

**Future Stars**

En una época en que las empresas de software intentaban sacarnos los pocos "cuartos" que teníamos para comprar sus juegos. El mercado se vio inundado por diversas compañías especializadas en "serie barata", con juegos aún más baratos que los famosos de 875 calas. Entre estos juegos, abriéndose paso entre las montañas y montañas de morralla infumable, de cuando en cuando nos encontrábamos con alguna maravilla, como es el caso de los juegos de la serie "M.A.D" de **Mastertronic**.

Como es lógico, ninguna de nuestras empresas "patrias", fue ajena a esta moda, y **Dinamic**, tuvo dos intentos por adentrarse en la serie barata, que a juzgar por la cantidad de juegos que sacaron, no fue especialmente exitosa.

**Extras:**

**Pack** con todos los juegos

El primero de estos sellos, fue llamada "**Future Stars**", una marca que según la compañía se creaba para dar cabida a las grandes estrellas del software del mañana. Con este rollo, en Dinamic empezaron a pedir juegos a todo el que fuera capaz de programarlos.. y solo se lanzaron ¿tres?... lo cual me resulta muy raro, y más si tenemos en cuenta la cantidad de juegos buenos, que aparecían por ejemplo en la cintas de MH, así que gente seguro que había, y calidad también...

Lo curioso, es que el mejor juego de la serie Future Stars (**Phantoms**), era tan bueno que los listillos de Dinamic, prefirieron que nos rascáramos los bolsillos para comprarlo como un juego normal de la compañía, con lo cual seguramente, perdieron el empuje que podría haber tenido este sello, que no pasó de ser una anécdota.

**AYUDANOS A CREAR ALGO GRANDE**

**ALI-BEBE** **KRYPTON RAIDERS**

*En DINAMIC tenemos una idea: ayudar a las nuevas promesas del software español. Con este fin lanzamos una nueva firma: FUTURE STARS. ¿Quiénes tienen cabida en ella? Todos los programadores españoles que envíen sus obras en un cassette y que superen el nivel de calidad requerido por nuestro Comité de Selección. Este experimento comercial parte de un principio innovador: los programas saldrán al mercado a un precio sin competencia: 999 ptas. ALI-BEBE y KRIPTON RAIDER son un ejemplo práctico de lo que deseamos hacer. Todas las grandes ideas de tantos locos maravillosos del software pueden al fin ser comercializadas con la dignidad y calidad que se merecen. Si te interesa, tu programa puede ser el siguiente. ¡¡ANIMATE!!! No es tan difícil. Recepción de originales: «MANSION DINAMIC», Tilos, 2, 21, Montepíncipe, Boadilla del Monte, Madrid. Tel.: (91) 715 00 67.*

**999 · 999 · 999 · 999**

**Future Stars**

*Porque el software español es algo grande.*

**Contacto tiendas y distribuidores: (91) 233 07 35**  
**Pedidos contrarreembolso: (91) 715 00 67.**

Años después, System 4 intentó algo parecido con su sello **SPE (Software de Programadores Españoles)**, con más juegos, pero una calidad aún más ínfima que la de Dynamic.

Si este primer intento fue de chiste, peor fue el segundo, llamado **100X100 Dynamic**, con un solo juego desarrollado por Zeus Software, quienes, por suerte, supieron encarar su carrera después de tan temible juego.

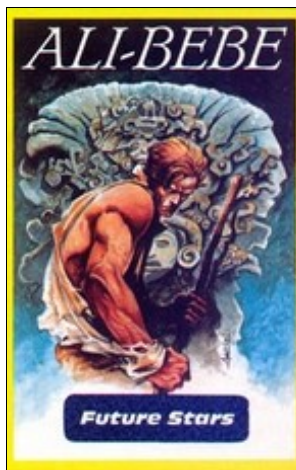
¿Queréis conocer estos "**patitos baratos**", del catálogo de Dynamic, pues ¡aquí están!

### 1- Ali Bebé (1985)

**Equipo: Miguel y Alejandro (Scorp), Música de Javier Díaz, Pantalla de Snatcho**

**Tipo: Aventura "Babalibera"**

**Puntuación (media): 6,5/10**



La originalidad no es algo que se le pueda atribuir a los juegos de Future Stars, y este **Ali Bebé**, es el ejemplo más claro de ello. Al igual que el juego que os comentaré más abajo, formó parte de los dos títulos de lanzamiento de este sello, y se nota que la gente de Dynamic puso algo más que el "visto bueno" en el juego. **Caratula de Azpiri.. gráficos de Snatcho...** esto casi parece un juego de Dynamic al pleno, y la verdad es que poco le falta, aunque esta vez, la caratula de Azpiri, **no pega ni por casualidad** (seguro que era para otro juego).

Tomando como base los entretenidos (pero regularcillos), **Babaliba y Saimazoom**, Ali Bebé es casi una versión "super-deformed" del primero, con un protagonista bastante simpático (un bebé moro), y casi los mismos decorados y estilo de gráficos que en el juego de Víctor Ruíz, pero en vez de tirar bombas, lanzamos un número limitado de biberones, vaya que casi es lo mismo.



Si tenemos en cuenta el juego por lo que es, un producto de serie barata, pues se salva por los pelos, porque hay muchos juegos de la época baratos (véase **GTS**), que son bastante mejores que este, aunque si lo comparamos con el que viene abajo, resulta casi, una obra maestra). En el lado positivo, **no es muy difícil, y el mapa no es muy grande**, por lo que nos será relativamente fácil jugar un buen rato con el sin que nos maten (no quiere decir que sea fácil de terminar).



De gráficos y sonido, pues justito, justito, ganando por goleada los gráficos, ya que los sonidos son muy pocos, aunque tengo que reconocer que el efecto de cuando lanzas el biberón es bastante cachondete. Ah!.. el juego llevaba una **protección de códigos**, pero no debía ser muy complicada de crackear, porque la misma semana que salió ya se vendían los dos juegos iniciales en la misma cinta en los "piratas de confianza".

**Extras:**

[Ficha](#) en CEZ

[Review](#) de Micro Hobby

[Versión](#) de Spectrum

[Mapa](#)

[Pokes](#)

[Jugar Online](#)

---

## 2- Krypton Raiders (1985)

**Tipo:** Arcade Laberíntico

**Equipo:** Snatcho, ¿Juanjo Fernández?

**Puntuación (media):** 6,5/10 (Micro Hobby)



Seguramente, si alguien te prestaba en una cinta este juego y lo cargabas, lo primero que ibas a decirle al "amiguete" sería, "**¿ahora te dedicas a programar juegos?**", porque la pinta de el segundo lanzamiento de Future Stars, no es solo mala, sino que incluso se le puede considerar "casera".

**Krypton Raiders**, es un juego espacial de esos que tenemos que explorar un laberinto buscando cosas (en este caso diamantes), que tan buenos juegos ha dado al panorama "ochobitero", como es el caso de **Starquake** por mencionar alguno, pero por desgracia, en este caso, el tema se queda en una especie de **versión de "estar por casa" del Túneles Marcianos de Ventamatic**, con unos gráficos que dan pena, y los que no la dan, parecen "robados" de otros juegos (esas bombas...).



Supuestamente, el juego transcurre en una **gruta alienígena**, si es así, nada mejor que este decorado para demostrarnos que hay vida inteligente en el planeta, tan "inteligente", que hasta **¡construyen las grutas con ladrillos!**.

Si por lo menos, detrás de estos gráficos se escondiera una jugabilidad a prueba de "harcos", el juego se salvaría, pero no señor... es absolutamente imposible pasar algunas pantallas, incluso con el juego pokeado, no hay manera.

En la review de **Micro Hobby**, queda claro que esta gente tenían algo (por debajo de la mesa) con Dinamic, porque **darle un 6,5**, o sea un notable alto a esto, es de juzgado de guardia. ¿Quién es el autor de semejante despropósito?, pues en ningún sitio figura, lo cual me hace sospechar que este es un **juego de la propia Dinamic**, para animar a la peña a que les enviaran juegos... si la intención era que por este juego nos gastáramos 999 calas por la serie Future Stars, pues lo llevaban claro, ahora, si hicieron un juego malo a propósito para picar a los programadores y que pensarán **"yo hago un juego mejor que este con el gorro"**, y se lo enviaran, me descubro ante ellos. En la tabla de records figura un nombre **"Juanjo Fernández"**, pero no se si tiene algo que ver con el juego.



**Extras:**

[Ficha](#) en CEZ

[Review](#) en Micro Hobby

[Pokes](#)

[Versión](#) de Spectrum

[Jugar Online](#)

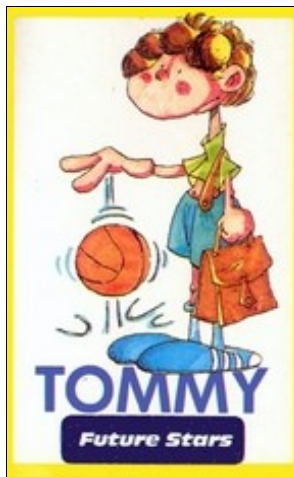
---

### 3- Tommy (1986)

**Tipo:** Aventura Arcade (al estilo Mikro Gen)

**Equipo:** Alberto Suñer, Cristina Marcos

**Puntuación (media) :**7,5/10 (Micro Hobby)

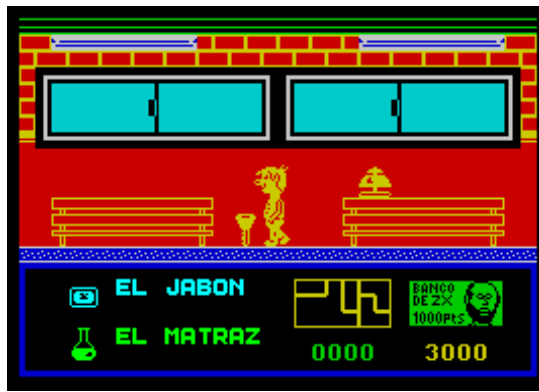


Seguramente, de todos los juegos lanzados en este sello, este es el que más se aproxima a un juego comercial, pero sin pasarse tampoco. Tommy, es seguramente el primer **clon de Pyjamarama** que existe, pero eso si, no es un clon fotocopiado, de aquellos que dices, ¡pero si es clavao!, sino más bien, es como cuando ponemos un papel semi transparente encima de un dibujo de la leche y lo calcamos, que aunque la intención es buena, a la copia, como que le falta algo.

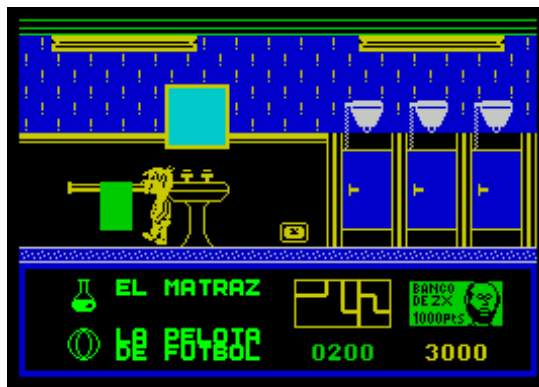
De todas maneras, Tommy es el mejor del lote con diferencia, y a juzgar por la pantalla de presentación alternativa que he encontrado en WOS, se pensó en enviarlo también a **Domark**, tanto que incluso les pusieron su logo en ella.



Lo malo es, cuando miramos el juego fríamente, comparándolo con los juegos de la época (comerciales o de revista), y nos damos cuenta de que Tommy es un juego **más bien regular**, con gráficos bastante maletes (salvo el personaje central), y algunos problemas de programación, como por ejemplo, la manera de coger los objetos con el salto, que en algunas ocasiones nos va a costar sudores de sangre agarrarlos.



El juego en sí, es medianamente entretenido, pero la verdad es que al rato nos aburriríamos de deambular de una clase a otra intercambiando objetos, sin que casi no les veamos el pelo a los enemigos, que a lo sumo serán un par de decenas, para todas las pantallas del juego, que no son pocas, en definitiva, el bostezo, tarde o temprano está asegurado.



Tommy es bastante largo, pero en realidad, tenemos que entrar en las mismas pantallas una y otra vez, para intercambiar los objetos, así, que es un poco engañoso el tema de la longitud del juego. En el lado positivo, está que era un juego **bastante barato para la época** (antes de la bajada a 875), y que comparado con los otros dos de la "cole" este es una maravilla.



Un tiempo después, los programadores realizaron una versión de Amstrad que lanzó **Juliet Software a través de MicroByte** (a lo mejor esto explicaría la existencia de la segunda pantalla de presentación), con el nombre "**Viaje de Fin de Curso**". Las diferencias, son a nivel gráfico y sonoro, y sale ganando por bastante el CPC, aunque cuando movemos a Tommy parpadatea muchísimo, y si hay muchos enemigos en pantalla, se ralentiza todo, incluyendo la música. Como era de suponer, la distribuidora de esta versión, no consideró al juego de "serie baja", y se lo colocaron a los pobres usuarios de Amstrad a 2900 pesetas, o sea, el "Timo de la Estampita".



Por cierto, no se os ocurra dejar de leer la entrevista a Alberto Suñer que le hizo Micro Hobby, porque os encontrareis con perlas como esta:

*-¿Qué opinión te merece el Spectrum 128 K, crees que tiene futuro?*

-Ningún futuro, el Spectrum 48K es un ordenador pensado para juegos, el 128K sin disco sigue siendo para juegos y al ser compatible con su predecesor pocas empresas desarrollarán programas específicos para él.

**Extras:**

[Entrevista](#) a Alberto Suñer

[Review](#) de Micro Hobby

[Ficha](#) en CEZ

[Pokes](#)

[Jugar Online](#)

[Versión](#) de Spectrum

[Versión](#) de Amstrad (Viaje de Fin de Curso)

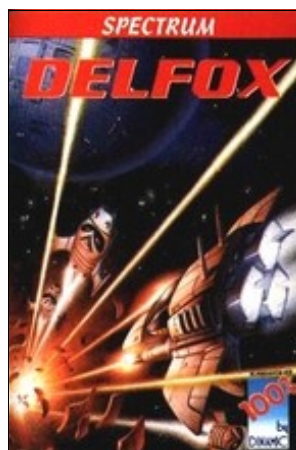
---

#### 4- Delfox (1988)

**Equipo:** Zeus Software (Ricardo Puerto, Raúl López)

**Tipo:** Matamarcianos "monofase"

**Puntuación (media):** 2,6/10 Micro Hobby



Si al primer intento de crear una serie barata por parte de Dinamic, podemos calificarlo como fallido, pero con buenas intenciones, su segunda serie barata, aún menos exitosa (solo tuvo un juego), yo la calificaría directamente de "tomadura de pelo". Lo curioso del tema, es que de la iniciativa de "Future Stars", no salió ninguna estrella del software, pero de 100X100 Dinamic, si, ya que los creadores de este bodrio monumental llamado "Delfox", fueron los artifices de Hundra, Capitán Trueno, Risky Woods y de mi juego español preferido, el Comando Tracer.

Dicen que cuando el "río suena, agua lleva", en este caso, el "río" son los amigos de Hobby, que calificaron al juego de "castaña pilonga", y le cascaron un 2,6 sobre 10, y si tenemos en cuenta lo benévolo que eran en la revista con las producciones de Dinamic, es que el juego es malo de verdad. De todas maneras, creo que esta review tan negativa se llevó a cabo cuando el juego ya estaba en la calle, y seguro que había engañado a más de uno, lo digo porque la preview de MH no puede ser más positiva, tanto que parece destinada a que compremos el juego.. fijaos sino...



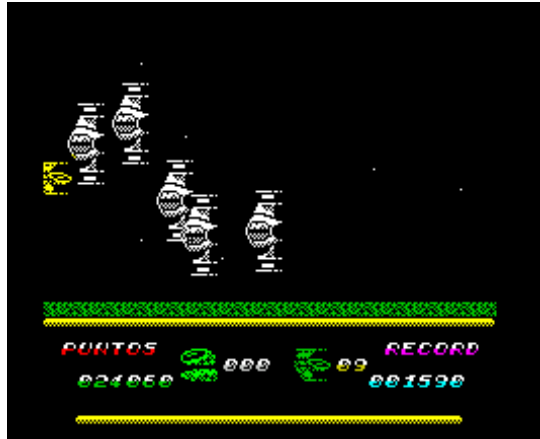
Supuestamente, si leemos las instrucciones, Delfox es un mata marcianos multifase con multitud de enemigos y "aventura", pero a la hora de la verdad, nos encontramos con un único escenario (si se le puede llamar escenario a un suelo lleno de césped), y unos cinco o seis tipos distintos de enemigos, que se repiten una y otra vez en las supuestas fases, en que ni siquiera varían la velocidad o la trayectoria. En cada fase, hay que eliminar 100 enemigos, y cuando lo hagamos, aparecerá la infame nave nodriza, a la que se le engaña con una facilidad pasmosa, y necesita una media de 50 disparos de láser (no son muchos porque la nave dispara muy rápido).



Técnicamente, Delfox está relativamente bien, es muy rápido y los enemigos se mueven con gran suavidad, pero la inercia de nuestra nave es terriblemente desesperante y cuando le damos a una de las direcciones, tiende a hacer un poco lo que le da la gana, a veces parece que la pilota un borracho. Las explosiones de los enemigos, con como poco extrañas, ya que las naves se desintegran es una especie de burbuja. Algún día espero que alguien de Dinamic, nos cuente el significado de esas expresiones estúpidas que usaban en



sus juegos, en este en concreto son los "FX Syncro Sprites", que vete a saber lo que son. En cuanto al triple scroll anunciado, pues es bastante vulgar, ya que son los típicos tres planos de estrellas y el fondo, nada que no hubieramos visto antes.



Yo sinceramente, creo que Delfox fue una demo que los chicos de Zeus presentaron a Dinamic para demostrarles que sabían programar, y los hermanos Ruíz, que eran un poco caraduras, decidieron vender la demo, porque sino no se explica como este juego, que es de aquellos que se programan en una tarde, para que salgan con una revista, llegó a venderse....

Más inexplicable es que el motor de Delfox (o sea el juego entero), se usó para dos juegos más (por suerte gratuitos), [Existenz](#) y [Gunhead](#) que son el mismo juego, pero con algunas cosas mejoradas.

#### **Extras:**

[Ficha](#) en CEZ

[Review](#) en Micro Hobby

[Pokes](#)

[Versión](#) de Spectrum

Clon [Existenz](#)

Clon [Gunhead](#)

[Jugar Online](#)

Y eso es todo en el último "patito" del 2008, nos vemos el año que viene con más bodrios infumables y juegos desconocidos...¡no se toman prisioneros!.