

## Los "Patitos Feos" del Software Español 16: Ace Software



Conocidos entre los usuarios de Amstrad por sus juegos (aunque principalmente los recuerden por "El Enigma De Acepts", la catalana ACE Software, fue una de las primeras empresas españolas dedicadas a los juegos. Contrariamente a lo que se puede leer en las entrevistas concedidas, no eran una empresa exclusiva de Amstrad CPC, ya que con anterioridad habían realizado unos cuantos títulos en MSX y uno en Spectrum, aunque viendo las diferencias abismales de calidad entre estos juegos y los de Amstrad, seguramente formaban parte de un pasado que los integrantes de ACE querían olvidar..

Como yo soy la "mosca cojonera" de las compañías de software español, vamos a dar un repasillo a los títulos de ACE, y os daréis cuenta de lo "Patitos" que eran ... 😊

### **Extras:**

[Pack](#) con todos los juegos

[Entrevista](#) a Xavier García

## 1- Frog (1985)

**Tipo:** Arcade (clon de Frogger)

**Equipo:** ACE



Un absolutamente triste, lamentable e injugable clon de Frogger, con animaciones inexistentes y una rana fofa que ocupa dos carriles de la autopista y se mueve como si le hubieran amputado las dos ancas y la operación hubiera salido muy mal. Lento, mal programado y la respuesta al teclado es pésima.

*Versión MSX*



*La Rana Prehistórica,  
tan grande como un camión*

Si apreciáis vuestros estómagos os aconsejo que no lo probéis, a mi ya me ha dado una úlcera los dos minutos que he aguantado jugando a esta bazofia.

**Versiones:**

[MSX](#)

## 2- Gusano (1985)

**Tipo:** Arcade (clon de Snake)

**Equipo:** J. Sánchez Armas



Portable versión del clásico "Snake" de Gremlin, para MSX, que no destaca especialmente por nada, si no más bien por sus falencias, como son la ausencia casi total de sonido (solo cuando nos matan), y un movimiento bastante lento y achacoso, acompañado por unos gráficos muy mediocres.

*Versión MSX*



*Solo para fans del Snake de Nokia*

**Versiones:**

[MSX](#)

### 3- Mini-Golf (1984)

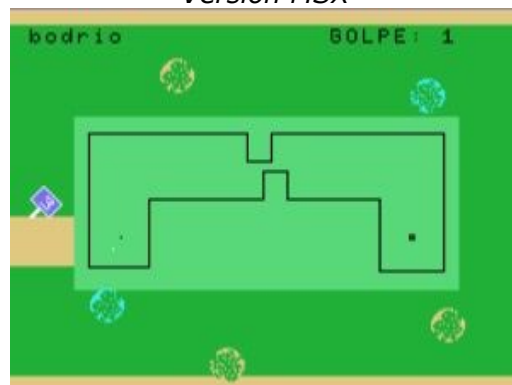
**Tipo:** Deportivo, Mini Golf

**Equipo:** ACE



Juego de Mini Golf con muchos fallos, uno de ellos el sistema de golpe, resulta muy confuso de ejecutar los golpes con precisión, y la bola es demasiado pequeña. El movimiento de la bola no está mal, y además hay pocos juegos de Minigolf en los ocho bits, así que puede valer la pena probarlo.

*Versión MSX*



*No hay Dios que se aclare donde va la bola*

**Versiones:**

[MSX](#)

## 4- Radar (1985)

**Tipo:** Estrategia (clon de Minesweeper)

**Equipo:** Carlos Carpio



Extraña versión del Buscaminas pero con un avión que se va moviendo y tiene que encontrar a los enemigos, esquivando a las minas. No es nada del otro jueves, pero se puede uno entretener un rato.

*Versión MSX*



*El ataque de los preservativos explosivos*

**Versiones:**

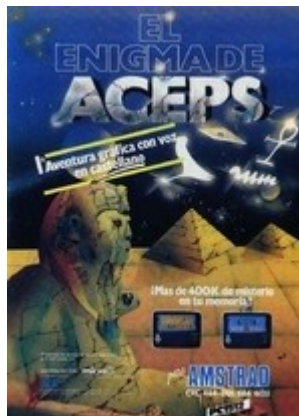
[MSX](#)

## 5- El Enigma de Acepts (1986)

**Tipo:** Aventura Conversacional

**Equipo:** Ángel Menezo, Federico Alonso, Xavier García

**Puntuaciones:** Micromanía 7/10



Aventura merecidamente mítica entre los usuarios de Amstrad. El Enigma de Acepts, es una aventura muy superior a las contemporáneas, en Spectrum (por ejemplo las de Dinamic).

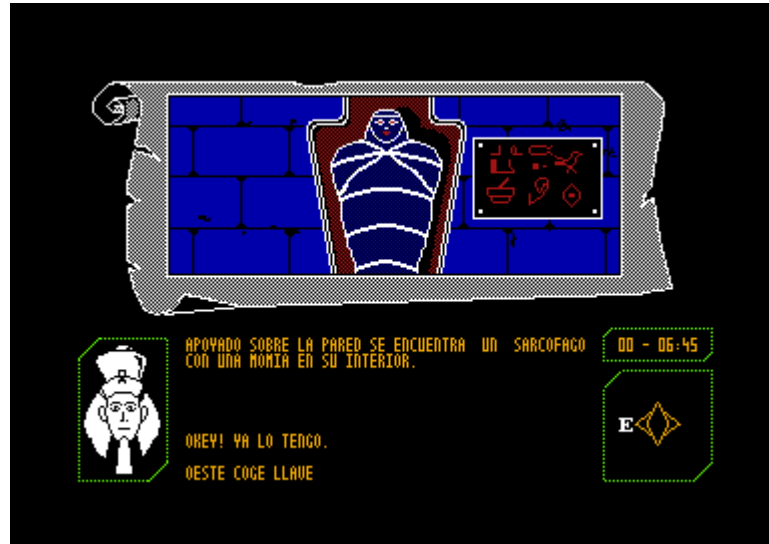
*Versión Amstrad*



*El "Enigma", legendariamente chungo.*

Este juego, a pesar de no contar con unos gráficos muy variados (tampoco vamos a pedir peras al olmo, ya que pasa dentro de una pirámide), es técnicamente, irreprochable, y en el he encontrado algunas cosas que me han sorprendido, y desde luego, muy avanzadas para su época como por ejemplo, el poder encadenar los comandos, algo muy práctico si queremos hacer algo a toda leche en una pantalla en la que hay un enemigo, y por supuesto, la voz que es casi idéntica a la que Dinamic le puso ese mismo año al Cobra's Arc, que es mucho más limitado como aventura, desde luego.

### Versión Amstrad



*El "encadenado" de órdenes, todo un invento*

El Enigma de Acepts, sin embargo, tiene fama entre los usuarios de Amstrad, de ser uno de los juegos más difíciles (rozando lo imposible), que se ha programado para la máquina de Alan Sugar, y la verdad es que sin paciencia, y muchas hojas en blanco para ir apuntando y probando cosas, la aventura se torna un suplicio, pero os aseguro que vale la pena.



#### **Extras:**

[Ficha](#) en CEZ  
[Solución](#)  
[Primera Parte](#)  
[Segunda Parte](#)

#### **Versiones:**

[Amstrad CPC](#)  
PC

## 6- Gogly (1986)

**Tipo:** Arcade

**Equipo:** ACE

**Puntuaciones:** CEZ 5,7/10



Arcade sumamente chorra, en el que tenemos que controlar a un muñeco, que parece el primo del del Profanation, e ir recogiendo llaves para abrir las puertas correspondientes. Esto, en un Universo Paralelo, a lo mejor habría molado, pero en este caso, solo hay cuatro pantallas distintas, aunque nos quieren dar gato por liebre, y cambian unas cuantas cosas, como si fuera otra pantalla.

*Versión Amstrad*



*Las bolas, ya me tienen hasta las idem*

Además de esta "variedad", tenemos que sumarle que en algunas pantallas nos matan al "asomar la nariz", para que me de repelús el juego, lo pille por donde lo pille... es digno de los listados de Microhobby (de Amstrad Acción en este caso).

*Versión Amstrad*



*En velocidad lenta, se puede avanzar un poco más*

**Extras:**

[Ficha](#) en CEZ

**Versiones:**

[Amstrad CPC](#)

## 7- Inteligencia (1985)

**Tipo: Varios**

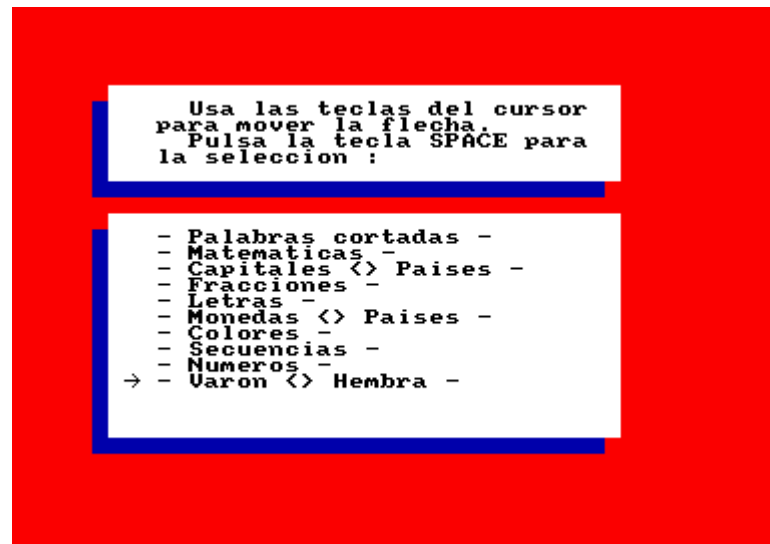
**Equipo: Carlos Carpio**

**Puntuaciones: CEZ 3/5/10**



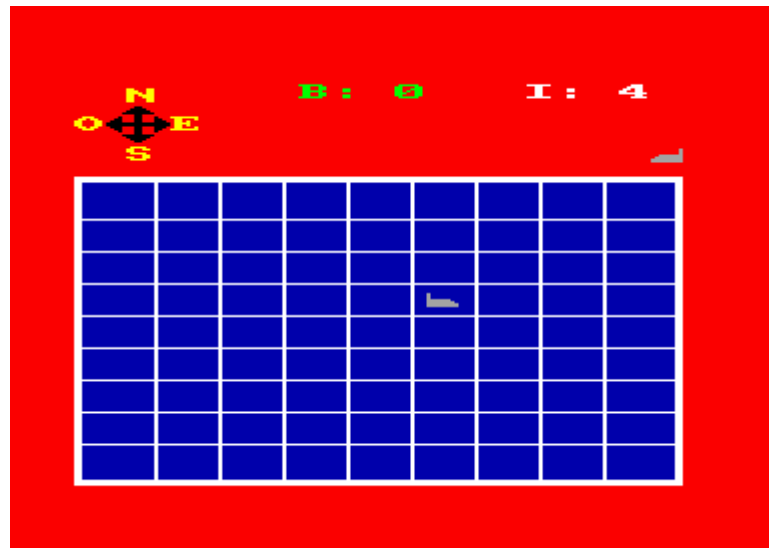
Recopilación de cuatro juegos de inteligencia, que no destacan precisamente por su ejecución (de hecho creo que son en Basic). Los juegos son:

### - Parejas



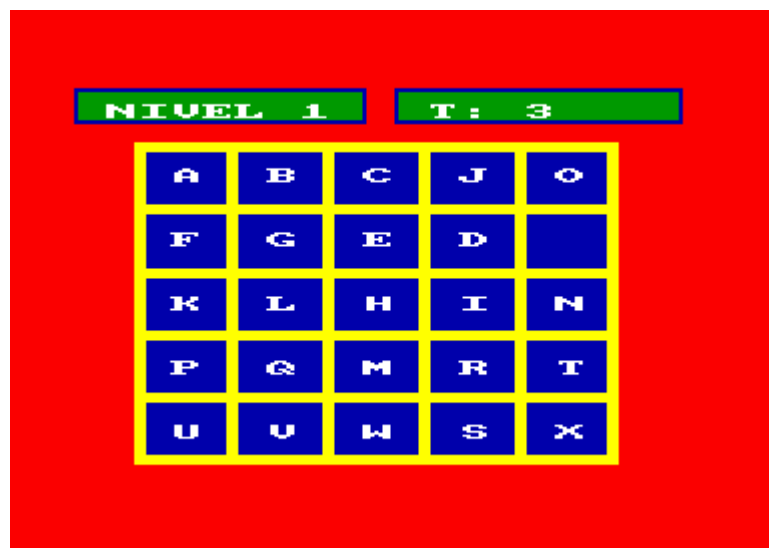
Tal y como os habéis imaginado, este es una versión del famoso "memorión", solo que sin ni un gráfico. Al principio elegimos el tipo de "parejas", algunas muy curiosas como las de "varón-hembra", en el que tenemos que emparentar por ejemplo, suegra con abuela.

**- Radar**



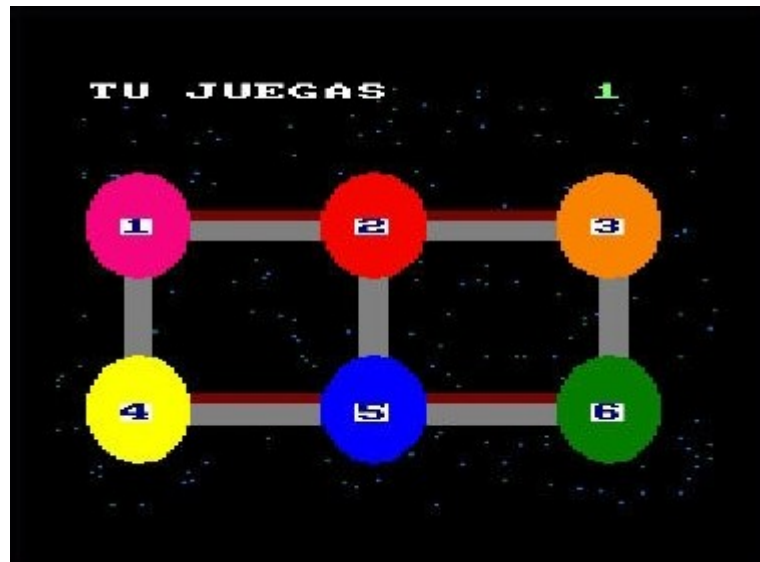
Es el mismo juego que el de MSX, pero con un barco, en vez de un avión.

**- Rompe**



¿Os acordáis de esos puzzles con unas fichas móviles de plástico, en los que tenemos que formar un dibujo?. pues "Rompe", es exactamente lo mismo, pero con número.

## - Simón



¿Hace falta que os diga de que va este?, seguramente no. La única diferencia con el juguete, es la disposición de la pantalla, y que cada color, tiene además asignado un número, por lo que podemos jugar incluso sin sonido. Como está hecho en Basic, es más lento todo, que el caballo del malo, sobretodo al dibujar la pantalla.

### **Extras:**

[Ficha](#) en CEZ

### **Versiones:**

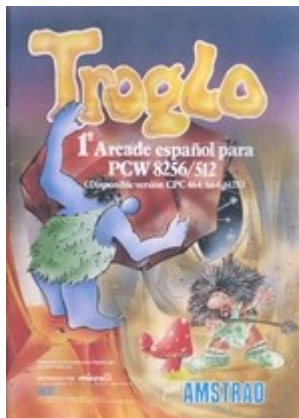
[Amstrad CPC](#)

## 8- Troglo (1986)

**Tipo:** Arcade (clon de Pengo)

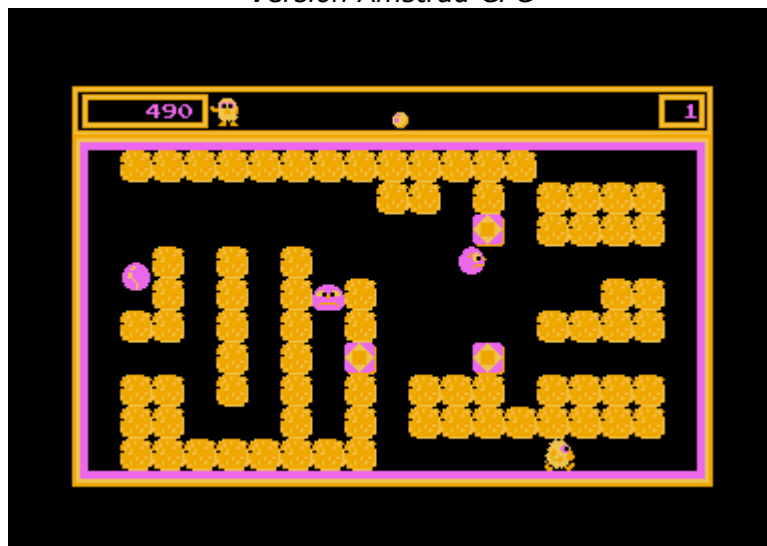
**Equipo:** José María Petit y José Morillas

**Puntuaciones:** CEZ 6,2/10



Si bien estamos ante uno de los mejores clones de Pengo que he tenido ocasión de probar, hay una cosa que no me cuadra de este "Troglo", y es que algo me dice, que la versión original de Troglo, fue la de PCW.

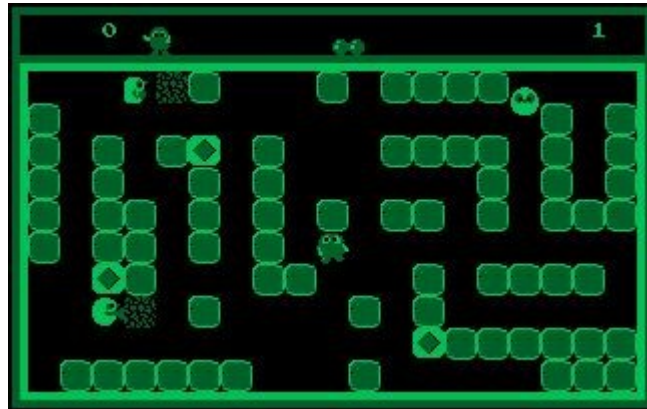
*Versión Amstrad CPC*



*Viendo este juego, cualquiera diría que el CPC tiene solo dos colores*

Ese algo, es sin dudar, el colorido, absolutamente decepcionante y triste para un juegos de Amstrad CPC, es como si fuera el juego de PCW, pero visto en un monitor de color, todo en este juego es de color naranja o rosado.

### Versión Amstrad PCW



*Me huele que esta es la versión original*

Por otra parte, el sonido es muy bueno, y se juega de maravilla, porque se controla muy bien y es muy rápido. La versión de PCW es exactamente igual que la de CPC en todo. Recomendado especialmente, para los fans del juego original.

#### Extras:

[Ficha en CEZ](#)

#### Versiones:

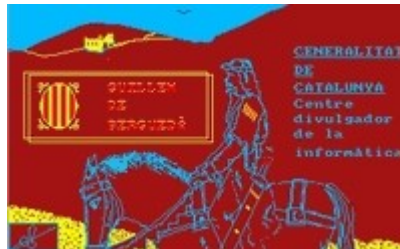
[Amstrad CPC](#)

[Amstrad PCW](#)

## 9- Guillem de Berguedá (1985)

**Tipo:** Aventura Conversacional

**Equipo:** Joan Argemi, Federico J. Alonso



Inspirado en el trovador y señor feudal Guillem de Berguedá, este es uno de los pocos juegos programados en Catalán que se pueden encontrar, por supuesto, con el patrocinio de la Generalitat de Catalunya. El juego en si, es una especie de aventura de texto muy, pero que muy fea. El área de juego es un mapa 8 (cuadrícula sería más correcto, que es penoso por cierto), de las comarcas catalanas, en la parte derecha nos aparecen los mensajes, y cada vez que nos movemos de pantalla se ilumina en el mapa, pero no hay más gráfico en el juego que la mencionada cuadrícula.

### Versión Amstrad CPC



Si a este gráfico (si es que se le puede llamar así), le agregamos una descripción inexistente de las pantallas (o comarcas), y que las acciones en el juego, hay que realizarlas a "boleo", sin que se nos de ninguna pista ni en la descripción, tendremos, sin duda, la peor aventura gráfica de la historia del software español.

**Versiones:**

[Amstrad CPC](#)

Spectrum

MSX

Esto es todo por esta vez...pero estoy recargando munición para masacrar a otra compañía... 😊