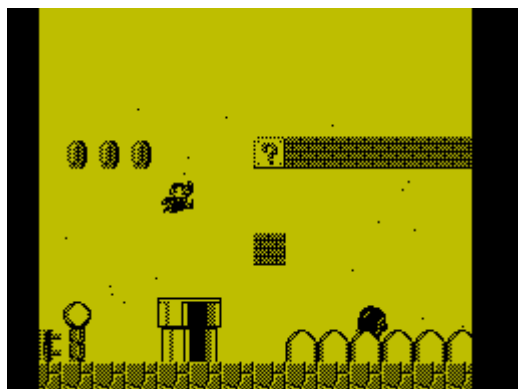
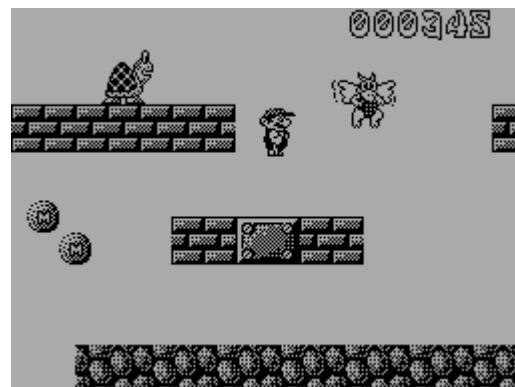


# MINI PANCHO BROS.

## Unas notas sobre Mario en el ZX Spectrum



Si olvidamos la aparición del **Mario Bros** oficial para nuestro ordenador en 1987, las desapercibidas incursiones del héroe de Nintendo pasan a proceder de Europa del este en la década de 1990. Por occidente no habrá nada más, si obviamos el título **Giana Sisters**, una conversión para Spectrum de un juego que rozaba el plagio y que como **Toki**, no pasó de las revistas. Sin embargo el mercado informático ruso y de los países aledaños tuvo la singular característica de popularizar clones del ZX Spectrum y producir numeroso software para ellos, en fechas en las que la plataforma estaba siendo descontinuada en los países occidentales, protagonizando una especie de “Segunda Edad de Oro” de los 8 bits.

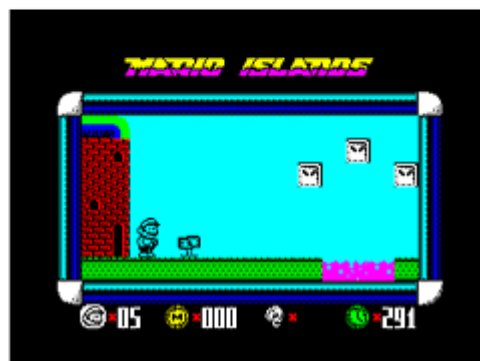
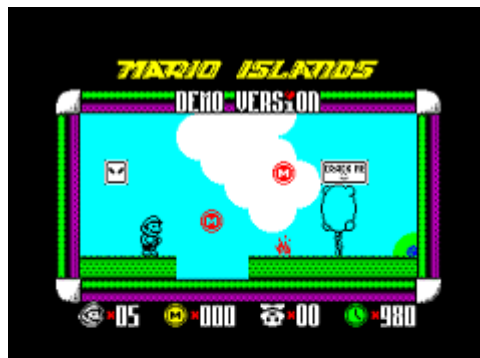
Entre los programas producidos en Rusia y sus vecinos encontramos numerosas conversiones de juegos de otros sistemas (**Prince of Persia**, **Ice Climber**). Algunos de estos *ports* aparecían como proyectos en desarrollo a través de versiones demo de los que finalmente no todos llegaron a verse terminados (**Dune**, **Walker**) dejando sin embargo al menos programas técnicamente muy elaborados.

En el caso de Mario, de los varios intentos de llevar al Spectrum a este personaje, voy a destacar dos títulos que sobresalen especialmente, sin ser los únicos. Se trata del **Mario Islands** (1999) desarrollado por Omega Hackers Group y del **Super Mario Bros Playable Demo** (2002) de Gogin.

**Mario Islands** empezó su desarrollo en 1997 y se distribuyó una primera versión como “demo jugable” en 1998 a través del magazine electrónico británico *ZX Files*, en su *Megatape* número 3. Esta demo fue conocida como **Mario Islans'97**. Se vio una nueva pantalla de carga para el mismo en 1999 en la *Paradox ZX Graphics Competition* y en la *Chaos Constructions Competition*. La última versión del juego, publicada ese mismo año, llamada en ocasiones **Mario Islands'99**, introdujo numerosos cambios técnicos sobre la primera, mejorando mucho la velocidad del movimiento del sprite protagonista y modificando las rutinas responsables del scroll, así como implementado varias fases de grandes mapeados.

El juego va más allá de la idea de portar Super Mario Bros al Spectrum, planteando un desarrollo propio y diferente de aquel del título de referencia, así como un aspecto gráfico también ajeno en gran parte al mismo, con scroll multidireccional, muchas moneditas y enemigos estáticos.

Mientras nos encontramos con que las tuberías verdes de comportan de manera similar a las del juego original, descubrimos que se ha incorporado la capacidad de disparar a Mario sin necesidad de comerse



Pantallas de la demo jugable publicada en 1998 y de la posterior versión de 1999.



nada. Los bloques de ladrillo y otros equivalentes pero de diverso aspecto funcionan también de manera parecida a aquellos del original, pudiendo encontrar también plataformas deslizantes. Pese a no contar con enemigos móviles, la muerte en el juego la encontramos a través de elementos como caer al vacío o peligros fijados al mapa y de contacto, como áreas con fuego, ácidos y similares. Pese a la existencia de un mapa en el que podemos movernos con una flecha, siempre empezamos en la misma fase, no parece poder elegirse el nivel. Y parece colgarse al cargar la tercera fase del juego, aunque podría tratarse de la copia del fichero que llegó hasta mí.

Como complemento, un último programa lanzado por los mismos autores también en 1999 es un editor de niveles para su juego. Lamentablemente, las instrucciones están en ruso y aparte de ver que existe y que se ejecuta, no es que haya podido hacer gran cosa con él.

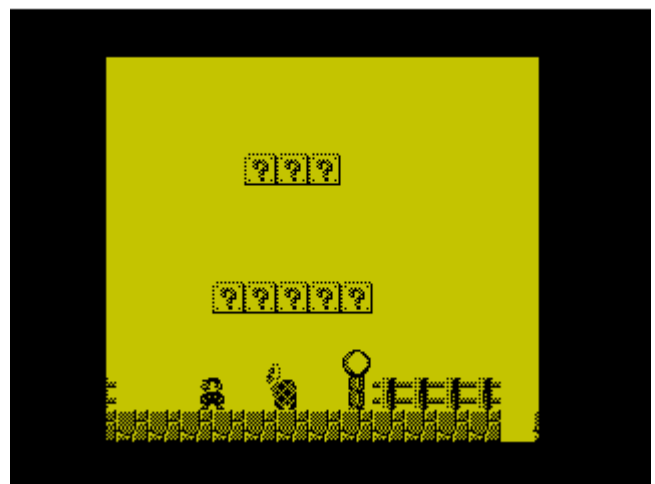
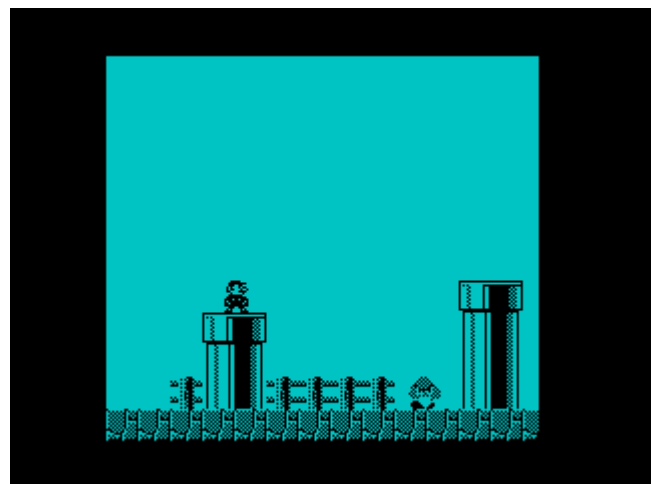
Finalmente observar que si bien se puede ejecutar en los occidentales modelos Spectrum 128 y Spectrum+2 (gris), el *engine* gráfico está optimizado pensando en el hardware del este, por lo que se hace presente tras cargar el programa un molesto parpadeo que acompaña al scroll si no estamos empleando un Pentagon o un Scorpion ZS.

La **Super Mario Bros Playable Demo**, por su parte, se presentó en la Your Game ZX Compo de 2002 de la mano de Gogin.

En este caso sí se trata de una adaptación del título original de Nintendo, que reproduce fielmente el desarrollo de cada fase, aun con las limitaciones de no ser un juego completo.

Tras una ventana de configuración en la que podemos modificar algunos aspectos de los gráficos y los controles, el juego sigue con un suave scroll pixel a pixel y pantallas monocromas y se han recreado también los animales enemigos a los que podemos chafar saltando encima de ellos, pero no veremos monedas ni entradas a través de los tubos. La pantalla del juego tampoco muestra puntuación u otros indicadores y de hecho contamos con vidas infinitas. Pese a estos detalles, y sin haber pasado de ese estado de “demo jugable”, es posiblemente la mejor recreación del título de 1986 para la consola de Nintendo.

Como en el otro caso, el juego requiere preferentemente hacer uso de alguna de las máquinas del este como ATM, Pentagon o Scorpion ZS, habiendo sido pensado para emplear incluso el modo Turbo (7Mhz) existente en algunos de esos modelos.



*Dos fases de la Super Mario Bros Playable Demo de 2002.*

No han sido estas dos las únicas aproximaciones a la saga japonesa de juegos de plataformas, aunque sí posiblemente de lo mejor creado en esa dirección. En los mismos años (finales de los 90 y principios de los 2000) podemos encontrar otras cuatro o cinco demos que pretenden acercarse al personaje, ofreciendo sin embargo programas siempre menos completos y/o jugables que estos dos títulos, y sin llegar ni aproximarse a ser juegos completos. Mención aparte merece **Pietro Bros**, *remake* del juego fundacional de la saga, empleando técnicas multicolor, ofreciendo un juego completo muy notable y bien acabado.

Este texto acompaña a una nueva aproximación en la senda que se desprende de los párrafos anteriores. **Mini Pancho Bros** emplea como elementos básicos en su desarrollo el *engine* gráfico **CharAde** y la rutina del “Motor de plataformas en BASIC” de na\_th\_an, junto con elementos gráficos procedentes de los juegos de Mario para la NES o la Game Boy, todo ello compilado con Hisoft BASIC, sin producir un clon de ninguno de los títulos originales, pero sí inspirándose en elementos de algunos de ellos.

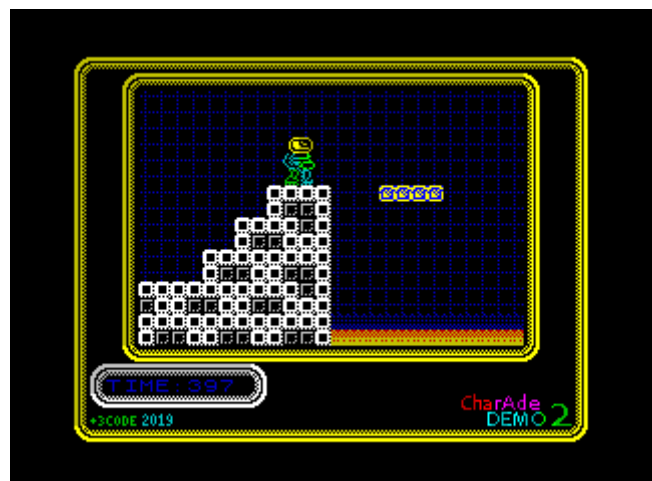
### Mini Pancho Bros., la demo

Hace no mucho tiempo empecé a experimentar con las posibilidades ofrecidas por CharAde. El uso de este *engine* nos permite hacer de manera sencilla scroll con movimiento carácter a carácter. De aquellos experimentos colgué por los foros de speccy.org alguna demo sencilla, construida teniendo entre sus elementos fundamentales la rutina del “Motor de plataformas en BASIC” de na\_th\_an. El programa consistía en una fase de juego con dos planos de scroll pero sin elementos con los que interactuar, cuyo objetivo era recorrer el mapeado de la fase hasta llegar a su fin en el extremo derecho, muriendo únicamente al caer por un agujero o acabarse el tiempo.



Esos elementos no presentes eran el siguiente paso a incluir. Los elementos potenciales a implementar pueden ser de naturaleza permanente (superficie de agua, superficie de fuego) o móvil (un sprite-enemigo que se mueve y entra en contacto con el sprite protagonista), estática (no cambia su gráfico mientras se representa) o animada (tenemos que programar la presentación de la secuencia de frames de la animación del sprite), y tenemos que meter todo esto en BASIC y que funcione aceptablemente bien.

Todo esto me llevó a una segunda demo reciclando el esqueleto del programa anterior, añadiendo plataformas que se movían de izquierda a derecha, con animación de dos frames para las superficies de fuego y un único sprite-



enemigo con movimiento derecha-izquierda-vuelta. Esta segunda demo hacía uso de un doble scroll más sencillo, pero la programación adicional de estos elementos impedía una velocidad óptima. Seguía ausente un sistema de puntos y su desarrollo seguía resultando pobre, consistiendo nuevamente en llegar hasta el final de la fase saltando por las partes sólidas y plataformas.

La demo **Mini Pancho Bros.** surge como continuación de mis pruebas, añadiendo elementos móviles y animados. No se emplea ningún doble fondo para mejorar la velocidad y se retocan algunas rutinas a partir de lo aprendido con las dos demos anteriores, pero se plantea conseguir un mejor acabado final.

Los elementos gráficos tienen diverso origen, mezclando y adaptando elementos tomados de algunos juegos de la saga Mario, pero siendo limitado el comportamiento del protagonista y la interacción con los elementos que vemos en la pantalla con respecto a lo visto en los juegos de la saga de Nintendo.

Al estar basado en CharAde como en las anteriores demos, la pantalla del juego, que puede emplear 24x18 caracteres o 24x16, se crea por el empleo de sentencias LPRINT que imprimen en pantalla bloques de 4x4 caracteres. En la pantalla de 24x18 que hemos empleado, esto implica un mínimo de 4 filas que pintamos con LPRINT, el área superior queda fuera del mapa de 4 filas x 4 caracteres pero lo incluimos por dar más sensación de espacio. En alguna demo anterior se emplearon también líneas intermedias para acomodar mejor los bloques pero lo mismo se aplica aquí que al doble fondo: la consideración velocidad gana siempre sobre otras consideraciones. Dado que el mapa tiene sobre 400 caracteres de ancho y que son cuatro filas, solo el mapa ocupa en torno a 1600 caracteres y 12K.

Se incluyen dos discos: `pancho.dsk` y `pancho_sdk.dsk`. El segundo incluye sobre el primero el código fuente de la demo ("`source.bas`"), un editor de caracteres ("`fmaster`", BASIC con autoarranque) y el compilador Hisoft BASIC (ficheros "`hibasic`" y "`hibasic.bin`").

