a cabo una notable aventura submarina en busca del barco hundido más importante de la historia.



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

■ Topo Soft alcanzó la gloria con el juego basado en el popular libro de Jules Verne, pese a publicarse incompleto. Esta superproducción, realizada por Rafa Gómez, Borro y Potenciano, se componía de tres fases completamente diferentes, destacando sobre todo la segunda.

mos el placer de disfrutar de los juegos de Topo Soft, la compañía creada en 1987 por Erbe para competir de tú a tú con Dinamic, Ópera y Zigurat.

Aunque el desarrollo interno de videojuegos ya se había producido en Erbe con trabajos como *Mapgame* y *Las Tres Luces de Glaurung* a manos de Javier Cano, Emilio Martínez y José Manuel Muñoz, fueron *Desperado*, *Survivor*, *Stardust* y *Spirits* los primeros en aparecer para el CPC 464 bajo el sello de Topo Soft. Con el propio Cano como responsable del equipo, el cual se encargaba además de gestionar a los desarrolladores externos que ayudarían a hacer grande a la compañía gracias a sus obras, Topo publicaría decenas de juegos para el CPC 464, muchos de ellos resultando grandes éxitos de ventas.

Además, la incorporación de Alfonso Azpiri como ilustrador de la mayoría de sus portadas tras dejar de trabajar para Dinamic, supuso una apuesta ganadora que hizo que

Topo llegase a lo más alto con juegos como *Mad Mix Game*, *Titanic*, *Silent Shadow* o *Tuareg*, incluso cuando a Javier Cano lo sustituyó Gabriel Nieto, ex director de la revista *Micromanía*, como responsable del equipo.

Topo Soft tuvo la suerte de contar con talentosos grafistas, como Julio Martín Erro, Ricardo Cancho, Roberto Potenciano o Alfonso Fernández Borro, cuyos juegos destacaron en el CPC 464 gracias al precioso modo 0 de dieciséis colores en pantalla. Trabajos como *Wells & Fargo*, *Chicago's 30*, *Black Beard*, *R.A.M.*, *Metropolis*, *Lorna*, *Gremlins 2* o *Zona 0* son buena muestra de ello. Además, casi todos los juegos de Topo contaban con la excelente música de César Astudillo, más conocido en aquellos años como Gominolas.

No es de extrañar que la compañía fundada por Cano, Martínez y Muñoz se convirtiera en un fenómeno de masas y gran abanderada del Amstrad CPC 464. *



» [Amstrad CPC] El equipo de Topo Soft estaba repleto de grandes talentos.

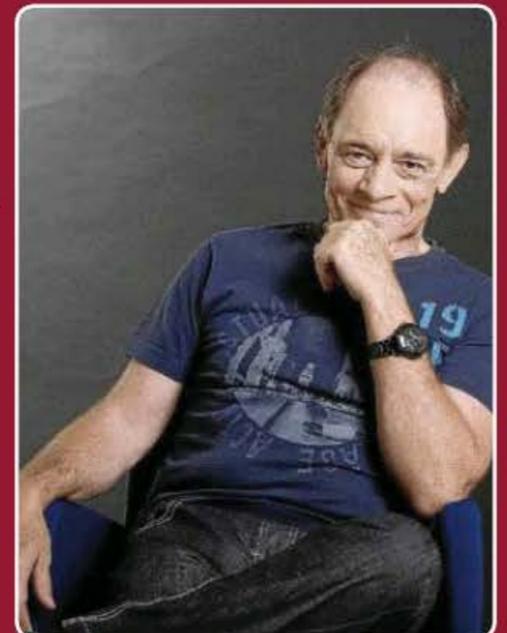
PACO PASTOR

El fundador de Erbe fue el responsable de la bajada de precios de los juegos a 875 ptas.

Antes que nada, hay que tener en cuenta que Paco Pastor era una estrella de la música mucho antes de fundar Erbe Software junto a Andrew Bagney. De hecho, se trataba del fundador, cantante y compositor de la banda musical Fórmula V, con grandes éxitos durante los años 60 y 70 como *Cuéntame*, *Eva María* o *La fiesta de Blas*.

El descubrir el mundo de los videojuegos a través del Commodore VIC-20 de los sobrinos de un amigo, le hizo interesarse por un negocio que en España estaba aún en pañales, así que gracias a su experiencia en la discográfica CBS y a la adquisición de un ZX Spectrum, se dio cuenta de las semejanzas que había entre ambos mundos, el de la música y el del videojuego.

En 1984 decidió fundar Erbe Software con la intención de distribuir en España los videojuegos que se publicaban en el mercado británico. Hasta ese momento, la mayoría de juegos extranjeros llegaban a nuestro país con portadas fotocopiadas y cintas grabadas, vendiéndose como si fueran nuevos. Gracias a Pastor, esta situación cambió radicalmente, convirtiéndose en el mayor distribuidor español



» Paco Pastor, como siempre, sonriente.



» Erbe 88, un pack mítico.

de videojuegos de los años 80 y principios de los 90.

Pastor fue el responsable de la bajada de precios que sufrieron los videojuegos de 8 bits, cuando en 1987 se hizo público que todas las novedades en cinta para Amstrad CPC 464 y demás ordenadores de 8 bits valdrían 875 pesetas a partir de entonces.