

retro GAMER



IN SPAIN

LOS INTEGRANTES DE LA MÍTICA COMPAÑÍA ESPAÑOLA NOS CUENTAN EN EXCLUSIVA SU HISTORIA Y MILAGROS



Y MUCHO MÁS

METROID | RETROMADRID | SHOGUN | RESIDENT EVIL | ESPECIAL JOYSTICK | RETRODESARROLLADORES ESPAÑOLES

ASTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

PC FÚTBOL
TODOS LOS SECRETOS DE UNA SAGA LEGENDARIA, CONTADOS POR SUS CREADORES

LOS AÑOS DORADOS DE

ULTIMATE

LA EPOPEYA QUE RELATA CÓMO LOS STAMPER REDEFINIERON EL FUTURO DEL VIDEOJUEGO EN 8 BITS

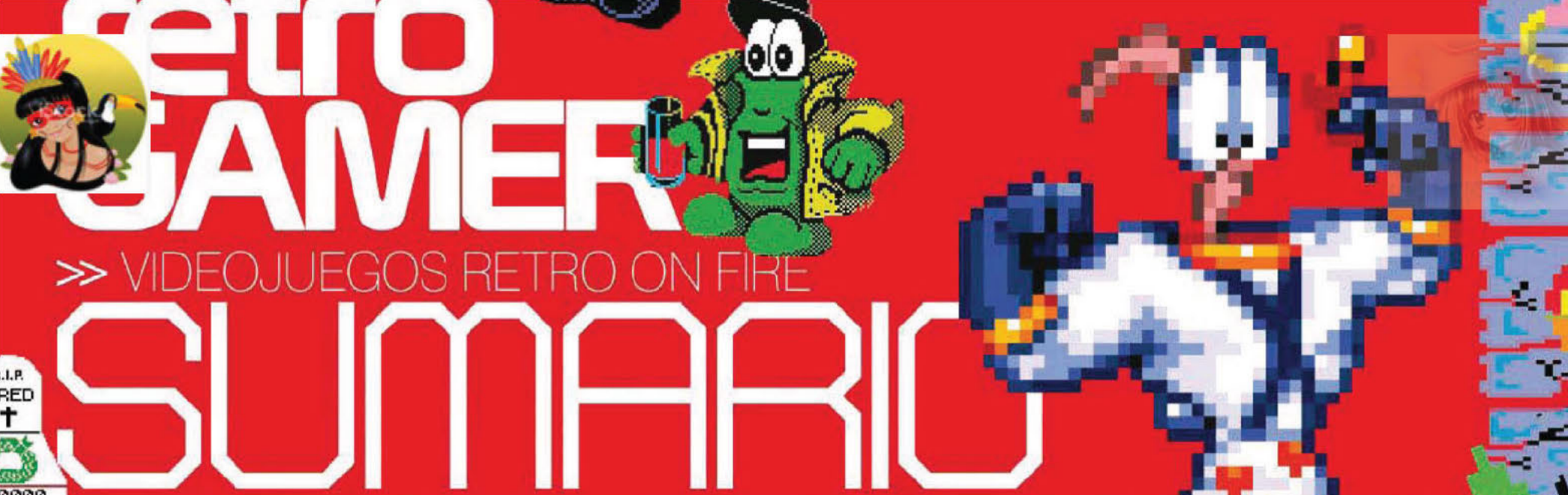


TODO ALIEN
EL REPASO MÁS COMPLETO A LOS XENOMORFOS PIXELADOS

FINAL FANTASY
REVISAMOS LA ÉPOCA GLORIOSA DEL ROLAZO QUE SALVÓ A SQUARE



8 413042 422457 00005



>> VIDEOJUEGOS RETRO ON FIRE

SUMARIO

We love pixelazo FTW

RETRO RADAR

- 6 Noticias y mandanga
- 8 Opinión
- 14 RetroMadrid 2013

EL MOMENTAZO

- 10 Inside Outing
- 46 Maria Whittaker
- 86 Daytona USA
- 134 Cybernator

LA HISTORIA DE

- 18 Resident Evil
- 48 Alien
- 66 PC Fútbol
- 108 Final Fantasy
- 116 Metroid

COLECCIONISMO

- 24 Amstrad CPC

REPORTAJE

- 36 Los años dorados de Ultimate
- 58 El Crash Misterioso
- 76 Power-Ups
- 100 Palos de diversión
- 124 Made In Spain

FUTURO CLÁSICO

- 64 No More Heroes

REPASO AL PASADO

- 88 Shiny Entertainment

HOMEBREW

- 136 Retrodesarrolladores españoles

EL BASURERO

- 144 LJN Software

PANTALLA FINAL

- 146 Shaq Fu





Desde el asilo

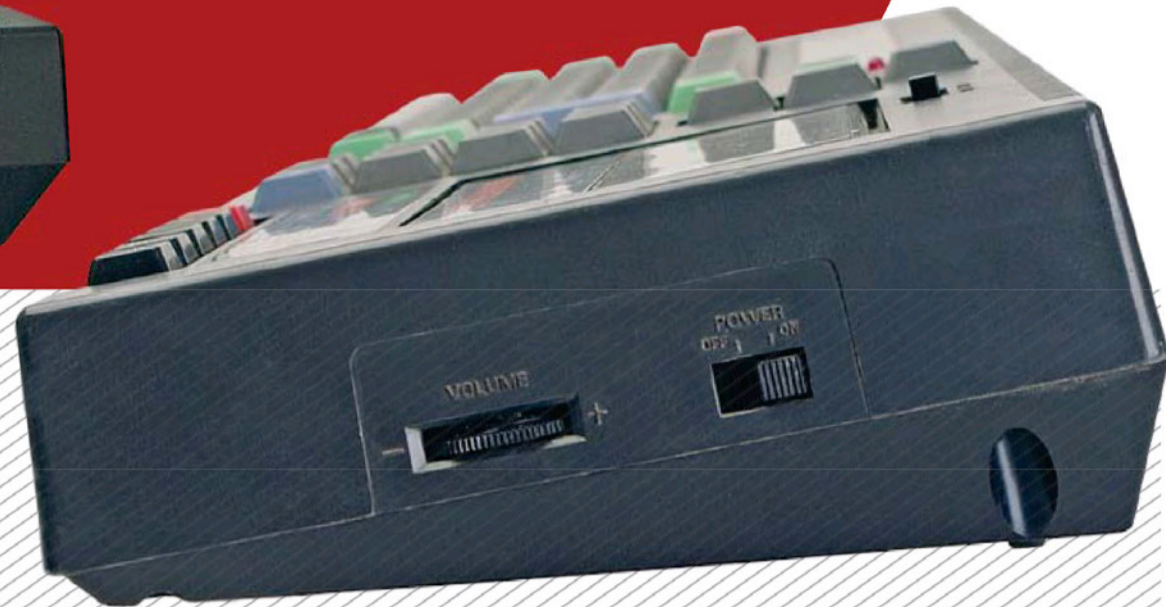
LO TRAEMOS TODO VIEJO, OIGA



Descubre con Retro Gamer los encantos del ordenador de Alan Sugar



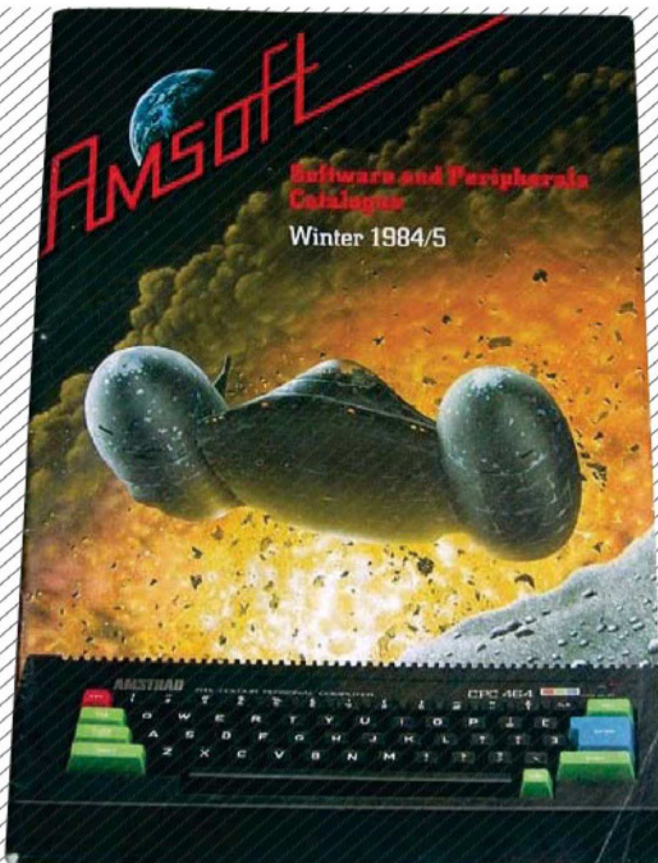
AMSTRAD



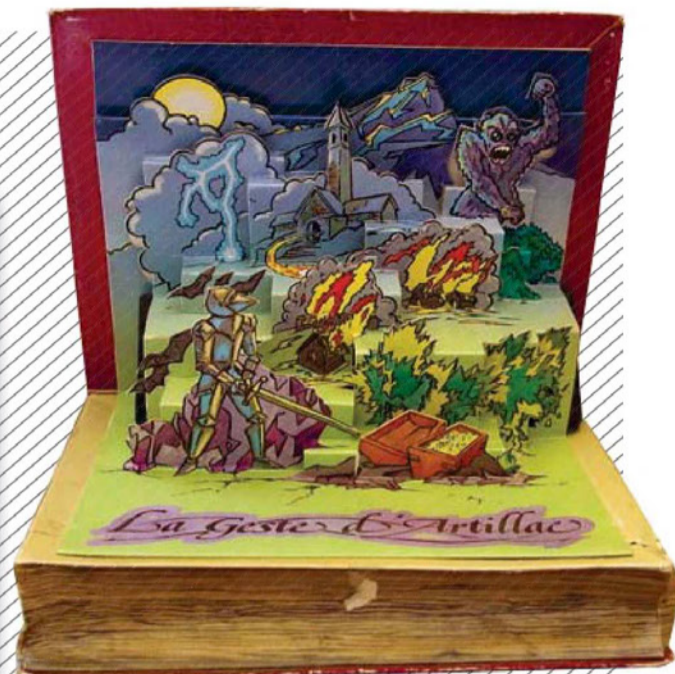
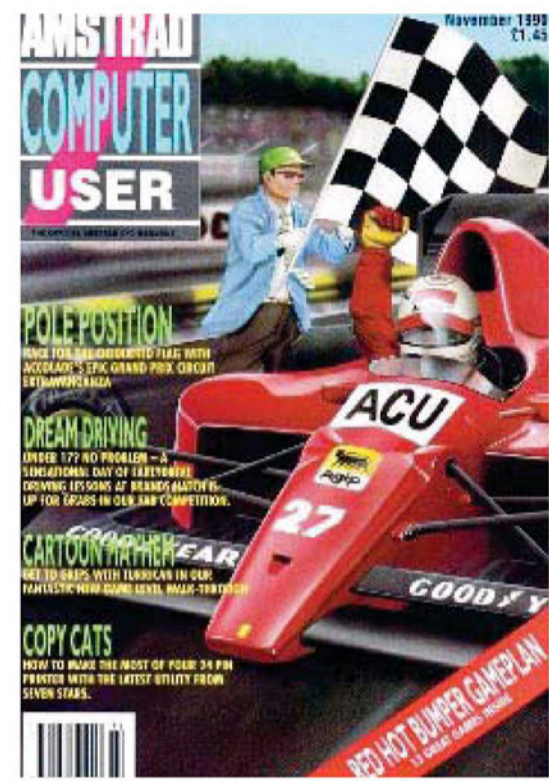
» Fabricante: Amstrad » Modelos: Amstrad CPC/Amstrad Plus » Lanzamiento: 1984/1990 » Origen: Reino Unido

DCPC





» Amsoft produjo una buena cantidad de juegos



» Los Amstrad CPC usaban disquetes de 3", más raros y caros que los de 3,5" o 5,25"



¿EN QUÉ SE FIJAN LOS COLECCIONISTAS?

Los Amstrad CPC fueron una especie de patito feo en el Reino Unido, un tercero en discordia frente a los dos sistemas dominantes en aquel mercado: el C64 y el Spectrum. Y es por ello que las compañías británicas produjeron menos software para los Amstrad, y que a veces se esforzaron menos en las conversiones, así que muchas de las joyitas que esconden los CPC proceden del continente europeo.

A pesar de que en muchos países no fue un ordenador mayoritario, muchos jugazos de los ochenta se concibieron en un Amstrad CPC, saltando a otros sistemas cuando demostraban ser suficientemente populares en la máquina de Alan Sugar. Por ejemplo, *Crafton & Xunk*, *B.A.T.*, *Purple Satum Day* o *Super Cauldron*. Pero hay más: el motor Freescape que se utilizó en juegos como *Driller*, *Dark Side* o *Castle Master* se desarrolló en un CPC. Y los

Oliver Twins produjeron la saga *Dizzy* también en un Amstrad. Y a pesar de todo, los fanáticos de otros sistemas siguen menospreciando el sistema: en un hilo del foro inglés de Retro Gamer que lleva por título "Cosas que no sabías sobre el CPC", algunos usuarios se mofaban comentando que "si tiras un Amstrad por la ventana, no rebota", o "son cojonudos como pisapapeles". Desde luego, qué atrevida puede llegar a ser la ignorancia.

En Francia, sin embargo, los usuarios lo adoraban y lo adoran. En 1990, cuando la gama clásica de CPCs estaba a punto de dejar de producirse, se habían vendido en el país galo más de 650.000 unidades, abarcando más del 50% del mercado en su segmento; los juegos de CPC habían vendido más copias que los del resto de sistemas juntos. Mientras que el CPC 464 era el modelo más popular en el Reino Unido, el modelo de cinta fue minoritario en Francia: los usuarios galos prefirieron los CPC 6128 y 664. Más del 80% de los juegos distribuidos al norte de los Pirineos eran de disco.

Con semejante parque de ordenadores en las casas, los desarrolladores franceses se volcaron en el sistema. El primer éxito de ventas de Ubisoft, *Fer & Flamme*, se lanzó exclusivamente para CPC. Las compañías francesas competían por sorprender a los usuarios de media Europa con títulos como *Crazy Cars* o *Skweek*, cuya versión de Amstrad es la única que apareció en ordenadores de 8 bits, focalizando su trabajo en aventuras y arcades con éxitos como *Captain Blood*, *Defender of the Crown*, *Iron Lord* o *B.A.T.* Y en tanto que era el sistema más popular en aquel mercado, exprimieron la tecnología de los CPC mucho más que los ingleses, concentrándose en mostrar unos gráficos impresionantes, tirando de *overscan* siempre que era posible.

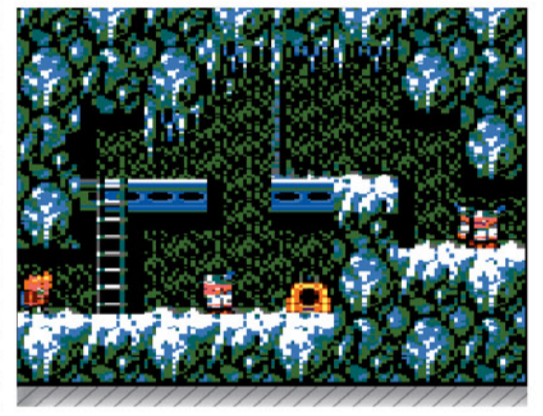
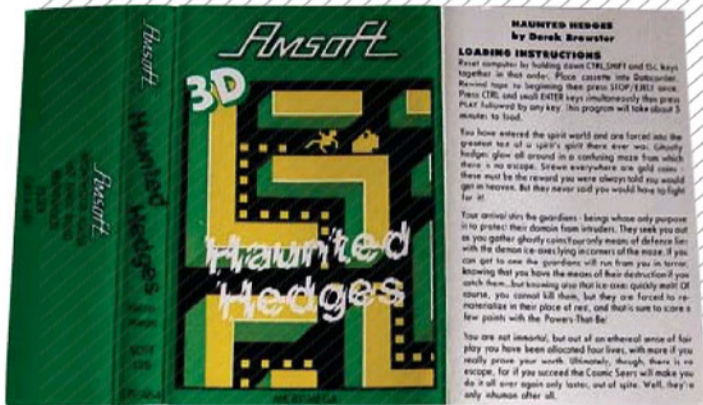
Así que los coleccionistas de juegos de CPC tienen una mina en Francia, y no sólo porque los juegos galos fueran bonitos, sino porque las compañías los producían a lo grande, sin escatimar en medios, con presentaciones preciosistas y diseños de cajas de lo más original (arriba tenéis una foto del empaquetado

¿SABÍAS QUE...?

■ En la RFA, los CPC fueron distribuidos por Schneider, que incluyó su logo en la carcasa y en el mensaje de inicio del ordenador. En Australia se comercializaron como Awa, y en EEUU Indescomp USA lanzó los Solavox CPC 6128. Tanto los Solavox como los Schneider montan conectores centronics en la parte trasera. Otros CPC raros son los clónicos de la RDA, los KC compact fabricados por RFT; y el más extraño de todos, el mutante soviético Patisonic Aleste 520EX, un CPC con 512K de RAM capaz de ejecutar software de MSX y MSX2, juegos incluidos.

» Amstrad Action fue la revista más popular en el Reino Unido. David Crookes, de la edición inglesa, se dejó 50 libras en conseguir el primer número

» De CPC Attack sólo aparecieron seis números, es una de las revistas más raras



de *La Geste d'Artillac*, que imita un libro antiguo), todo lo que fuera necesario para convencer a un público muy exigente. Ocurre que algunas de estas joyas francesas nunca se tradujeron a otros idiomas, pero, chavales, que eso no os eche atrás: ¿para qué ha inventado Google el Google Translator si no?

El español era el segundo mercado más grande de CPCs. Aquí se encargó de la distribución Indescomp, que no dudó en sacarse de la manga un modelo exclusivo, el Amstrad CPC 472, cuando el gobierno estableció un arancel sobre los ordenadores domésticos de 64K de RAM o menos. El CPC 472, que tenía 8K de memoria extra, que sin embargo no se podían usar, desapareció cuando España entró en la CEE en 1986 y se eliminaron los aranceles entre países de la Comunidad. Al igual que en el Reino Unido, en el mercado español predominaron los modelos de cinta, lo que permitió a las compañías de videojuegos inundar el mercado con ediciones baratas en *jewel case*; justo la filosofía contraria al modelo de negocio que imperaba en Francia.

Además de buscar ediciones internacionales, el coleccionista más sibarita puede emplearse en conseguir las versiones de los juegos que aprovechan la memoria extra de los modelos con 128K, como *Nigel Mansell's World Championship*, *Space Crusade*, *Supercars*, *Hero Quest*, *Switchblade*, *Gnome Ranger*, *Ingrid's Back!*, *Knight Orc*, *Lancelot* o *Scapeghost*. Hay, incluso, juegos que sólo corren en modelos con 128K, como *The Famous Five*, *The Pawn*, *The Guild Of Thieves*, *Jinxter* o *Corruption*. Más aún: si tenemos un 6128 o un 464/472/664 con expansión de memoria, encontraremos efectos gráficos añadidos en *Spellbound Dizzy*, y voces digitalizadas en *Robocop* o *DragonNinja*, y títulos como *Gryzor*, *Renegade* u *Operation Thunderbolt* cargarán del tirón, sin pausas entre fases.

Los modelos que reemplazaron a los CPC clásicos, la gama Amstrad Plus de ordenadores y la consola GX4000, fracasaron en todos los grandes mercados en que se lanzaron (Reino Unido, Francia, España e Italia), a pesar de contar con un nuevo chip gráfico

que soportaba una paleta de 4096 colores, sprites y scroll por hardware documentado, sonido por DMA y puerto de cartuchos. Aunque en principio sólo los juegos en cartucho iban a poder aprovechar las mejoras, pronto aparecieron títulos en cinta y disco que aún hoy nos dejan boquiabiertos, como *Stryker In The Crypts Of Trogan*, *Prehistorik 2* o *Space Gun*.

En cualquier caso, el que los nuevos modelos de CPC fueran un fiasco no hace que sean menos valiosos en términos coleccionistas, sino todo lo contrario. Una GX4000 se puede conseguir fácilmente, pero hay algunos títulos como *Chase HQ II* o *Copter 271* que son inencontrables.

Por último, los años noventa del siglo pasado alumbraron un buen puñado títulos de factura más o menos amateur que sorprenden por su calidad gráfica, como *Zap'tBalls*, *Croco Magneto*, *Fluff*, *Masters of Space* o *Megablasters*, muy difíciles de ver también. En nuevo milenio se ha revitalizado la producción de software, con la increíble aventura de los tripulantes de Orion Prime capitaneando el revival.

LOS PERIFÉRICOS

» Anuncio del Multiface Two en Amstrad Action



» Un cacharro imprescindible para piratear y meter pokes.

MULTIFACE TWO

El Multiface Two era el dispositivo con el que todos los usuarios de Amstrad soñábamos. El problema era que había que importarlo del Reino Unido, donde costaba 47,95 libras (unas 8.700 pesetas, en torno a 52 euros) en las tiendas, aunque se podía conseguir por diez pounds menos si se encargaba directamente al fabricante, Romantic Robot. Como permitía, entre otras cosas, copiar juegos, su fabricación y comercialización bordeaba lo ilegal.

Externamente no es nada espectacular: es una caja negra con un par de botones (normalmente, uno azul y otro rojo) y un cable plano que va a la ranura de expansión del CPC; pero todo esto era lo menos importante. Lo esencial es que este cacharro, diseñado por Alexander Goldscheider, permitía a los propietarios de un CPC 6128 pasar juegos de cinta a disco. Una vez que el programa ha cargado, una pulsación del botón rojo vuelca el contenido exacto de la memoria en un disco; y esto permitía, y permite,

no sólo piratear juegos, sino, más interesante para el usuario-coleccionista actual, salvar partidas en una época en que los juegos no solían incluir opción alguna al respecto. Además, con un Multiface es mucho más sencillo meter los pokes de las revistas y conseguir vidas infinitas o invulnerabilidades, así que el aparatejo terminaba siendo también muy atractivo para los sufridos usuarios de los Amstrad CPC de cinta. Y sí, había un montón de copiones que facilitaban la vida del pirata, pero ninguno era tan sencillo de usar como el Multiface Two, ni era tan versátil.

¿Cómo defendió Romantic Robot su producto? Según ellos, los volcados de memoria producidos por el Multiface sólo se podían ejecutar desde el Multiface, de forma que el interfaz no promovía la piratería (al menos, a gran escala). Pero pronto aparecieron programas como Anti-Multiface (también conocido como Multimag) que parchean esos volcados para correr en cualquier CPC sin Multiface, así que el argumento de Romantic Robot era como mínimo endeble. Además, otros desarrolladores empezaron a

difundir todo tipo de utilidades, como las que buscan pokes (*Comparator*, *Tearaway*) o ripean gráficos (*TUSS*) o músicas (*Soundhacker*).

Las últimas versiones del interfaz posibilitan la edición del contenido de la memoria (con un software específico, *The Insider*, que se carga en la memoria del propio Multiface), un lujo para los programadores, y son incluso capaces de esconderse frente a las protecciones de los juegos: algunos de ellos detectaban la presencia del interfaz y no se ejecutaban, pero esas últimas revisiones del Multiface enmascaran su presencia hasta que se pulsa el botón rojo. Puedes encontrar más información al respecto en la página de Grim (www.grimware.org).

Es discutible que este chisme sea de utilidad en la actualidad, cuando todos tenemos acceso a volcados en cinta y en disco de prácticamente cualquier juego; si acaso, puede servir para meter pokes y como una forma bastante rudimentaria de guardar partidas. Se pueden conseguir por entre cuarenta y cincuenta euros en eBay.

Y LOS DEMÁS...



01. Disquetera

■ Amstrad comercializó dos disqueteras externas: DDI-1 es el combo con controladora que permite a los propietarios de un 464 o 472 usar programas de disco, mientras que FD-1 es la nomenclatura que recibió la unidad B de un 6128, externamente igual a la primera. También aparecieron disqueteras de 3,5" de otros fabricantes.

02. Expansión de memoria dk'tronics

■ Los usuarios de 464/472/664 necesitan algo como esto para poder jugar en condiciones a títulos como *No Exit*, *Pirates!* o *Chase HQ*. Ojo, la expansión no convierte un ordenador de 64K en un 6128: por problemas de paginación de memoria, no podrás usar el CP/M Plus, por ejemplo. Se puede poner en más de 70 euros en eBay.

03. GX4000

■ De acuerdo, no es un periférico, sino una consola; pero los cepeceros que no tenemos un Amstrad+ casi la consideramos así, como un add-on que nos permite jugar a los codiciados cartuchos. En internet se puede llegar a pagar por ella entre 30 y 50 euros, dependiendo del estado.

04. Joystick JY-2

■ Los joysticks oficiales se vendían bajo la marca Amsoft. Eran más bien endeables, no sobrevivían a un par de carreras en *Daley Thompson's Decathlon*. Según la promoción del momento, a veces se regalaban junto al ordenador y a algún paquete de software.

05. Modulador

■ Los desafortunados propietarios de un monitor de fósforo verde podían resarcirse comprando un modulador de estos, que permite conectar el ordenador a un televisor por RF (o por euroconector con el MP-2F). El MP-1 es el modelo que necesitas si tienes un 464/472, mientras que el MP-2 añade una toma de +12V y es el apropiado para los 664/6128.

06. Interfaz de serie RS232

■ Hoy no resulta muy útil, pero en la época servía para conectar el CPC a la red telefónica (en el Reino Unido), desde la que se podían descargar programas PD, soluciones de juegos, trucos...

07. Los cables para el reproductor de cassetes

■ A veces a los usuarios de 664 o 6128 nos daba por comprar programas en cinta, que eran más baratos, o por pillar los juegos de los kioscos, que no salían en disco, o por ver qué había en los cassetes del Amstrad Semanal; y para cargar todo eso necesitábamos, y necesitamos, estos cables.

IMPRESCINDIBLES

01. Crafton & Xunk

■ Conocida como *Get Dexter!* en el Reino Unido, esta aventura francesa fue originalmente programada para Amstrad en 1986. En la época resultó rompedora por su atención a los detalles.



02. Turrigan

■ Aunque fue escrito originalmente para C64, la versión de Amstrad es gráficamente impresionante. Uno de los mejores arcades para CPC.



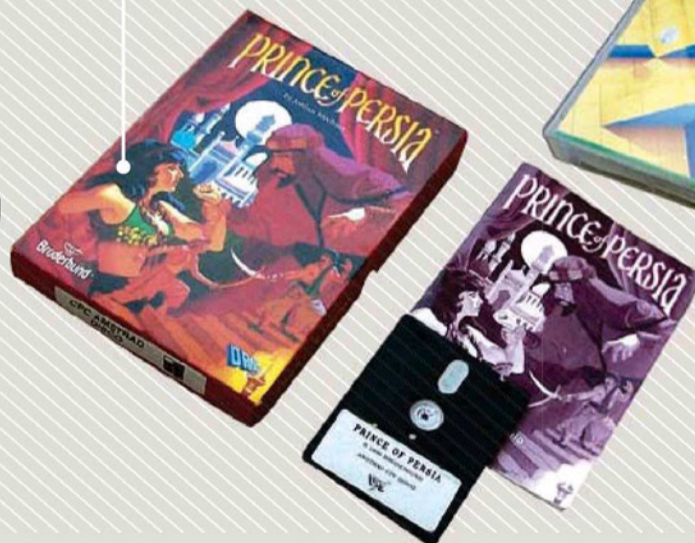
03. Rick Dangerous 2

■ El tatarabuelo de *Tomb Raider* tiene unos gráficos ladrilleros, pero coloridos y resultones. Tienes que pensar, disparar y tener reflejos, ¡una maravilla!



04. Príncipe de Persia

■ Aunque llegó algo tarde, la conversión de la obra maestra de Jordan Mechner demostró que los CPC podían a veces plantar cara a las máquinas de 16 bits.

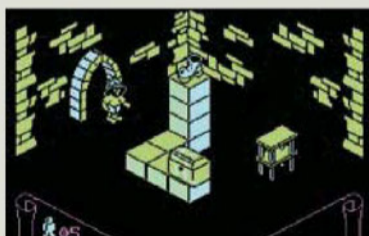


05. Spindizzy

■ Tiene 400 pantallas, así que tómatelo con calma. Fue originalmente programado para Amstrad, aunque en seguida lo convirtieron a otros sistemas.

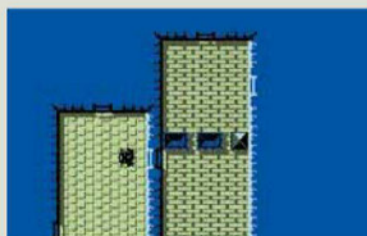


SIGUE CON ESTOS



Knight Lore

■ La versión de Amstrad CPC es mejor que la de Spectrum, sin duda. Fue el primer juego de *Ultimate* para Amstrad, seguido poco después por *Sabre Wulf*, y no decepcionó en absoluto a los fans de los Stamper. La presentación tanto de la caja como de la cinta es soberbia.



Ranarama

■ Otro que debutó en Amstrad. Se trata de un *shoot'em-up* muy inspirado en *Gauntlet*, con plano cenital y generadores de enemigos, y algunas novedades más propias de los RPG, como los hechizos o un mapeado laberíntico de pasillos y habitaciones cuyo contenido sólo se descubre cuando entramos en ellas.



The Sentinel

■ Sus diez mil niveles lo convertían en un juego grande. Creado por Geoff Crammond para los BBC Micro de Acorn, la versión de Amstrad CPC no se limita a ser una mera conversión. Aunque es una maravilla en cualquier plataforma, ¡no dejes de echarle un vistazo en el sistema de Sir Alan!



Prehistorik 2

■ Del autor de *Zap't Balls*, Elmar Krieger. Corre incluso en un CPC de 64K; pero hay que jugarlo en un 6128+: alucinarás con el scroll, con la música que no para de sonar, con el *overscan*, con esas nubes y esas palmeras sobrepresionadas en parallax, y con esos escenarios inmensos que crecen hacia el cielo o descienden bajo tierra.



Sorcery+

■ Cuando abres una revista de Amstrad de 1985, casi seguro que te vas a encontrar con algún pantallazo de *Sorcery+*. Sus graficazos se usaban para promocionar el sistema de Sugar, y vaya si lo conseguían. La versión plus, de disco, incluía 75 pantallas, 35 más que el *Sorcery* original.

LOS FRANCESES

01. Iron Lord

Ocupa dos disquetes, las dos caras de ambos, y aunque se llevó una puntuación del 92% en *Amstrad Action*, Ubisoft nunca lo tradujo al inglés ni a ninguna otra lengua.



02. Prohibition

■ *Prohibition* es un gran shoot'em up con un innegable sabor francés. Se tradujo al inglés, alemán y castellano, y se comercializó en Reino Unido y España.



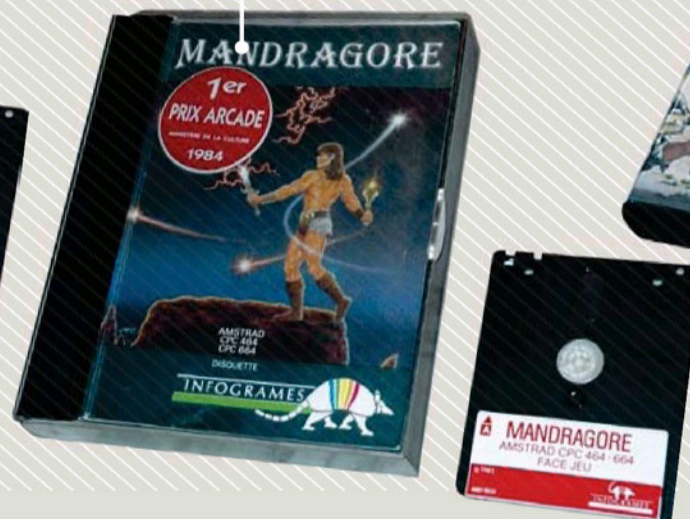
03. Orphée: Le Voyage Aux Enfers

■ ¿Quizá la primera aventura gráfica francesa? Llama la atención por sus curiosos gráficos y por la cantidad de localizaciones, y aunque no es fácil, engancha.



04. Mandragore

■ Muy popular en Francia, donde fue el primer RPG que probaron muchos usuarios. Salió originariamente en M05, y de ahí saltó a CPC y otros sistemas. Se puede encontrar en inglés. Gráficamente, parece un juego de Videopac.

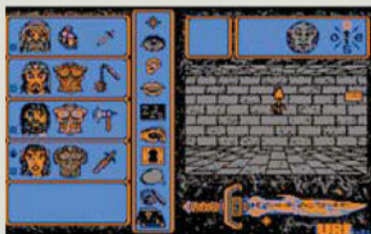


05. Sapiens

■ Una de las primeras aventuras abiertas para CPC (es de 1986). Hay versión en inglés. Como curiosidad, se puede cambiar el punto de vista del jugador, entre primera persona y scroll lateral.



SIGUE CON ESTOS



Le Maître Des Âmes

■ Otro gran juego de rol, ¡qué pena que no esté disponible en otro idioma que no sea el francés! Aunque es más de lo mismo (hay magos, enanos, elfos, todo lo necesario), y tiene un interfaz de creación de personajes un tanto engorroso, es muy divertido. Merece la pena echarle un vistazo.



Fugitif: Les Aventures De Jack Bludfield - Part 1

■ Impresionante técnicamente, hasta el punto de que ocupa dos disquetes completos. Tiene un aire a *Space Quest*, pero las acciones del personaje se seleccionan a través de un interfaz de iconos. Los gráficos están en MODE 1, pero si te pones a contar los colores en pantalla, ¡salen más de cuatro!



La Malédiction

■ Aunque no sea la aventura más jugable que te puedas echar a la cara, *La Malédiction* es recomendable en tanto que es la típica aventura francesa de los ochenta: contiene buenas ideas y unos gráficos curiosos, pero es complicado progresar porque las descripciones son demasiado someras, y en eso basa su dificultad.



Les Passagers Du Vent

■ La primera parte de la saga no se tradujo del francés a otros idiomas, a diferencia de la segunda, que sí apareció en inglés y alemán. Las viñetas del gran Bourgeon lucen muy bien en las pantallas de los CPC. La edición francesa de Infogrames trae el primer álbum de la serie de regalo.



Alphakhor

■ Si sabes algo de francés, no deberías perderte esta aventura. El argumento no puede ser más atractivo: una epidemia que amenaza a la humanidad en 2006 está provocada por un virus que ya se manifestó en hace siglos, en 1463; en su día se encontró la cura, así que si tuviéramos una máquina del tiempo podríamos...

LOS MÁS RAROS

01. Pang

■ Aunque es relativamente común, nadie quiere deshacerse de él porque es de lo mejorcito para GX4000. Existe una versión pirata de Trade In Post más rara aún, con la pegatina típica de los bootlegs de Shropshire, y hackeada para hacerlo más fácil.

02. Trojan Phaser

■ De acuerdo, no es un juego, pero venía con uno o dos de ellos, *Skeet Shot* y/o *The Enforcer*. El conjunto es muy raro, y puede salir por un ojo de la cara.

03. Copter 271

■ La mayor parte de las rarezas son cartuchos que se retiraron de las tiendas cuando Amstrad decidió abandonar el sistema. Sin embargo, Copter 271 llegó a ser distribuido en España por Proein.

04. Haunted Hedges

■ Lo de raro vale para *Haunted Hedges* y para cualquier juego de Amsoft en caja de cartón; dentro venía la edición típica en jewel case, y la gente solía tirar a la basura el envoltorio como si no hubiera un mañana.

05. Chase HQ II

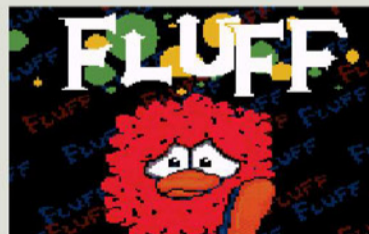
■ Se pensaba que no existía, que era una leyenda urbana, hasta que James Bridges mostró su ejemplar, uno de los dos o tres que se conocen. El más raro, con diferencia.

SIGUE CON ESTOS



Qin

■ La última vez que lo vimos en eBay pasaba de los 120 euros. Nuestros informantes galos nos dicen que es uno de los juegos más apreciados y buscados por los coleccionistas y los usuarios franceses en general, así que ese interés ha podido contribuir a su escasez.



Fluff

■ Fue uno de los últimos juegos comerciales para Amstrad CPC, programado por Rob Buckley. Al principio se vendía en estuches genéricos, pero más tarde salió una edición que aprovechaba la portada del Amstrad Action en que apareció el juego. Vendió pocas unidades así que es difícil dar con un original.



Megablasters

■ Como *Fluff*, fue uno de los últimos lanzamientos comerciales para Amstrad CPC, y también vendió tan pocas copias que es difícil dar con una. Y eso que es un buen clon de *Bomberman*, con *overscan* y música *ingame*, aunque la animación de los *sprites* de los jugadores podría haber estado un poco más trabajada.



The Great Giana Sisters

■ Otro que duró poco en las tiendas, el tiempo que tardó Nintendo en darse cuenta de que se parecía demasiado a *Super Mario Bros* y en entablar un pleito contra Rainbow Arts. Así que, a pesar de que el juego mola, pocos pudieron disfrutarlo en su día. Irónicamente, en 2009 se hizo un remake oficial, aceptado por Nintendo para... Nintendo DS.

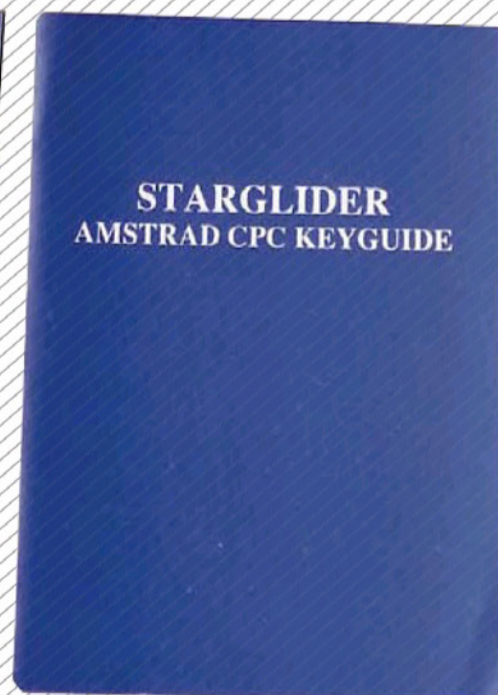
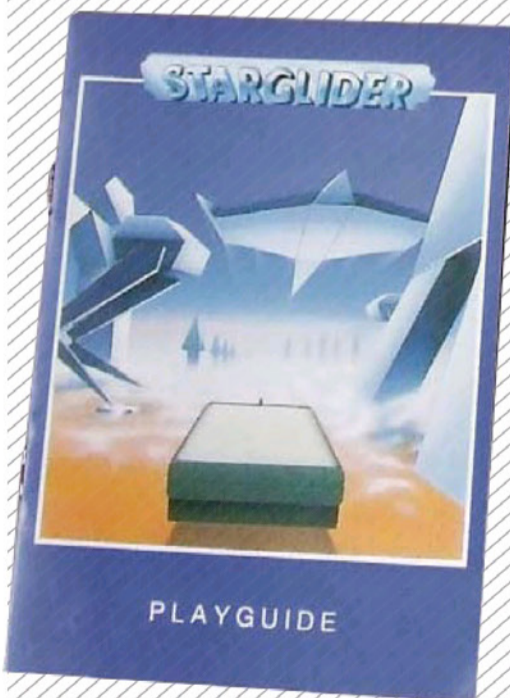
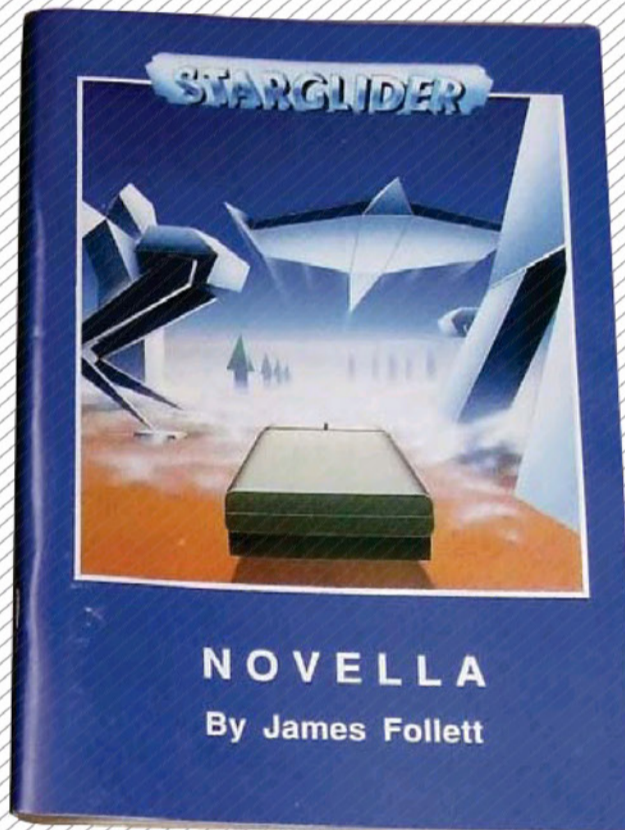
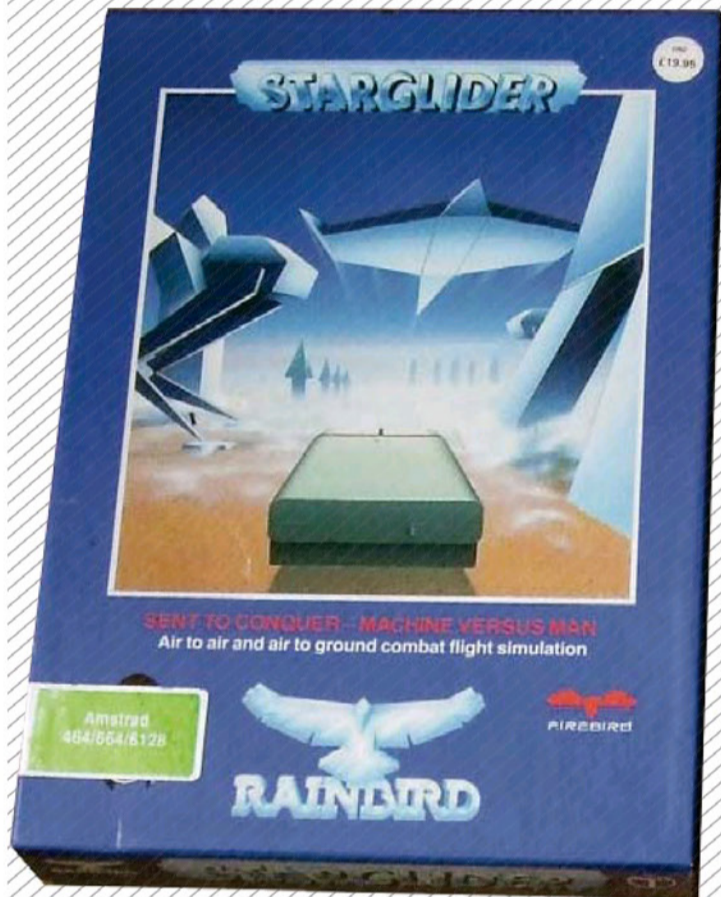


Street Fighter II

■ De acuerdo, casi seguro que es un bulo; pero, después de la aparición de *Chase HQ II* o del *Aleste*, ¿quién pone la mano en el fuego y dice que no existe? En Amstrad Action aseguraron que el juego estaba a punto de salir, pero nunca llegó a las tiendas. Si alguien diera con el código fuente, se convertiría en el héroe de la escena cepecera.

LA JOYA DE LA CORONA

Puede que no sea el mejor juego de CPC; pero lo que hace especial a *Starglider* es la edición de Firebird, que incluye guía, póster, mapa de teclas ¡y una novela!



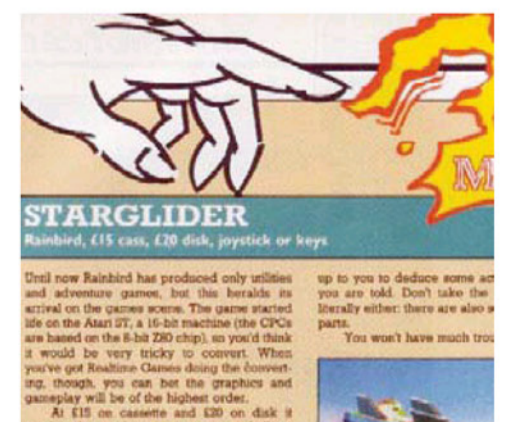
El juego

■ Fue el primer arcade de Rainbird, y tuvo su curro hacerlo porque la versión de CPC fue portada desde Atari ST, ¡y no se perdieron muchos detalles por el camino! Amstrad Action le dio una puntuación de 91% y lo reconoció como Mastergame.



La caja

■ Para justificar el precio, Firebird incluyó un montón de cosas en el lote: la guía, el póster, y la novela de James Follett (no confundir con el autor de best-sellers de nombre Ken). Muchos extras de regalo siguiendo el estilo marcado por *Elite*, vamos.



El precio

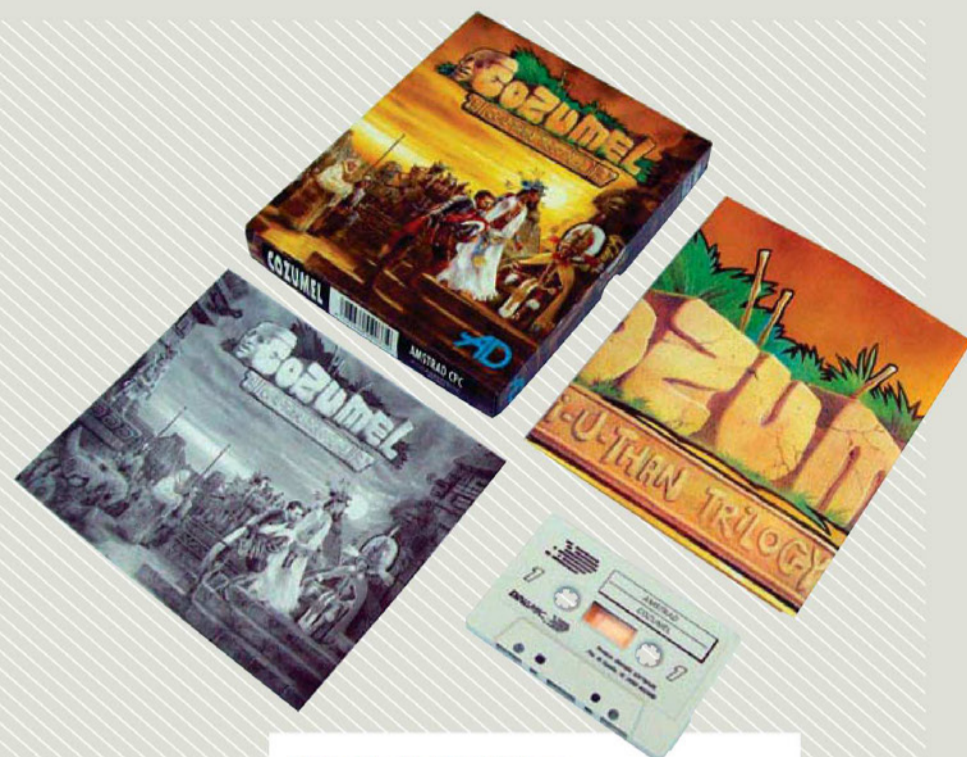
■ *Starglider* no era precisamente barato: la cinta costaba 15 libras en el Reino Unido, y 20 el disco, así que no vendió una barbaridad. Más adelante apareció en una de las ediciones recopilatorias baratas de Beau-Jolly, *Supreme Challenge*.

LOS ESPAÑOLES



Robin

■ Ha sido un MIA hasta abril de 2013. Paco Suárez, su programador, contaba que tenía una vaga idea de él, pero no recordaba mucho más. Fue uno de los últimos títulos (junto a otro rarísimo, *Polluting Bacteria*) que hizo para Indescomp, antes de fundar Ópera.



Trilogía de Ci-U-Than

■ La trilogía de Aventuras AD para Dinamic se compone de *La Diosa de Cozumel* (1990), *Los Templos Sagrados* (1991) y *Chichen Itza* (1992). Cada uno de los títulos es muy, muy difícil de conseguir, sobre todo en formato caja de cartón.



Mapgame

■ Uno de los primeros títulos que produjo Erbe por su cuenta (en 1985), antes incluso de montar Topo Soft, es este juego educativo que sirve para aprender geografía de la Península Ibérica. Recomendable incluso para los que no son empollones.



La Abadía del Crimen

■ Cualquier edición para cualquier sistema de La Abadía está bastante buscada, aunque los estuches originales de Mister Chip son más apreciados que las reediciones baratas de MCM. El de la foto aún conserva el precio por el que se salió: 395 pesetas.



Sir Fred

■ Otro que se las trae es *Sir Fred* de Made in Spain en su edición original de 1986. Fue reeditado dentro del pack *Made in Spain 5 Estrellas* de Zigurat, pero la versión en estuche tiene, indudablemente, mucho más encanto.

SIGUE CON ESTOS



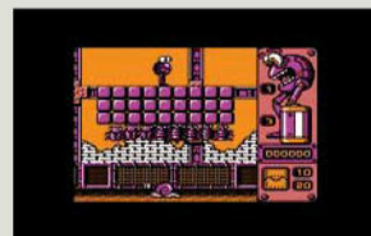
Guillem de Bergedà

■ Uno de los pocos juegos con textos en catalán, y probablemente el único realizado a nivel profesional. Editado por encargo de la Generalitat de Catalunya, no es un título comercial, así que dar con él es complicado: parece que sólo se distribuyó en bibliotecas y centros culturales. Un juego de estrategia con gráficos de lo más espartano.



Stroper

■ La idea prometía mucho: es una mezcla de la segunda carga de *Freddy Hardest* con *Lode Runner*. Pero los gráficos son terribles, el *scroll* lamentable, y es difícil entender lo que sucede en pantalla. Por mucho que lo editara Zigurat, tiene más bien pinta de juego de kiosco. De lo último que salió en España para CPC.



Jump

■ Como *Stroper*, de lo último que publicó Zigurat: este es de 1991, aquel de 1992. *Jump*, sin embargo, tiene unos gráficos aceptables, aunque la acción tampoco sea muy comprensible y la animación de los *sprites* deje que desear. El simple hecho de configurar las teclas es un suplicio.



Piso Zero

■ Otro más de Zigurat, este también de 1991. A medio camino entre *Mata Hari*, *Techno Cop* y *Elevator Action*, pero mucho peor que todos ellos y con uno de los peores *scrolls* que se han visto nunca en Amstrad CPC. Como los otros dos, apareció en caja de cartón cuadrada, tanto en cinta como en disco.



Corrupt

■ Curiosa aventura de texto de GLL, de 1990, con gráficos aceptables y una interfaz que destaca por ser bastante accesible. Ha estado perdida durante muchos años, y de hecho se llegaba a dudar incluso de que hubiera llegado a salir para CPC. Se publicó en formato *twin jewel case*.

...Y ALGO DE HARDWARE



Amstrad CPC 472

■ El as en la manga de José Luis Domínguez y Alan Sugar para evitar un arancel con el que el gobierno español quería promocionar la compra de ordenadores producidos aquí (presumiblemente, los Dragon que fabricaba Eurohard en Extremadura). Duró en el mercado mientras la barrera comercial estuvo vigente, tan solo unos meses. Tiene variantes: con 'ñ' en el teclado y sin ella.



RFT KC compact

■ Fabricado para conmemorar el 40 aniversario de la República Democrática Alemana en 1989, estuvo en venta durante muy poco tiempo porque la RDA desapareció formalmente al año siguiente y carecía de licencia de Amstrad: comercializar algo así en la RFA era impensable. Equivale a un 664 sin disquetera.



Patisonic Aleste 520EX

■ El frankenstein venido de Siberia, pegando con los Urales. Mitad MSX mitad CPC, dar con uno es ciertamente complicado y puede requerir que te saques un billete de avión a Omsk, la ciudad donde se fabricó y se distribuyó exclusivamente.

El cuestionario

Richard Goulstone, TrickyNZ en internet, es un tío raro: no sólo colecciona chismes de Amstrad, jencima es de Nueva Zelanda!



■ **¿Cómo empezaste?**
Adquirí un CPC 664 en 1986, mi primer ordenador "serio"; y desde entonces me ha tenido enganchado. Los anuncios de Rowan Atkinson [el actor que interpreta a Mr.Bean, n.d.t.] me llamaron la atención, y me lo compré. Tuve un montón, de ellos sobre todo 6128s, hasta que en 1992 vendí el último y me pasé al PC. Pero los ordenadores modernos me

aburren, así que cuando encontré un CPC a finales de los noventa, me lo pillé.

■ **¿Cuánto tiempo llevas coleccionando?**
Desde la eclosión de las páginas de subastas en Nueva Zelanda, en torno a 1999: había mucha gente vendiendo material de CPC muy barato, y me volví a enganchar. Empecé reuniendo ordenadores de 8 bits y llegué a tener una colección respetable, hasta que me di cuenta de que, a no ser que me tocara la lotería, tendría que limitarme a un solo sistema. Y tenía que ser el Amstrad.

■ **¿Y qué ofrecen los Amstrad frente al resto?**
El Amstrad CPC fue la cúspide de los ordenadores de 8 bits: su diseño todo-en-uno, su sistema operativo de verdad, el CP/M, la facilidad con que se podía usar y programar, el manual... Todo eso lo convertía en un equipo compacto, con un solo enchufe.

■ **¿Qué opina tu familia de la colección?**
Nada especial. Mi mujer no entiende cómo me ha dado por los ordenadores antiguos, pero mientras que ocupe sólo una habitación, no le importa.

■ **¿Cuál es el juego más caro que tienes?**
Roland in Space, en la versión de Amsoft de disco. Lo he visto en eBay por entre treinta y cincuenta euros.

■ **¿Cuál es el juego más raro que tienes?**
Alguno de los títulos de Amsoft que conservo aún retractilados. Normalmente, cuando alguien compraba un juego de Amsoft en los ochenta, lo primero que hacía era tirar la caja de cartón y quedarse con la jewel case.

■ **¿Cuál es la joya de la corona en tu colección?**
Las *ACU*, sin duda. Las tengo casi todas, incluido el número uno. Habré leído cada ejemplar por lo menos diez veces, me atraen porque capturan la esencia de lo que eran los Amstrad CPC en aquella época. La peña que escribía aquella revista tenía una devoción genuina por el sistema.

■ **¿Qué consejo le darías a otros coleccionistas?**
Métete en los foros y comparte lo que tengas. Ahora mismo estoy subiendo todo el material que tengo, y que aún no está en CPC Wiki. Sitios como CPC Wiki son la mejor manera de archivarlo y preservarlo todo [www.cpcwiki.eu, n.d.t].

