

# retro\* Guía esencial para los amantes de los videojuegos clásicos GAMER hardware



Los microordenadores de 8 y 16 bits que marcaron una época



APPLE II



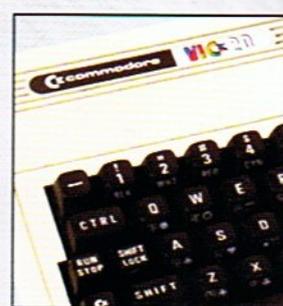
ZH 80



ZH 81



BBC MICRO



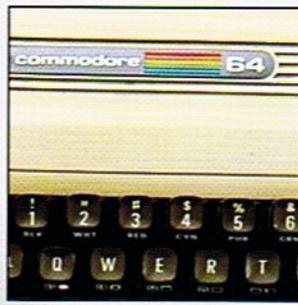
VIC 20



ZH SPECTRUM



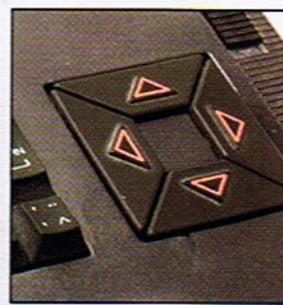
DRAGON 32



COMMODORE 64



ATARI 800 HL



MSX



ORIC-1



ELECTRON



CPC 464



SINCLAIR QL



ATARI ST



SPECTRUM 128



CPC 6128



AMIGA



SAM COUPE

**180**  
PÁGINAS CON  
LOS MEJORES  
MICROS DE LA  
HISTORIA DEL  
VIDEOJUEGO

# retro\* Guía esencial para los amantes de los videojuegos clásicos

## GAMER hardware

Los microordenadores de 8 y 16 bits que marcaron una época

# SUMARIO

# Más de 25 años de ordenadores clásicos

## LOS MEJORES MICROS

### DE 8 Y 16 BITS

Apple II	6
Game & Watch	14
Sinclair ZX80	22
Sinclair ZX81	26
BBC Micro	32
Commodore VIC-20	42
ZX Spectrum	50
Dragon 32	56
Commodore 64	62
Atari 800XL	70
MSX	78
Oric-1	86
Acorn Electron	94
Amstrad CPC 464	102
Sinclair QL	108
Atari ST	114
ZX Spectrum 128	120
Amstrad CPC 6128	128
Amiga 500	142
Acorn Archimedes	152
SAM Coupé	158
Amstrad PCW	172

## 10 JUEGOS PERFECTOS

Apple II	10
Game & Watch	20
Sinclair ZX81	30
BBC Micro	40
Commodore VIC-20	46
ZX Spectrum	54
Dragon 32	60
Commodore 64	68
Atari 800XL	74
MSX	84
Oric-1	90
Acorn Electron	100
Amstrad CPC 464	106
Sinclair QL	112
Atari ST	118
ZX Spectrum 128	124
Amstrad CPC 6128	132
Amiga 500	148
Acorn Archimedes	156
SAM Coupé	162

## Y LOS DEMÁS...

Apple II	12
Commodore VIC-20	48
Atari 800XL	76
Oric-1	92
ZX Spectrum 128	126
Amiga 500	150

## REPORTAJES

Informe Especial Amiga	134
El futuro ha muerto	164



ATARI 800 XL Pág. 70



Dragon 32 Pág. 56

Commodore 64 Pág. 62



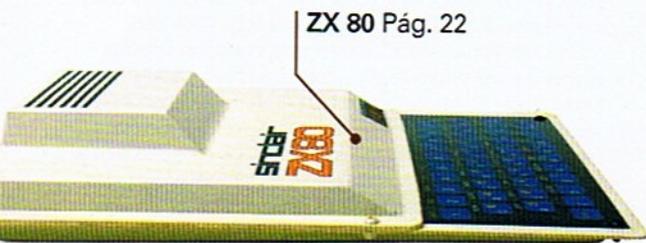


MSX Pág. 78



ZX Spectrum Pág. 50

## MICROS DE 8 Y 16 BITS



ZX 80 Pág. 22

Informe Amiga Pág. 134



Sam Coupé Pág. 158



Amstrad CPC 464 Pág. 102



Apple II Pág. 6



Fecha de lanzamiento: 1984

Precio original: 225€ (monitor de fósforo verde), 338€ (monitor en color)

Cómpralo ahora por: 11€ a 28€

Revistas relacionadas: *Amix*, *Computing With The Amstrad* (más tarde conocido como *CPC Computing*), *Amstrad Computer User* (revista oficial. Comenzó como *CPC 464*, después *Amstrad CPC 464* antes de cambiar el nombre cuando el 664 fue lanzado en 1985), *Amstrad Action*, *CPC Attack*, *Micromanía*, *Microhobby Amstrad*, y cantidad de fanzines como *Artificial Intelligence*, *Better Than Life*, y el mejor de todos, el estupendo *WACCL*.

**¿Por qué Amstrad CPC 464 era tan fantástico?** No tenías sólo un Amstrad CPC 464, se convertía en parte integral de tu vida, un as en la manga que utilizar cuando alguien preguntaba: "¿Cuál es mejor? ¿Spectrum o C64?" y tú respondías: "¡Ninguno! CPC los machaca". Y así era. Y es que este infravalorado ordenador jugaba bien sus bazas: fantásticos gráficos, sonido óptimo y usuarios entusiastas que se negaron a dejarlo ir cuando murió. Los dueños de un CPC estaban orgullosos de su elección.



# AMSTRAD CPC 464



EN LOS OCHENTA, LOS JUEGOS ERAN PRODUCIDOS PARA SPECTRUM Y COMMODORE. Y, POR SUPUESTO, PARA AMSTRAD. PERO MUCHA GENTE PRESTÓ Poca atención AL INFRAVALORADO Y DESVALIDO CPC 464. SIN EMBARGO, LA ENTRADA DEL 8 BIT DE SIR ALAN SUGAR EN EL MUNDO DE LOS MICROS DOMÉSTICOS DEMOSTRÓ SER TODO UN ÉXITO, COMO DESCUBRIRÁS A CONTINUACIÓN.

**L**as mejores cosas les suceden a los que saben esperar y ese fue el caso de Amstrad CPC 464. Cuando fue presentado el 11 de Abril de 1984 a más de 400 periodistas apelonados en el Gran Hall de la histórica Westminster School de Londres, todos estuvieron de acuerdo en que había pasado el corte. Estaba compitiendo contra Spectrum y Commodore 64, pero Alan Sugar estaba seguro de que su técnicamente superior CPC –carñosamente apodado Arnold– ganaría. Ciertamente tocó la fibra sensible de la prensa: The Guardian lo llamó "Amstradivarius", Personal Computer World se atrevió a afirmar que era "El vencedor de Sinclair", y Computer News se refería a la máquina como "Arthur". El Grimsby Evening Telegraph lo bautizó como "La máquina genial", pero el London Evening Standard fue más allá. "Tras el coche del pueblo (el VW escarabajo), el ordenador del pueblo", sentenció.

Mr. Sugar tenía planeadas unas ventas mundiales de más de 20 millones de unidades, y estaba dispuesto a vender unas primeras 100.000 que habían sido fabricadas expresamente para el lanzamiento.

La promoción había intentado capturar la imaginación de los periodistas mediante el uso de figuras históricas, que iban desde Einstein, Ravel y Arquímedes hasta Monet y Shakespeare, para destacar los atributos del CPC. Shakespeare, por ejemplo, mostraba lo sencillo que habría sido escribir Hamlet con un procesador de texto.

Amstrad no tenía inconveniente en presentar CPC –Colour Personal Computer– como una máquina mil usos. Mientras Spectrum y C64 se establecían como máquinas de juegos, CPC era promocionado como un ordenador también ideal para los negocios.

Amstrad quería tener sus ordenadores en las tiendas a finales de Junio, tal y como Bill Poel, gerente general de Amsoft, aseguraba en Your Computer: "Estoy preparado para comerme uno en Trafalgar Square si tardamos más". No hizo falta que lo hiciera. El 21 de Junio,

## Postproducción

Cuando 464 Plus fue desechado, significó el anuncio del final de esta sensacional máquina. Durante un tiempo las compañías continuaron apoyando al ordenador, sacando títulos económicos y a precio completo, como «Super Cauldron» y «Prehistorik», en 1993. Pero según pasaba el tiempo el mercado fue yendo a parar a manos de usuarios incondicionales que levantaron sus propias compañías de software. Entre las mejores estaba Radical Software, responsable de «Fluff» y «Ball Bearing». La mayoría de estaban disponibles en cinta, pero no el genial «ZapT Balls», que sólo estaba en disco y en 128 KB. Pero a medida que más y más juegos llegaron al gran público, se hizo difícil para los usuarios de 464 encontrar gente dispuesta a copiar títulos "homebrew" en casetes. A menos que adquirieran una unidad de disco, no podían acceder a la nueva ola de juegos, con notables títulos como «Croco Magneto» y «Les Mings», disponibles en el típico envío de disco y sobre con franqueo pagado.



# AMSTRAD CPC 464



« Sir Alan Sugar, hoy estrella en Two's The Apprentice de la BBC, con más pelo en el estreno de CPC 464.



« Roland Perry, director técnico del grupo Amstrad en el momento del lanzamiento de CPC 464.

la máquina estaba disponible a la venta en el Rumbelows de Edgware Road, Londres. Alrededor de 60 personas hicieron cola durante casi una hora para ponerle las manos encima, abalanzándose en estampida cuando las puertas se abrieron a las 9.30. A las 10.30, 100 ordenadores habían sido vendidos y el software volaba de las estanterías. Se dijo que un hombre incluso había venido volando ¡desde Bahrein!

Roland Perry, por entonces gerente técnico del grupo Amstrad, dice: «Estábamos satisfechos con este éxito inicial. Sir Alan había querido fabricar CPC porque deseaba entrar en el mercado de la informática doméstica. Era lo último que se estaba imponiendo claramente como un producto popular en las tiendas y queríamos formar parte de esa corriente. Ver que se vendía fue muy gratificante.»

Antes del lanzamiento, Amstrad había buscado desesperadamente software, especialmente juegos. La solución fue la creación de Amsoft a comienzos de 1984, con la tarea de acercarse a terceras compañías para desarrollar 50 juegos para CPC. Algunos de los juegos se entregaron junto con CPC 464, incluyéndose «Harrier Attack», «The Galactic Plague», «Roland On The Ropes», «Fruit Machine», «Bridge-It» y «Xanagrams».

«Los juegos fueron muy importantes para 464,» continúa Perry. «El posterior CPC 664 y después 6128, con sus unidades de disco, comenzaron una tendencia hacia el uso en pequeños negocios, gracias al CP/M, los procesadores de textos y los paquetes de contabilidad, pero para mí CPC 464 era una máquina de juegos al 100%».

El CPC de 8 bit era impresionante. Amstrad decidió usar las cintas como medio de almacenamiento porque eran baratas. Fue una buena decisión —situó a CPC dentro de la asequibilidad demandada por los niños y se convirtió en un fuerte contendiente en cuanto a juegos.

Aunque los programadores deseaban que contase con sprites por hardware, en el núcleo de CPC había un procesador Z80 corriendo a 4 MHz. Tenía 64 KB de memoria, una unidad de casete instalada —una unidad de disco externo de 3" fue puesta a la venta más tarde— y la posibilidad de elegir un monitor en color o de fósforo verde.

El ordenador tenía tres modos de pantalla. El Modo 0 permitía que 16 colores de los 27 de la paleta fueran mostrados en baja resolución. El Modo 1 consumía 4 colores de los 27 en resolución media. Y el Modo 2 —la resolución más alta— usaba 2 de los 27 colores.

CPC 464 usaba el chip de sonido AY-3-8912 de Texas Instruments, de salida mono a través de un diminuto altavoz de cuatro centímetros con control de volumen. Como capacidades de sonido disponía de tres canales de ocho octavas. En posteriores modelos de 464, la salida estéreo estaba disponible a través de un jack de auriculares de 3.5mm, que también podía ser conectado a altavoces externos.

Aunque no alcanzaron las cotas de C64 las opciones de sonido eran suficientemente buenas como para permitir muestros de sonido digital en juegos como «Robin Hood» y «RoboCop». Para los usuarios con menos conocimientos técnicos llamaba la atención por otras razones. Aparte del importante puerto para joystick, el teclado,



« CPC fue publicitado como el "todo en uno", intentando a traer a los tecnófilos.

el propio ordenador y la pletina de cintas estaban integrados en una misma unidad y conectados mediante un par de cables con el monitor, el cual contenía la fuente de alimentación. Todo el aparato estaba alimentado por un único enchufe, como un sistema sencillo y atractivo.

Pero el teclado en sí mismo era lo que más resaltaba. Largo y delgado, con la pletina de casete situada a la derecha, contenía teclas verdes, azules y rojo chillón. Perry dice: «queríamos que el teclado pareciera el de un "auténtico ordenador", el tipo de aparato que la gente viera en los mostradores de embarque de las líneas aéreas cuando se fueran de vacaciones. La pletina integrada se debió a que el éxito del Amstrad se había basado en crear aparatos electrónicos de consumo como las cadenas Hi-Fi, que no tenían extras que añadir ni cableado complejo. Por esta razón le adosamos un monitor».

Aunque CPC era alimentado por el chip Z80, Amstrad barajó inicialmente la posibilidad de usar un procesador 6502, el mismo que usaban VIC-20 de Commodore y Apple II. Iba a tener 32 KB de RAM y BASIC Microsoft. Al final, Locomotive Software, que producía el BASIC de CPC, persuadió a Amstrad de que probaran con el Z80.

«Comenzamos el desarrollo del Amstrad teniendo una idea básica y elaborando un esquema de las especificaciones para después ir entrando en detalles sobre la marcha», continúa Perry. «Sir Alan estaba satisfecho con el resultado final. Cambiamos todo lo que no le gustaba. Recuerdo que quería que las teclas cursor "trabajaran" en todo momento, que no era como la gente normalmente hacía las interfaces intérpretes de BASIC por aquel entonces.»

CPC seguía cosechando ventas e incluso causando impacto en las aulas —en Noviembre de 1984, Sir Keith Joseph, ministro del estado para educación y ciencia, visitó la escuela secundaria Thorpe Bay en Southend, la primera en disponer de unidades de 464.

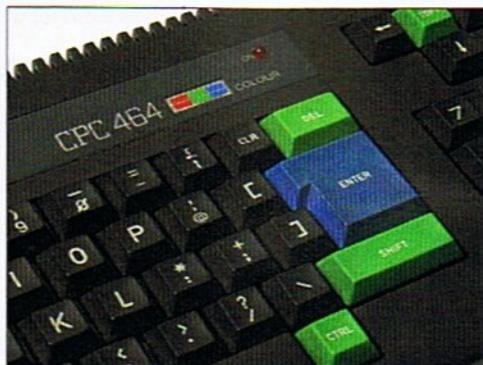
Pero aunque 464 se vendió bien en Gran Bretaña, en Europa se convirtió en un fenómeno, particularmente en Francia, donde se situó como el ordenador doméstico más vendido. En España fue distribuido por Indescomp. En Alemania, fue vendido bajo el nombre de Schneider, pero sin las teclas de colores.

«Nos habríamos contentado con vender 100.000 CPC y entrar así en la lista de los diez más vendidos», continúa Perry. «Pero sobrepasamos nuestras expectativas, alcanzamos el primer puesto de la tabla y vendimos un par de millones. Mucha culpa de ello la tiene que insistiéramos en distribuir la máquina en conocidos grandes

almacenes y no sólo a través de pedidos o en tiendas especializadas de informática. Era un sistema completo, no sólo una consola».

Las boyantas ventas del ordenador provocaron que la mayoría de las casas de software no tardaran en respaldarlo. Los juegos producidos para





Spectrum y Commodore también lo fueron para CPC, aunque al compartir el procesador Z80 con Spectrum, muchos de los primeros juegos de Amstrad fueron versiones de los de Speccy. Algunos eran lentos e irregulares, y no aprovechaban ni los modos de 4 a 16 colores ni el scroll por hardware. Pero cuando se hicieron bien CPC exhibió todas sus virtudes.

En 1985, CPC tuvo su primera feria, que tuvo lugar en otoño en el Novotel de Londres. No muchas compañías de juegos se presentaron –ni tampoco, para ser sinceros, la misma Amstrad.

Pero algunos grandes juegos estaban siendo comercializados –el «Elite» de David Braben hizo su aparición en navidades–. En este punto, Sugar estaba reclamando un 25% de la cuota de mercado y se jactaba de que su 464 era “la máquina que todo el mundo conoce y adora... ¡reputadamente utilizada por un bien conocido fabricante de aspiradoras para el control de existencias de sus coches!”

Las casas de software líderes también comenzaron a adorar a CPC. Nick Alexander, de Virgin Software, que había producido «Sorcery», dijo que la versión para Amstrad era la que más había vendido de las de las tres plataformas para las que había hecho el juego. “Si comparas Amstrad con Spectrum y C64,” dijo, “la actitud de nuestros programadores hacia él es como si fuera el líder”.

Al año siguiente, Infocom anunció que sus aclamadas aventuras, incluidas «The Hitchhiker's Guide To The Galaxy» y «Zork I, II y III», serían finalmente comercializadas para CPC.

Pero ese mismo año, Amstrad compró a su rival, Sinclair, provocando los rumores sobre una posible desaparición de CPC 464. Amstrad negó que se fuera a deshacer de “una máquina que nos está haciendo ganar dinero”, aunque los analistas afirmaban que CPC 6128 con disquetera estaba haciendo mejor caja. Pero Sugar dijo que la adquisición de Sinclair significaría que Spectrum pasaría a ser comercializado como una máquina de juegos, mientras que Amstrad se convertiría en un asunto más serio.

Este respaldo de Sugar no frenó las especulaciones. En Octubre, muchas compañías se quejaron de que las ventas se desplomaban y culpó a Amstrad, acusándoles de no fabricar suficientes 464.

**Amstrad Home Computers. Priced as only we know how.**

**CPC 464, GT-65 and CTM 644 Specifications**

Model	Price	RAM	Storage	Expansion
CPC 464	£199	64 KB	5.25" floppy	16 colours
GT-65	£399	64 KB	5.25" floppy	16 colours
CTM 644	£399	64 KB	5.25" floppy	16 colours

Si elegias la pantalla de fósforo verde, Amstrad te decía, “pero si quieres jugar a todo color, ¡no te preocupes! Tenemos una fuente de alimentación y un modulador para conectarlo a tu TV en color.”

No fue el caso, y las ventas comenzaron a incrementarse de nuevo. Llegó una época dorada de 464 en la que los juegos eran producidos por toneladas y se fabricaban todo tipo de periféricos, siendo uno de los mejores el Multiface 2, que permitía a los usuarios “hackear” los juegos introduciendo códigos de trucos que copiaban de las revistas.

A pesar de los insistentes rumores de que Amstrad fabricaría una máquina de 16 bit, 464 continuó. Sin embargo, efectivamente, Amstrad necesitaba producir un nuevo ordenador en 1989. CPC 464 se encontraba bajo amenaza desde Agosto de 1987, cuando Spectrum Plus 3, con disquetera, salió a la venta y provocó que Amstrad tuviera tres máquinas por debajo de las 300 libras (339€) – Plus 2, Plus 3 y 464– en el mercado. Y en 1988 fue vendido el club Amstrad para usuarios de CPC, disparando aún más las especulaciones.

En vez de eso, CPC 464 fue desmantelado e insertado en un paquete que incluía un sintonizador de TV para el monitor, 17 juegos que incluían «Trivial Pursuit», «Roland in Time» y «Scalextric», así como un escritorio de trabajo, una radio-reloj y un horrible joystick.

Al mismo tiempo, Amstrad hizo públicos unos beneficios de más de 90 millones de libras (101 millones de €). En 1990, CPC 464 cesó su producción sólo para ser reemplazado por el renovado 464 Plus. Era blanco, de mayor anchura, de un estilo similar a Amiga o Atari ST, y venía con una ranura para cartuchos de juegos que podían disfrutar de una paleta de hasta 4026 colores. Las teclas de color fueron desterradas y los viejos conectores del extremo de la caja fueron sustituidos por los más robustos puertos de expansión.

El procesador Z80 a 4 MHz se mantuvo, así como las 64 KB. Pero también fue mejorado con un sonido estéreo de cuatro canales de 16 bit, con el añadido del Acceso Directo a Memoria (DMA) que permitía escuchar música sin sobrecargar el procesador.

Sin embargo, el viejo 464 se resistía a morir. Siguió saliendo innovadores juegos, como «Prince of Persia» que lucía tan exuberante que parecía una versión casi idéntica a la de Atari ST. Pero con el incremento de la popularidad de Amiga y Atari ST, la tecnología de 8 bit de CPC fracasó a la hora de atraer clientes. Aunque las ventas siguieron aumentando, no fue suficiente para salvar al ordenador. Finalmente, y tristemente, dejó de fabricarse.



**Tras el telón**

Los alemanes orientales crearon un clon de CPC 464 llamado KC Compact. Era compatible en un 95% con los fabricados por Amstrad y podía conectarse tanto a un reproductor de cintas como a una unidad externa de disco de 5.25” –CPC 664 y 6128 usaban discos de 3”–. Aunque arruinaba el concepto de Amstrad de “todo en uno” –KC tenía una fuente de alimentación externa, un independiente ordenador/teclado y utilizaba un televisor estándar en vez de un monitor especial– funcionaba con BASIC 1.1 y tenía 64 KB de RAM, pero usaba un procesador U880 en vez del Z80. Se añadían 64 KB extras cuando se usaban adaptadores de cinta o disco. Fue desechado poco después de la caída del Muro de Berlín. En la RFA, CPC 464 era producido por Schneider, que reemplazó el distribuidor de Amstrad de la cubierta del ordenador y puso el de Schneider en la pantalla de arranque –así como instaló adecuados conectores de expansión no situados en el extremo de la caja.



Una nueva caja y el añadido de la ranura de cartuchos –para caros juegos de 35€– transformaron el 464 en el 464 Plus.



Este juego de producción francesa fue uno de los mejores títulos comerciales del CPC.

» Izquierda: Amstrad Action fue la revista más vendida de CPC –en su apogeo vendió 37.000 copias, batiendo a las oficiales ADU, Amix, Computing With The Amstrad, y la efímera, de seis números, CPC Attack–. Derecha: Amstrad comenzó a cambiar su estrategia, promocionando CPC 6128, de disco, y dejando en un muy segundo plano a CPC 464.

# 10 JUEGOS PERFECTOS

NORTH & SOUTH



## NORTH & SOUTH

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1991
- » COMPAÑIA: INFOGRAMES
- » CREADOR: NEW FRONTIER
- » DEL MISMO AUTOR: HOSTAGES

«North & South» es el ejemplo de lo que el CPC podía hacer cuando no era abrumado con versiones de Spectrum. Aunque, obviamente, este clásico título de Estrategia de Infogrames no podía aspirar a competir en gráficos con las versiones de 16 bit, resulta sorprendente lo bien que captura el espíritu del cómic belga original "Les Tuniques Bleues" en el que está basado el juego. Afortunadamente, su jugabilidad demuestra ser tan inmersiva como sus efectos visuales y pronto te encuentras intentando arrebatar el máximo terreno posible a tus oponentes mientras combates con tu infantería, enormes cañones e incluso fuerzas móviles. Excelente material.

SPINDIZZY



## SPINDIZZY

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1986
- » COMPAÑIA: ELECTRIC DREAMS
- » CREADOR: PAUL SHIRLEY
- » DEL MISMO AUTOR: CONFUZION

Las ideas más simples suelen ser las mejores, y no es fácil encontrar algo más sencillo que el maravilloso «Spindizzy». Todo lo que tienes que hacer es guiar tu peonza en la búsqueda de joyas a través de 386 pantallas isométricas. Suena simple, ¿verdad? Bueno, pues no lo es tanto, pero por eso es tan genial. Aunque muchas de las joyas son fáciles de conseguir, pronto empiezan a aparecer en todo tipo de lugares de difícil acceso y requieren de auténtico ingenio para ser recogidas. Más tarde, las joyas sólo pueden ser alcanzadas accionando interruptores, utilizando ascensores e incluso saltando sobre grietas. Y todo eso avuelve cada vez más complicado de recorrer. Ah, ¿y te hemos dicho que tienes que recogerlas en un tiempo límite?

TOTAL ECLIPSE



## TOTAL ECLIPSE

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1988
- » COMPAÑIA: INCENTIVE SOFTWARE
- » CREADOR: MAJOR DEVELOPMENTS
- » DEL MISMO AUTOR: DRILLER

Cuando «Total Eclipse» apareció en 1988, Incentive ya tenía dos títulos realizados con el motor 3D «Freescape» en su haber.

Aunque no había nada malo en los escenarios ci-fi de «Driller» o «Darkside», los familiares escenarios del Egipto de los años 30 hacen de «Total Eclipse» un juego más identificable. También ayuda que es más competente técnicamente, tiene mejores puzzles y un tono tenebroso que hace que la exploración de la pirámide resulte sobrecogedora. Había un estrecho plazo de tiempo de dos horas para completar el juego, lo que habría estado bien de no ser por lo confuso que a veces resulta transitar por la pirámide.

## THE GUILD OF THIEVES

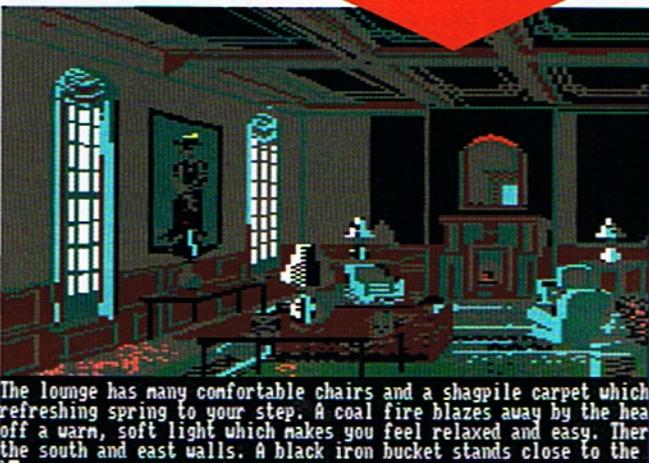
- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1987
- » COMPAÑIA: RAINBIRD
- » CREADOR: MAGNETIC SCROLLS
- » DEL MISMO AUTOR: FISH

Existe una gran selección de aventuras conversacionales para CPC, pero es este genial "gremio de ladrones" al que solemos regresar con insistencia. Se trata de una historia meticulosamente elaborada que ofrece localizaciones bellamente diseñadas y contiene extremadamente complejos puzzles a resolver. Básicamente, todo lo esperable de sus creadores, Magnetic Scrolls. Como antes «The Pawn», «The Guild Of Thieves», que también transcurra en Kerovnia, venía en una lujosa caja llena de un montón de extras como una tarjeta de crédito del Banco de Kerovnia y el boletín de noticias "What Burglar". Es más difícil que el anterior, pero también mucho mejor y te obligará a devanarte los sesos hasta el día del juicio final.

## GRYZOR

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1987
- » COMPAÑIA: OCEAN
- » CREADOR: JOHN BRADWOOD
- » DEL MISMO AUTOR: RENEGADE

La mayoría de conversiones para Amstrad fueron las terceras en discordia frente a las habitualmente superiores de Spectrum y Commodore. Aunque, de vez en cuando, aparecía un juego que machaba totalmente a las versiones de sus compañeros. «Gryzor» es uno de ellos. No sólo tiene una fuerza visual impresionante —sus gráficos son similares a los del «Renegade» de Mark Jones, otro éxito de Ocean— sino que también se juega de vicio. Los controles son extremadamente firmes y sensibles, la dificultad es la adecuada y hay gran variedad de armamento. En realidad, aparte de unas diferencias menores es lo más parecido a la recreativa original que se puede conseguir en una máquina de 8 bit. Simplemente sorprendente.



The lounge has many comfortable chairs and a shagpile carpet which refreshing spring to your step. A coal fire blazes away by the hearth off a warm, soft light which makes you feel relaxed and easy. Ther the south and east walls. A black iron bucket stands close to the

THE GUILD OF THIEVES



GRYZOR



PRINCE OF PERSIA



## FANTASY WORLD DIZZY

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1989
- » COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- » CREADOR: THE OLIVER TWINS
- » DEL MISMO AUTOR: GRAND PRIX SIMULATOR

No se puede hacer un "top ten" para Amstrad sin un juego de Dizzy, así que hemos decidido votar por esta aventura en la que el héroe explora Fantasy World en busca de su novia Daisy. Fantasy World es un lugar enorme, sin embargo, y Dizzy tiene que solventar una variedad de diferentes puzzles y abrirse camino a través de feroces enemigos antes de conseguir reunirse finalmente con su amada. Tras el dificultoso «Treasure Island Dizzy» este «Fantasy World» resulta más disfrutable. Ofrece gráficos de gran calidad y muy buenos puzzles, lo que hace comprensible que el personaje siga siendo tan popular.

## PRINCE OF PERSIA

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1990
- » COMPAÑÍA: DOMARK/BRODERBUND
- » CREADOR: BRODERBUND
- » DEL MISMO AUTOR: MYST

«Prince of Persia» es uno de los más sobresalientes juegos que jamás aparecieron para el ordenador de 8 bit de Alan Sugar. Lanzado en 1990 es una auténtica revelación y muestra claramente lo que el CPC era capaz de hacer cuando era bien aprovechado. Aunque los niveles resultan suntuosos, es la asombrosa animación del príncipe lo que más impresiona. La jugabilidad también es óptima, con el protagonista respondiendo perfectamente tanto a los controles del joystick como de las teclas. ¿Quién sabe? Si juegos como éste hubieran aparecido al principio de la vida del CPC las cosas podrían haber sido diferentes.

## HEAD OVER HEELS

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1986
- » COMPAÑÍA: OCEAN
- » CREADOR: JON RITMAN, BERNIE DRUMMOND
- » DEL MISMO AUTOR: BATMAN

Ya hemos reseñado este clásico de Ritman y Drummond en Los 10 Juegos Perfectos de Spectrum, pero nos gusta tanto que lo incluimos aquí también. Al igual que «Get Dexter», es una de las mejores aventuras isométricas que el Amstrad (o cualquier otra máquina para el caso) ofreció, y se conserva tan fresca como siempre. El diseño de los niveles roza la perfección, la interacción entre los dos personajes es genial y, gracias al talento creativo de Drummond, se consiguen mejores personajes con unos cuantos píxeles que en docenas de los juegos actuales. Una de las mejores aventuras jamás realizadas.

## GET DEXTER

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1986
- » COMPAÑÍA: PSS/ERE
- » CREADOR: ERE INFORMATIQUE
- » DEL MISMO AUTOR: PACIFIC

Producido por la francesa ERE Informatique en 1986, «Get Dexter» («Crafton & Xunko» mostró el poder del CPC mediante la inyección de originalidad y humor en una aventura isométrica que supera todo lo que Ultimate habría producido para el CPC. Los gráficos de «Get Dexter» están extraordinariamente definidos y llenos de color, y tu personaje puede interactuar con prácticamente todo lo que aparece en pantalla. La jugabilidad está delicadamente equilibrada entre lo frustrantemente difícil y lo excesivamente placentero: la curva de aprendizaje perfecta. Es todo un clásico del CPC.

## CHASE HQ

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1989
- » COMPAÑÍA: OCEAN
- » CREADOR: JON O'BRIEN
- » DEL MISMO AUTOR: NORTH STAR

En un poco expandido CPC 464, la orden de entrega de un clásico digitalizado emitida por tu bullicioso socio -"¡Vamos, señor conductor!"- podía no ser escuchada. Pero esto no desvirtúa la jugabilidad de la que fue una legendaria conversión de arcade realizada por Ocean. Si pudiéramos quejarnos de algo sería de que te hace bombear adrenalina sin parar, haciendo que tus manos suden mientras le pisas los talones peligrosamente hacia el "Game Over" y con tus ruedas echando humo. Los gráficos son sólidos y llenos de color, y la velocidad, sobre todo al activar el turbo, es sorprendentemente rápida. Pocos pueden competir con el ritmo y la acción de «Chase HQ».





GT 65 Monitor

AMSTRAD

brightness contrast v-hold

power  
on off

Amstrad  
PC586  
Personal Computer



MASTER CO	
0 BLACK	9 GREEN
1 BLUE	10 CYAN
2 BRIGHT BLUE	11 SKY BLUE
3 RED	12 YELLOW
4 MAGENTA	13 WHITE
5 MAUIVE	14 PASTEL BLUE
6 BRIGHT RED	15 ORANGE
7 PURPLE	16 PINK
8 BRIGHT MAGENTA	17 PASTEL MAGENTA

# AMSTRAD CPC 6128

CUANDO AMSTRAD CPC 6128 APARECIÓ EN 1985, ALGUNOS JUGADORES LO RECHAZARON PORQUE LO CONSIDERABAN UN ORDENADOR DISEÑADO PARA EL SECTOR EMPRESARIAL, PERO BAJO SU CARCASA SE ESCONDÍA UNA PLATAFORMA CON MUCHO POTENCIAL PARA LA DIVERSIÓN, COMO SE DEMUESTRA AQUÍ...

**Año de lanzamiento:** 1985

**Precio original:** 350 euros (con monitor monocromo), 460 euros (con monitor de color)

**Precio actual:** más de 30 euros

**Revistas relacionadas:** *Amix*, *Computing With The Amstrad* (conocida posteriormente como *CPC Computing*), *Amstrad Computer User* (publicación oficial), *Amstrad Action*, *CPC Attack*, *WACCI*, *Micromanía*, *Microhobby Amstrad*

**¿Por qué CPC 6128 era tan fantástico?:** puede que no fuera tan atractivo como Spectrum o Commodore 64, pero CPC 6128 era, sin duda, la mejor plataforma de 8 bit que se ha fabricado. Era muy fiable y adaptable (disponía de conexión para magnetófono, el control del volumen parecía no tener fin y contaba con las características de 464), había una montaña de juegos donde elegir y su comunidad de aficionados aumentaba a pasos agigantados.

**C**on su carcasa rechoncha de plástico, sus teclas blancas y azules y su tosca unidad de disco, CPC 664 no destacaba por su apariencia, y muchos aficionados sentían pena por el pobre que acabara comprándose algo así. Desde luego, era un paso adelante con respecto al antiguo 464 de casete, ya que añadía una unidad de disco de 3" parecida a la de Oric Atmos, varios comandos BASIC adicionales y los SS.OO. AMSDOS y CP/M 2.2. Pero aunque se vendieron unas 10.000 unidades, fue sustituido por CPC 6128, un sistema que no solo tenía el doble de memoria que su predecesor, sino que también era mucho más elegante.

Y así fue como nació CPC 6128. Apareció en EE.UU. en 1985 y llegó a Europa poco después, debutando en una conferencia de prensa de Londres que contó con la presencia del redactor de la BBC Richard Whitmore. Disponía de la misma unidad de disco de 3", así que lo único que

diferenciaba a CPC 6128 de CPC 664 eran los 128 KB de RAM y su teclado, más liso y agradable al tacto. La memoria extra fue un importante añadido, ya que se utilizaba como disco RAM o para almacenar los datos relacionados con los juegos.

En algunos casos, las versiones de 128 KB de los juegos de CPC incluían funciones de sonido que no se oírían en sus versiones de 64 KB, lo que permitió a los desarrolladores un toque extra de calidad.

Antes de su presentación, el Sr. Whitmore narró la historia de Amstrad a los periodistas y distribuidores que asistieron a la conferencia, pero fue el propio Alan Sugar quien destapó el 6128 y mostró la nueva plataforma en todo su esplendor. Mientras lo hacía, declaró que 664 "estaba muerto y enterrado", y dijo que el nuevo ordenador representaba "un salto tecnológico

gigantesco". Más tarde, afirmó que CPC 6128 estaba destinado a los profesionales informáticos, aunque la decisión de hacer que fuera compatible con el software de 464 y 664 le permitía disponer de un amplio catálogo de juegos.

"Hubo un motivo para lanzar CPC 6128", explica Cliff Lawson, que trabajó en el desarrollo de 6128 y 664. "Podía fabricarse por el mismo dinero que 664, así que Amstrad decidió sacar el mejor producto posible. Ofrecía al jugador mucho más y, según mi opinión, era más bonito".

CPC 6128 era uno de los dos ordenadores que lanzó Amstrad en aquella época. El otro fue PCW 8256, pensado principalmente para el sector empresarial. Tenía un monitor monocromo, 256 KB de memoria, una unidad de disco integrada, una impresora y un procesador de texto, pero no era compatible con CPC, y no atrajo la atención de los jugadores. PCW costaba unos 530 euros, y ya que 6128 era la novedad estrella del momento, el precio de 464 se redujo significativamente, hasta 220 euros para la versión monocroma y 350 euros para la de color. En cierto modo, 6128 era un ordenador intermedio (valía para trabajar y jugar), y ocupaba el hueco que existía entre PCW y 464.

Uno de los primeros juegos que se aprovechó de la capacidad de los 64 KB extra fue «*Sorcery+*». Lanzado en 1985, ofrecía muchas mejoras respecto al original, «*Sorcery*», con 35 pantallas más. Amstrad decidió incluir pantallas del juego en sus anuncios promocionales, aunque estas mejoras no se convirtieron en la norma de la casa.

Aunque tanto los propietarios de 464 como los de 664 podían comprar un pack de memoria de 64 KB, que podía insertarse en una ranura de expansión de la parte trasera de ambos ordenadores (Datel Electronics anunciaba memorias de 64 KB de Dk'tronics todos los meses), las ventas no fueron lo bastante altas como para justificar el esfuerzo de crear mejoras adicionales. Los beneficios inherentes a la compra de memoria extra para videojuegos no se aprovecharon al máximo, ya que el uso de esta potencia adicional dependía del capricho del desarrollador o, en algunos casos, de la imposibilidad de crear un buen título con los 64 KB originales.

De hecho, y durante el lanzamiento de 6128, algunos desarrolladores decidieron no apoyar a la nueva plataforma.



» La revista *Amstrad CPC 464 User* informó de la aparición del nuevo sistema, CPC 664.

## EXPERTO AL INSTANTE

**Amstrad CPC 6128** salió en 1985 como sucesor de CPC 664, e incluía 128 KB de memoria. Su precio era de 460 euros, y era mucho más caro que sus rivales sin monitor, como Spectrum y C64. Amstrad quería un sistema completo y que no necesitase añadidos.

**Aunque la unidad interna aceptaba discos de 3"** era posible conectar una segunda unidad, ya fuera de 3" o una que aceptase discos de 3,5" o 5,25". **CPC 6128 tenía 32 KB de ROM, e incluía el S.O. AMSDOS y el intérprete Locomotive BASIC.**

**Amstrad comercializó 6128 como un ordenador polifacético:** servía para programar y escribir, pero también valía para jugar. Era el gancho perfecto para que los niños convenciesen a sus padres.

**Muchos 6128 se emplearon para tareas empresariales,** y estuvo a punto de usarse para controlar atracciones del parque Blackpool Pleasure Beach.

**También existían programas educativos para CPC 6128,** pero los ordenadores BBC eran los reyes de las escuelas, y no obtuvieron éxito en ese campo. **Muchas personas conectaban 6128 a un magnetófono y utilizaban Multiface 2 para copiar juegos de casete a disco.**

**Con el tiempo, muchos juegos sacaron partido de los 64 KB extra de memoria.** También se emplearon en muchas ocasiones para reducir los tiempos de carga.

**En 1990, CPC 6128 fue sustituido por 6128 Plus.** Conservaba la unidad de 3", pero añadía una ranura de cartuchos.



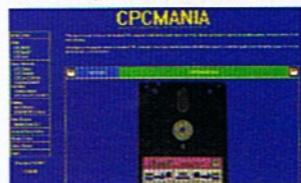


# AMSTRAD CPC 6128

## COMUNIDAD PÁGINAS WEB DE CPC 6128

### CPCManía

[www.cpcmania.com](http://www.cpcmania.com)  
Imprescindible página web dedicada a Amstrad CPC, en inglés... y español! Es española, de hecho. Cuenta con un montón de información, herramientas, imágenes, bases de datos, juegos en formato cinta y disco... ¡Juégalos como copia de seguridad si tienes el original!



### WinApe

[www.winape.net](http://www.winape.net)  
Si quieres disfrutar de nuevo con alguno de los títulos de CPC, o experimentarlos por primera vez, necesitarás un buen emulador, y pocos consiguen superar a «WinApe». Se actualiza constantemente, y puede emular todos los modelos de CPC, incluyendo 6128 y 6128 Plus.



### SymbolS

[www.symbolS.de](http://www.symbolS.de)  
Para los acostumbrados a una interfaz gráfica, la pantalla azul con texto amarillo que da la bienvenida a los usuarios de CPC puede resultar un poco extraña. SymbolS es un proyecto que añade un entorno tipo Windows a Amstrad, y admite discos duros de hasta 128 MB.



### The Amstrad CPC Games Resource

[taogr.emuunlim.com](http://taogr.emuunlim.com)  
Una vez que tengas el emulador instalado, necesitarás juegos. Esta página está llena de grandes éxitos y, mientras tengas una copia del título que intentas descargar, no habrá problema. Es muy popular y tiene buen material.



«Prehistorik 2» funcionaba bien en 464, pero algunos efectos solo se podían ver en 6128.



«Zap7Balls» aprovechó al máximo la capacidad de 6128. Elmar Krieger incluyó en el juego movimientos suaves por hardware a una gran velocidad, gracias sobre todo a su pericia como programador.



La caja de «Scrabble De Luxe» ya dejaba bien claro que solo podía jugarse en un 6128.



## JUEGOS EN DISCO Y EN CINTA

La incorporación de la unidad de disco de 3" en 664 y 6128 fue una decisión muy controvertida en el momento de su lanzamiento. A Amstrad le encantaba el formato, y llegó a utilizarlo en su gama de PCV y Spectrum +3, a pesar de la existencia de los formatos de 3.5 y 5.25". Pero lo que verdaderamente sorprendió a los consumidores fue que,



aunque los discos de 3,5" ya estaban extendidos y eran baratos, Amstrad siguiera utilizando los de 3" cuando lanzó el modelo 6128 Plus en 1990. "Estudiamos todos los sistemas de almacenamiento, incluyendo el clásico de 5,25", el de 3" (parecidos a los de 5,25", pero más pequeños) y el de 3,5", asegura Roland Perry.



"En aquella época, los discos de 3,5" no eran compatibles con los ordenadores de IBM, y pasó mucho tiempo antes de que la empresa eligiera el formato para PS/2. Así que nos decantamos por la unidad de 3", ya que si era compatible con IBM. Además, era el sistema más barato y el que ofrecía un mayor rendimiento, incluyendo la posibilidad de encargar unidades personalizadas a otros proveedores".



Paula Byrne, de Melbourne House, dijo que esperaba a ver cómo se vendía el nuevo ordenador, y Paul Hodgson, de Taskset, afirmó que Amstrad había dejado pasar una gran oportunidad para mejorar la calidad gráfica y sonora, y que por el momento no tenía intención de desarrollar juegos para el sistema. Pero no todo fueron desprecios, ya que Ian Stewart, de Gremlin, dijo que los nuevos añadidos mejoraban la forma de desarrollar juegos, y su compañía hizo un buen uso de ellos en los años que siguieron a su lanzamiento.

"Amstrad no impulsaba el desarrollo de juegos de disco de 128 KB", admite Cliff. "No era, desde luego, muy importante, ya que muchos consideraban que la memoria extra solo resultaba de utilidad para aplicaciones profesionales. Los juegos de 64 KB triunfaban en toda la serie CPC, y algunos no querían que los títulos para diferentes modelos acabaran dividiendo el mercado".

Unos seis meses después de su lanzamiento, tanto 6128 como PCW se vendían bien. Los beneficios de Amstrad en ese semestre habían sido de 31,7 millones de £, y las ventas durante esos seis meses (hasta diciembre de 1985) habían aumentado de 80 millones a 150 millones de £. PCW 8256 representaba el 20% del volumen de ventas de la compañía, pero 6128 dominó el mercado francés, y disfrutó de un gran éxito en Alemania y España.

Sin embargo, para el jugador este baile de cifras resultaba de poco interés. Lo que querían era disfrutar de los títulos que se lanzaban para 6128. Con el paso del tiempo, aparecieron más juegos que solo podían jugarse con 128 KB, como «Nigel Mansell's World Championship» de Gremlin, uno de los mejores juegos de Fórmula 1 que se lanzaron para Amstrad, alabado por la mayoría de revistas especializadas del sector que cubría el mercado CPC.

De hecho, a Gremlin le gustaba mucho utilizar la RAM extra para mejorar la calidad de sus juegos, como ya hemos mencionado antes. Desarrolló versiones de 128 KB de «Space Crusade» y «Super Cars». Y algunos títulos, como «HeroQuest» y «Switchblade», tenían música en 6128, mientras que en 464 aparecieron sin ella. También había algunas diferencias sutiles. "En «Lotus Esprit Turbo Challenge», explica Nicholas Campbell, webmaster de la página CPC Games Review, "la única diferencia, por lo que sé, es que el "manual" (las pantallas que muestran las especificaciones de los vehículos) se cargaba por separado en la versión de 64 KB, mientras que en la de 128 KB se incluía con el juego principal".

También hubo más... Los juegos de Level 9 (que incluían «Gnome Ranger», «Ingrid's Back», «Knight Orc», «Lancelot» y «Scapeghost») no contenían gráficos en las versiones de 464, pero en 6128 mostraban todo tipo de imágenes. Algo parecido ocurría con «The Famous Five» y las cuatro aventuras de Magnetic Scrolls para CPC («The Pawn», «The Guild of Thieves», «Jinxter» y «Corruption»), que sólo se podían jugar con 128 KB de memoria.

Añade a esa lista títulos menos prestigiosos como «European Superleague» y «Computer Scrabble De Luxe», algunos populares como «Final Fight» (que salió en un disco de formato doble, con la versión de Spectrum en la otra cara), «Gauntlet III», «G-LOC», «Gunboat», «No Exit», «Pirates!», «SWIV» y «Times of Lore», muchos de los lanzamientos de Microïds (como «Killerball», «Sliders» y «Svav») y cuatro títulos de Silmarils («Windsurf Willy», «Targhan», «Xyphoes Fantasy» y «Bunny Bricks») y tendrás un buen motivo para considerar al 6128 uno de los mejores ordenadores de Amstrad. Y si no, las pistas de voces de «Chase H.Q.» eran un añadido más que convincente para realizar la actualización.

Pero no fueron únicamente los juegos de disco los que se beneficiaron de la memoria expandida. También era posible conectar un magnetófono a 6128 (algo que hizo casi todo el mundo), lo que permitía disfrutar de una amplia variedad de juegos de casete. Entre ellos se incluía «Spellbound Dizzy», que ofrecía efectos gráficos adicionales en la versión de 128 KB para 6128. El personaje principal sufría algunos cambios cuando utilizaba un tubo de buceo,

y el juego tenía un scroll completo. En algunos otros juegos, como «Gryzor», «Renegade», «Operation Thunderbolt» y «Bad Dudes vs Dragon Ninja», los niveles se cargaban de un tirón; se almacenaban en el espacio adicional que proporcionaban los 64 KB extra.

Además, gracias al sistema Multiface 2, de Romantic Robot, los juegos de casete podían grabarse en discos para que fuera más fácil cargarlos en el ordenador, y se convirtió en uno de los periféricos más valiosos para 6128, pese a las acusaciones que recibió por la forma en que podía influir en la piratería. El sistema también era perfecto para crear trucos de juegos. Amstrad Action fue una de las pocas revistas que publicaba trucos de Multiface 2 que permitían a los jugadores superar ese nivel que tanto se les atragataba.

Sin embargo, fue en su época de mayor esplendor cuando 6128 empezó a decaer. A principios de los 90, CPC estaba bien establecido entre los programadores, y los juegos caseros y semicomerciales se estaban poniendo de moda. Ya que se tardaba mucho en duplicar casetes, y eran muy propensos a los errores, la mayoría de los pequeños desarrolladores lanzaron sus juegos en disco, y decidieron hacer uso de las 128 KB disponibles en la mayoría de las plataformas CPC de disco.

Juegos como «ZapT'Balls» sólo funcionaban si había 128 KB de memoria, y era casi un delito perderse esta versión corta de «Pang». Elmar Krieger, nos habla de su creación: "El secreto de «ZapT'Balls» era lograr un movimiento suave de los sprites a 50 fps, y para ello era necesario utilizar la técnica de desplazamiento de página, por lo que dos lotes de 16 KB debían asignarse a la memoria de video", explica. "Aunque los sprites se moviesen, la sección del fondo que era visible también debía restaurarse. Para conseguir esto con la rapidez suficiente, se necesitaba una tercera copia de seguridad de la pantalla. Así que con 48 KB de memoria de video, los 16 KB restantes no eran suficientes para música, efectos y demás. Por eso «ZapT'Balls» solo podía lanzarse en 128 KB".

Elmar también creó «Prehistorik 2» y, como antes, utilizó la capacidad extra de 6128, sobre todo para añadir música al juego. "Con «Prehistorik», pude crear una versión en casete de 64 KB para 464, ya que sólo utilizaba 16 KB de memoria de video, sin desplazamiento de página, y el fondo estaba formado por mosaicos, así que no había necesidad de realizar una copia de seguridad de toda la pantalla", afirma. "Pero utilicé la memoria extra de 6128 para añadir efectos. Incluso fui más allá en la versión de CPC+, y diseñé gráficos adicionales para las zonas del fondo y de primer plano".

Aunque es imposible conocer las cifras exactas, 6128 se vendió bastante bien. Tuvo un gran éxito en Francia, y tanto «Iron Lord» como «B.A.T.» dieron mucho que hablar allí. "6128 era la progresión natural de la gama CPC, sobre todo para las aplicaciones CP/M", dice Roland Perry, director técnico de Amstrad en 1985. "Los clientes querían más RAM, aunque no supiesen para qué servía".

6128 dejó de fabricarse en 1990 debido a la aparición del modelo 6128 Plus, aunque su historia no terminó del todo con el cambio de década. Muchos programadores tuvieron su primer contacto con el mundo de la informática gracias a este ordenador, debido en buena parte al magnífico manual que lo acompañaba, que no solo mostraba cómo manejar el sistema, sino que también incluía una guía extensa sobre la programación en BASIC. Es justo decir que el legado de 6128 se ha mantenido incluso a día de hoy.

"El libro de instrucciones de 6128 era mi preferido, y no solo porque ayudé a escribirlo", bromea Roland. "Tuve el tiempo suficiente para convertirlo en un manual de "cómo aprender a programar". 6128 era una plataforma muy estable para los programadores, y me apuesto lo que sea a que ayudó a muchos a prosperar en su carrera. Para mí, se trata de un gran legado. Y creo que es algo de lo que sentirse muy orgulloso".



## ESPECIFICACIONES

### Procesador:

Z80A de 8 bit (4 MHz).

### Memoria: RAM de 128 KB.

**Almacenamiento:** unidad de disco de 3". Podía conectarse un magnetófono.

### Monitor:

monocromo o de color.

**Resolución típica** de 160 x 200 píxeles en Modo 0 de 16 colores (de una paleta de 27).

**Sonido:** General Instrument AY-3-8912 con tres canales.



» Roland Perry supervisó el desarrollo de las gamas 464, 664 y 6128 de CPC.



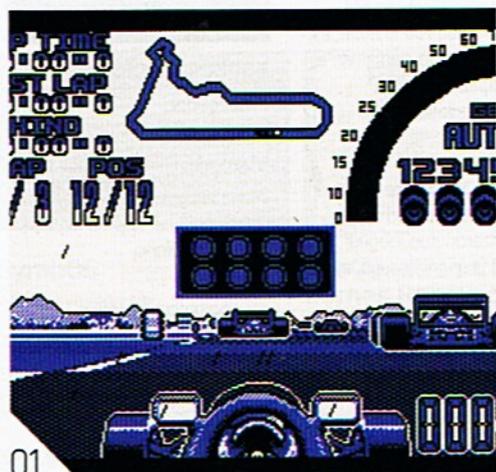
Créditos: agradecimientos especiales a Chris Lohy por dejarme utilizar sus



AMSTRAD CPC 6128

# 10 JUEGOS PERFECTOS

Algunos juegos fueron malos. Otros fueron buenos. Y muchos fueron magníficos y, con el tiempo, se volvieron aún mejores. Aunque los más espectaculares eran los títulos exclusivos para CPC 6128, muchos de CPC 464 recibieron retoques para hacerlos dignos de su hermano mayor. He aquí, a nuestro juicio, los diez mejores juegos para 6128...



01

## NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1992
- » COMPAÑÍA: GREMLIN
- » CREADOR: GREMLIN
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: SWITCHBLADE

**01** Es posible que los propietarios de un 464 no estén de acuerdo, pero si hubo un juego de disco con una jugabilidad perfecta ese fue «Nigel Mansell's World Championship». Se trata de un juego de carreras de Gremlin con multitud de opciones y que aprovechaba al máximo los 128 KB de memoria. Buena parte se destinó a su espectacular apartado gráfico (como los giros suaves de la carretera, los iconos y las manos en el volante), y aún le sobró espacio para una velocidad endiablada. Ocupaba ambas caras del disco, lo que obligaba a tener que girarlo cada dos por tres pero, aun así, fue el ejemplo perfecto de las posibilidades que ofrecía el ordenador de Amstrad.

## CHASE H.Q.

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1990
- » COMPAÑÍA: OCEAN
- » CREADOR: OCEAN
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: TOTAL RECALL

**02** Si has oído alguna vez las palabras "Let's go, Mr. Driver" saliendo del altavoz de tu CPC, entonces fuiste el afortunado propietario de un 6128. Los 64 KB de memoria adicionales que ofrecía le permitieron incluir frases digitalizadas en el juego, y que a día de hoy siguen evocando grandes recuerdos a los usuarios que las vivieron en su momento. Pero ese no fue el único motivo de que la versión de «Chase HQ» para CPC 6128 dejara en la cuneta a la versión CPC 464. El casete del juego tenía que cargar casi constantemente, y aunque los tiempos de carga no eran muy largos no se podían comparar a los de la versión de disco. De ahí que la acción en 6128 fuese mucho más rápida y acelerada que en su hermano pequeño.



02

## SPELLBOUND DIZZY

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1991
- » COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- » CREADOR: BIG RED SOFTWARE
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: PRINCE OF THE YOLK FOLK

**03** «Spellbound Dizzy» fue el juego de Dizzy más largo de la historia, con 105 pantallas, un número muy superior al que ofrecían «Magicaland Dizzy» y «Fantasy World Dizzy» juntos. Sus detractores se quejaron de que eran demasiadas y, ya que la misión de Dizzy era encontrar objetos para resolver rompecabezas, conseguir tantos era una tarea agotadora. Sin embargo, para ser un juego de Dizzy que no surgió de los gemelos Oliver resultó de lo más interesante. Aunque salió en casete, usó los 64 KB extra. Así que sus dueños podían observar a Dizzy cambiar de aspecto tras ponerse el tubo de buceo.

## B.A.T.

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1991
- » COMPAÑÍA: UBISOFT
- » CREADOR: UBISOFT
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: ZOMBI

**04** «B.A.T.», que salió exclusivamente en disco por 29,99 euros (una buena suma entonces) era una espectacular aventura por iconos basada en las obras de George Orwell. El tamaño y la complejidad eran abrumadores, y ofrecía algunos de los mejores efectos visuales que se podían ver en un CPC. Aunque carecía de sonido, pocos lo echaban de menos. No es de extrañar que, dada su complejidad, el manual fuese tan detallado. Era casi como leer una novela, lo cual aumentaba su profundidad. Para lanzar esta maravilla, Ubisoft solo tuvo que aprovechar los 128 KB de 6128 y utilizar un simple disco.

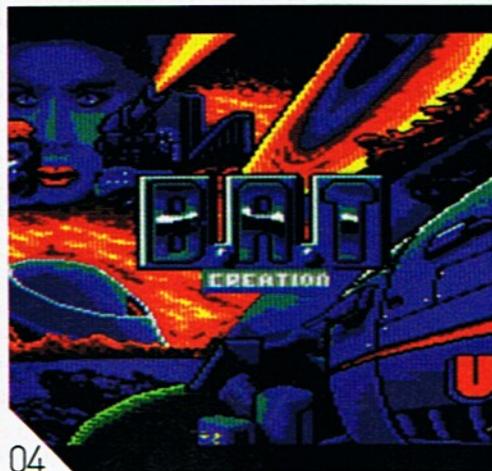
## ZAPT'BALLS

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1992
- » COMPAÑÍA: CPC AMSTRAD INTERNATIONAL
- » CREADOR: ELMISOFT
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: PREHISTORIK 2

**05** En el artículo ya hablamos del motivo por el que este juego no fue lanzado en versión casete de 64 KB. Pero aunque estaba destinado para 6128 no todos los dueños del ordenador podían jugarlo. Todo dependía del tipo de chip CRT que tuviesen. Elmar Krieger, que diseñó el juego exclusivamente para CPC, dijo que algunas unidades de disco tenían problemas al cargar, y descubrió que 6128 Plus parecía sufrir mayores dificultades. No obstante, los que consiguieron que funcionara disfrutaron de toda una experiencia, desde la secuencia de apertura hasta la pompa que acababa con tu vida.



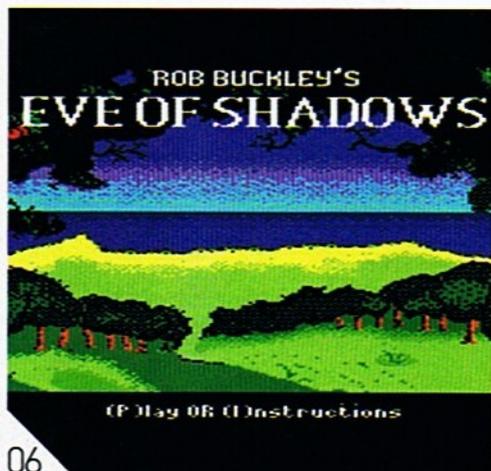
03



04



05



06

## EVE OF SHADOWS

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1991
- » COMPAÑÍA: ADVENTURE PD
- » CREADOR: ROB BUCKLEY
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: FLUFF

**06** Tres cosas podían disuadirte de comprar este título: que fue escrito en BASIC, que costaba una miseria y que nunca fue probado. Pero los fallos de ortografía, la idea preconcebida de que lo barato es sinónimo de mala calidad y el primitivo lenguaje de programación no supusieron un problema para este juego. Utilizaba los 128 KB y la unidad de disco de 6128, y cargaba texto y gráficos directamente del disco, para liberar a la memoria de esa tarea. Eso hizo que «Eve of Shadows» fuese una aventura conversacional de gran duración y también le otorgó cierto aire de profesionalidad. La combinación de precio barato, disco y gran calidad fue todo un acierto.

## PIRATES!

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1987
- » COMPAÑÍA: MICROPROSE
- » CREADOR: MICROPROSE
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: GUNSHIP

**09** Aunque muchos juegos de 128 KB también funcionaban en un 464 o 664 si tenían una unidad de disco y 64 KB de memoria extra, «Pirates!», de Sid Meier, fue una excepción. Solo funcionaba en 6128, y no había forma de cambiarlo. Fue una lástima para los propietarios de los otros modelos CPC, porque se trataba de un juego brillante, aunque ocupaba ambas caras del disco y su manual tenía un grosor considerable. Su apartado gráfico y sonoro dejaba que desear, pero poseía un nivel de calidad difícil de ver. Su precio era algo elevado (22,95 euros) para la época en la que salió, pero definitivamente era un juego que ningún propietario de un CPC 6128 debía perderse.



07

## SORCERY+

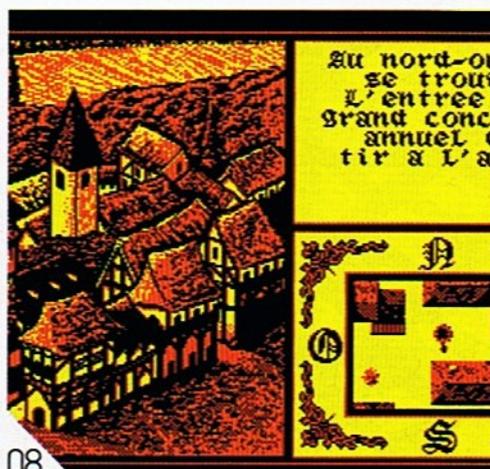
- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1985
- » COMPAÑÍA: VIRGIN
- » CREADO POR: VIRGIN
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: DAN DARE

**07** «Sorcery» se lanzó originalmente en casete, pero, para aprovechar las ventajas de 6128, Virgin lanzó una versión con 35 pantallas más, que se añadían a las 40 ya existentes. Fue posible gracias a la carga rápida de las pantallas desde el disco, lo que permitió que se agregase nuevo contenido extra, como mensajes de desplazamiento y modos demo. Tuvo tanto éxito (Amstrad Action le dio una puntuación de 91%, frente al 90% del original) que fue visto como el inicio de un brillante futuro para los juegos de 128 KB en disco. No se hizo realidad porque no todos los juegos hacían uso de los 64 KB extra, pero fue un noble intento, si señor.

## HEROQUEST

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1991
- » COMPAÑÍA: GREMLIN
- » CREADOR: GREMLIN
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

**10** A veces, las pequeñas cosas son las que marcan la diferencia. Eso es especialmente cierto con «HeroQuest», un título que emocionó a los aficionados a los juegos de Rol y que salió en dos versiones distintas: 64 KB y 128 KB. Esta última tenía una banda sonora de estilo medieval, e incluía efectos visuales muy detallados que mejoraban la jugabilidad. Se convirtió en uno de los mejores juegos de Amstrad en 1991, lo cual era todo un cumplido, ya que fue la época dorada de 6128. El hecho de que tanto el público como la crítica elogiaran sus virtudes tuvo que ser música para los oídos de los mandamases de Gremlin.



08

## IRON LORD

- » FECHA DE LANZAMIENTO: 1990
- » COMPAÑÍA: UBISOFT
- » CREADOR: UBISOFT
- » DEL MISMO DESARROLLADOR: EXIT

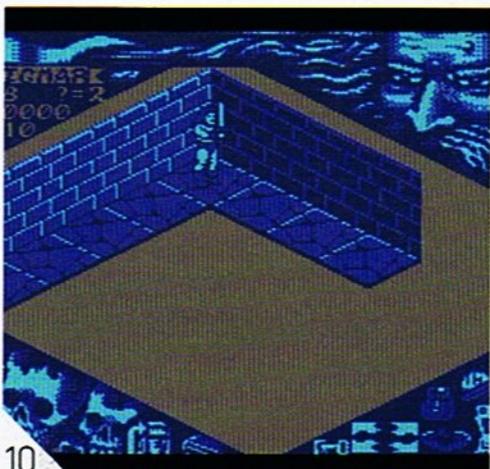
**08** A principios de los 90, Ubisoft fue todo un maestro en el arte del diseño en CPC, y «Iron Lord» podría considerarse, junto a «B.A.T.», como uno de los grandes clásicos de la empresa francesa. Su atmósfera medieval dio origen a un título único en el género de la espada y brujería. Empleaba una interfaz con varias opciones, todo podía manejarse con el joystick y el jugador tenía la posibilidad de explorar varias subtramas. Como «B.A.T.», «Iron Lord» sólo apareció en disco y a un precio elevado (22,99 euros), pero a cambio obtenías una aventura con horas y horas de gran diversión y unas ilustraciones de enorme calidad que muy bien podrían haber salido de un libro para niños.



MR. CAPTAIN

MR. CRAWFOR

09



10