



Como el nombre indica, Mind Games España, era la filial ibérica de Mind Games, una compañía inglesa perteneciente a Argus Press Software (dueña de 13 sellos distintos), que no pasó a la historia por ninguno de sus juegos, que transitaban entre lo decente y el bodrio más puro.

Mind Games, sólo tuvo ocho lanzamientos, lo que forzó seguramente a la empresa española, a firmar contratos de distribución con otras marcas, casi todas de poca monta, como Century City, MC Lothlorien o A'N'F, pero con algunas excepciones de calidad como Quicksilva o Argus Press.



Para reforzar el catálogo, esta empresa catalana se lanzó a crear sus propios juegos, la gran mayoría para MSX...¡craso error!!...

Preparaos para conocer algunos de los peores juegos jamás lanzados para los ocho bits... (primero id a buscar el Alka-seltzer, por si os da acidez de estómago a verlos ;)).

NOTA: Agradezco a la peña de los foros de [Konamito.com](http://Konamito.com), su ayuda inestimable para cargar algunos de los juegos de MSX de este reportaje (así podéis dirigir vuestra ira hacia alguien más).

Extras:

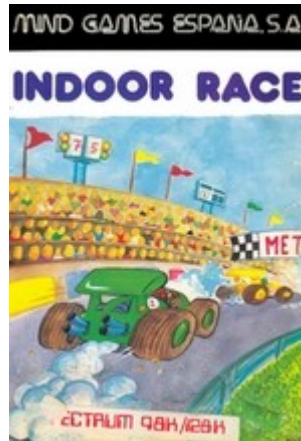
- **Pack** con todos los juegos

- Versión en PDF del artículo

## 1- Indoor Race (1987)

**Tipo de juego: Coches**

**Equipo: Mind Games España**



Los juegos de coches, no son algo muy habitual entre las compañías españolas de software de los ochenta, y salvo honrosas excepciones, no hay casi juegos. Con Indoor Race, los programadores de Mind Games, nos demuestran, que cuando hay ganas (de programar un bodrio), se pueden lograr verdaderos hitos en la programación de juegos penosos.

Tomando como base el Super Sprint de Atari, Indoor Race nos transporta a varias pistas distintas (eso dicen las instrucciones, porque yo no he podido ver más que una).

La desafiante carrera, es contra un solo coche, que no comete el más mínimo fallo en carretera, pero por lo menos es más lento que el nuestro.

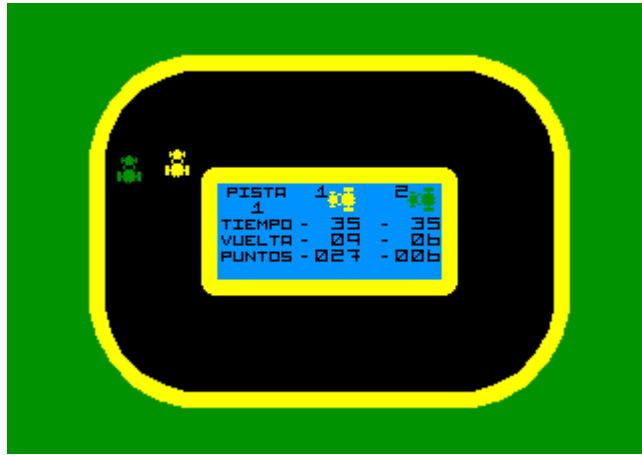
*Versión Spectrum*



*¡Yo quiero la pista del "Ocho"!*

Si logramos controlar nuestro coche (algo que en unas versiones es más fácil que en otras), podremos dar algunas vueltas, pero con cuidado de despistarnos en las curvas o rozar ni que sea de pasada el coche contrario, porque terminaremos en la cuneta.

### *Versión Amstrad*



Esto es de Amstrad, ¿lo habáis notado?

Me parece que con las pantallas, ya os queda clarísimo la calidad de los gráficos del juego, y de paso del resto del juego, porque es un BODRIO, con todas las de la ley.

#### **Extras:**

[Versión](#) de Spectrum

[Versión](#) de Amstrad

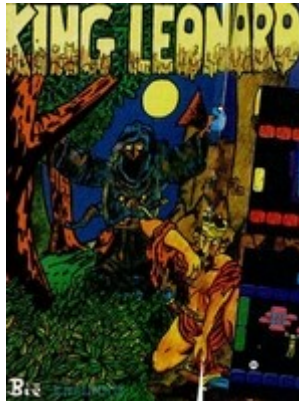
[Versión](#) de MSX

---

## **2- King Leonard (1986)**

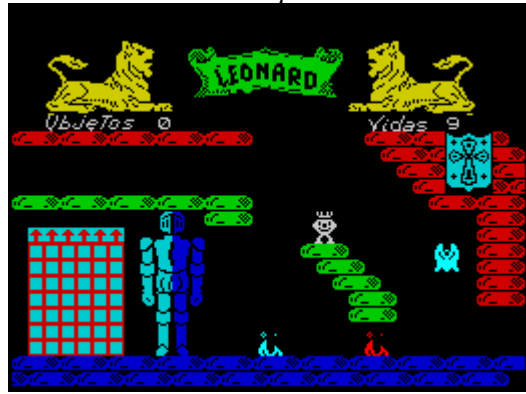
**Tipo: Plataformas "Abusimbelero"**

**Equipo: Ganímedes (José A. Carrera Merino, José M. Saíz Gómez)**



El segundo juego de Mind Games, para los sistemas más populares, vino de la mano de Ganímedes, un grupo de programación del que jamás volveríamos a oír nada. King Leonard, es una burda copia de Abu Simbel, como muchos juegos de la época, pero atención... ¡aun más injugable!, lo que hace que este juego sea uno de los mayores bodrios de la historia.

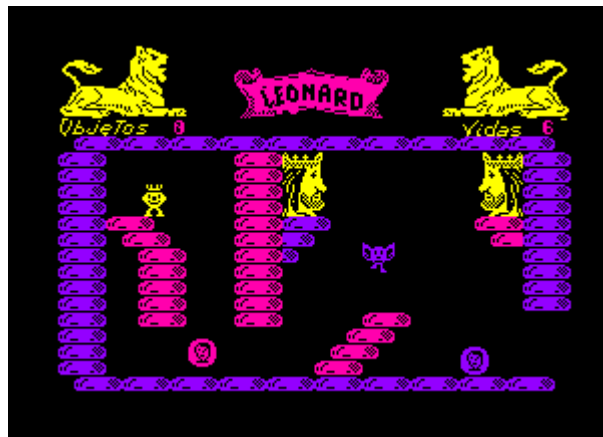
### *Versión Spectrum*



*Gracias a los pokes... ¡tercera pantalla!*

Si en el juego de Dinamic, yo, por lo menos, las pasaba canutas en la primera pantalla, aquí, no he logrado pasar del segundo enemigo, y la verdad es que por la pinta del juego, tampoco me incita a perder más horas, con este juego más que chungo.

### *Versión Amstrad*



*La única pantalla que veréis...*

Las versiones, son un calco unas de otras, pero si me tengo que quedar con alguna, por lo menos en MSX y Amstrad, el juego es un poco más lento, lo que nos da más tiempo, a la hora de saltar a los enemigos.

#### **Extras:**

[Versión Spectrum](#)

[Versión Amstrad](#)

[Versión MSX](#)

[Ficha en CEZ](#)

[Pokes \(Spectrum\)](#)

[¡Juegalo Online!](#) (si tienes narices)

### 3- Adel (1986)

Tipo: Plataformas

Equipo: M. García



Leonard y Indoor Race, fueron los dos únicos juegos que Mind Games, distribuyó para Spectrum y Amstrad, pero para MSX la cosa cambia, y el catálogo de producción propia, es tan extenso como triste, y algunas veces incluso sorprendente...

El primero juego de MSX del que os voy a hablar, se llama Adel, y es un juego de plataformas que combina distintos tipos de locomoción. No está mal hecho, aunque los escenarios se me antojan un poco vacíos.



*¡Ya me he caído de la p... plataforma!*

Este juego tiene una particularidad, y es que no nos matará el mismo enemigo dos veces, ya que al impactar contra uno de ellos, desaparecen de la pantalla, por lo que cada vez hay menos. Por desgracia, la inercia en el salto y el escaso tamaño de las plataformas móviles, hacen que sea extremadamente difícil pasar de pantalla (yo aún no lo he logrado).

Me encanta el sonido del robot protagonista cuando salta, pero la música es un verdadero peñazo.

**Extras:**

[Versión MSX](#)

[Ficha en CEZ](#)

## 4- Destroyer (1986)

**Tipo: Mata Marcianos desquiciante**  
**Equipo: Mind Games España**



Este matamarcianos, a buen seguro es producto de alguna noche de borrachera en las oficinas de Mind Games, porque si no, no me lo explico...

¿Por que lo digo?.. pues imaginaos esto... el típico machaca todo, en el que el scroll horizontal avanza inexorablemente, y si tocamos algo del decorado, palmamos.. hasta aquí nada nuevo, ni insuperable... pero si le ponemos a la nave un control igual que el robot del Alien 8 ¿a que la cosa cambia?.



*Aquí lo implacable no son  
los enemigos.. es ¡el escenario!*

Pues si, para esquivar el decorado, primero tenemos que girar con la nave en la dirección que queremos avanzar y luego pulsar hacia delante para que se mueva, por lo que ya os podáis imaginar lo que os pasará, si además os tenéis que preocupar de matar enemigos...pues que no pasareis de los cuatro o cinco primeros obstáculos.



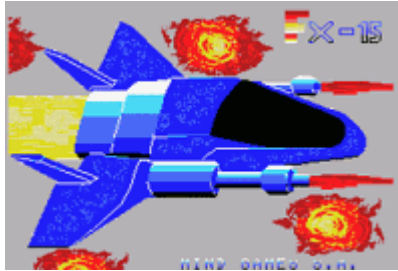
*Una..¿bola de pelo de gato?*

**Extras:**  
[Versión MSX](#)

## 5- FX-15 (1986)

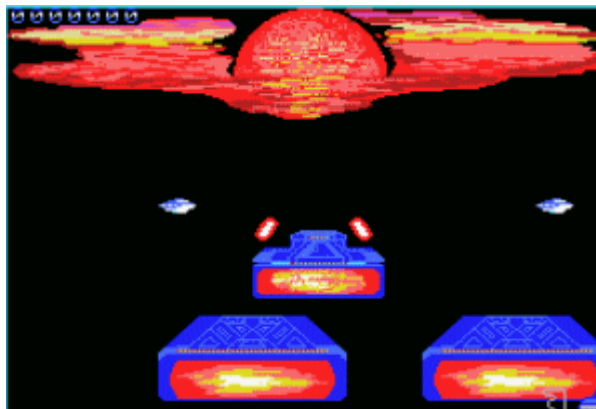
Tipo : Mata marcianos 3D

Equipo: Mind Games España



Si el juego anterior era lamentable, ¡esperaos a ver este!, un matamarcianos en 3D, que es uno de los peores juegos que he visto en MSX en mi vida.

La explicación, no la encontrareis mirando las pantallas, que son más o menos decentes, si no cargando el juego de las narices.



*Aquí se ve la "cuadratura" del grafista*

Después de una presentación hablada y todo, uno se espera encontrarse con una arcade trepidante en 3D, y la realidad es bastante más cruda. En FX-15, manejamos un cuadrado, con otro cuadrado encima (nuestra nave), y tenemos que esquivar y destruir a una especie de cruce de ficha de dominó con el monolito de 2001, que nos atacan sin cesar. El tema es que como los enemigos viene por detrás (dando por c...), podemos perder nuestras vidas, exactamente en 9 segundos... todo un record incluso en el panorama del software español.

Como pasa con todos los juegos de Mind Games, el sonido es muy bueno.. pero el resto... ¡sin comentarios!...

**Extras:**

[Versión](#) de MSX (por si te sobran 9 segundos en el curro)

## 6- Geo: Figuras planas y volúmenes (1987)

Tipo: Educativo, Arcade

Equipo: Mind Games España



La verdad, es que no se cual fue el motivo de tantos juegos educativos en MSX, incluso algunos patrocinados por organismos oficiales españoles... a lo mejor le intentaban vender el ordenador a los papás, con la excusa educativa.. y encima la mayoría de los juegos eran de Philips, que por lo visto no aprendieron la lección con la "casi patética" Videopac y sus juegos absolutamente detestables de sumas y restas, y volvieron a meter el cuezco con el CDI.

El juego del que os voy a hablar ahora, es en realidad más que decente. Una curiosa mezcla de arcade con juego educativo, en el que controlamos "un coche muy rápido" según las instrucciones, que consume mucha gasolina, y nuestra misión es localizando las distintas figuras geométricas que nos piden sin que se nos gaste la gasofa.



*El "rombo", todo un símbolo de los ochenta*

La pinta del juego en general, nos recordará poderosamente a "Babaliba", pero con un coche, la la verdad es que el juego es más o menos igual que el de Dinamic, pero sin enemigos, solo hay que buscar objetos y preocuparse de recargar el combustible de cuando en cuando.

No está nada mal, pero con enemigos sería menos aburrido, y ayudaría también bastante que estuviera mejor programado, ya que en ocasiones, el coche se queda un poco atascado con los decorados.

**Extras:**

[Versión MSX](#)



## 7- Ghost (1989)

Tipo: Arcade saltarín

Equipo: Juan C. Enrique



Juego más o menos bien hecho (más bien menos), en el que manejamos un fantasma, que tiene que ir avanzando sin tocar a los enemigos, que nos restan energía. El escenario me recuerda mucho a cierto juego de Capcom, que seguro que todos sabéis a cual me refiero.



*El "Cauldron" de los desahuciados*

Monótono, escaso de originalidad, y en líneas generales castañoso, no hace falta que lo probéis, a menos que tengáis una curiosidad insana por probar cuanto bodrio pongo yo en el blog (lo cual es también posible).

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

---

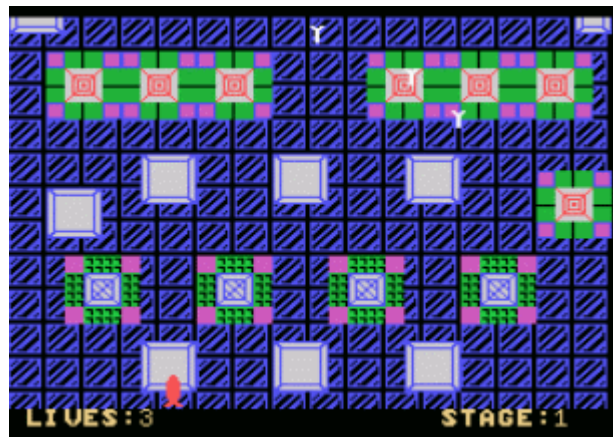
## 8- Heat Seeker (Missil) (1986)

Tipo: Arcade raro

Equipo: Mind Games España



Lo bueno primero, Heat Seeker es un juego tremendamente original, con un planteamiento realmente inspirado. En este arcade, manejamos a un misil que tiene que destruir un objetivo al final de cada fase, por lo que deberemos esquivar todo lo que nos haga explotar por el camino, para poder llegar a nuestro objetivo y explotar "como es debido".



*Voy a explotar en el mantel  
de Navidad de mi madre.*

Como les suele pasar a los protagonistas de estos artículos "aviarios", una buena idea, queda detestablemente destrozada, cuando no hay dios que juegue más de dos partidas sin perder la paciencia, la razón es muy simple.. ¡no hay por donde cuernos pasar sin que explote el misil!.

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

[Ficha](#) en CEZ

---

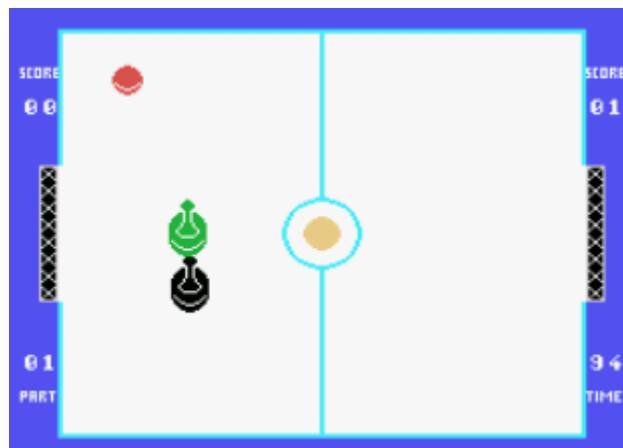
## 9- Hyperball (1985)

Tipo: Deportivo (Air Hockey)

Equipo: Damián Román



Inspirado de en las máquinas de "hockey loco" tan de moda en los ochenta, Hyperball podría haber sido un juego más que destacable sino fuera porque tiene algunos fallitos.. Si jugamos a dos jugadores, no hay problema y seguro que nos lo pasamos "teta" aunque el disco, la verdad es que tiene una trayectoria un tanto "caprichosa".



*La máquina, ejecutando  
la única jugada que sabe*

El modo para un jugador ya es otro cantar, porque el contrario, no tiene ni atisbo de Inteligencia Artificial, tiene una serie de ataques programados y los ejecuta siempre igual, por lo que es muy fácil adelantarse a sus movimientos, si nos fijamos un poco.

La música de fondo es pesadísima, pero por suerte el programador lo sabe, y tenemos la posibilidad de sacarla desde el menú principal.

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

## 10- Intrépido (1988)

Tipo: Aventura Arcade

Equipo: Enrique I. Graciano



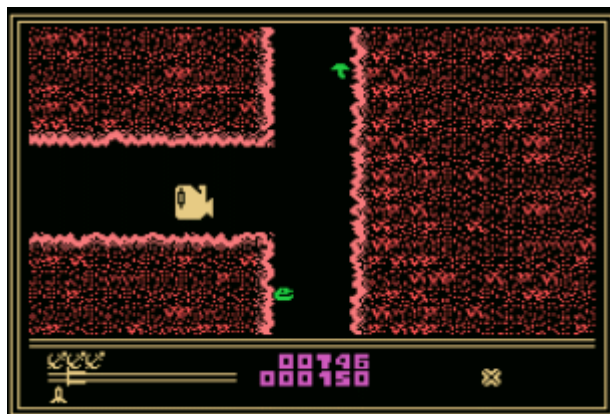
Mira lo que son las cosas, justo cuando pensaba que todos los juegos de esta gente eran una porquería, y me encuentro con "Intrépido", una aventura arcade, que me recuerda poderosamente a Titanic de Topo y a Rescate Atlántida de Dinamic, y contrariamente a lo que suele pasar con los juegos que pongo aquí, es anterior a estos.



En este juego, tenemos que encontrar los restos del galeón Español "Santa Ana", hundido con muchísimos tesoros. Para ello, contamos con un mini-submarino, armado, pero con munición limitada, y una serie de objetos que deberemos ir encontrando en las profundidades marinas y usándolos como es debido..

En el juego, hay disponible un sencillo radar que nos indicará donde está el próximo objetos que debemos usar, algo bastante práctico.

Es una pena que no disponga de las instrucciones, porque "Intrépido" me da muy buena espina, y lo poco que he podido ver sin instrucciones, me ha encantado.



*El mejor juego de este reportaje*

Los gráficos, son un poco simples, pero están muy bien realizados, y el sonido es bastante bueno, con efectos musicales a lo "Tiburón", y sonido de olas bastante curradillo (aunque un poco fuera de sitio debajo del mar).

¿El mejor juego de Mind Games España?, no me cabe la menor duda. ¡Ya tardo en hacerme un mapa!

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

[Ficha](#) en CEZ

---

## 11- Iron Of The War (19??)

**Tipo:** Disparo

**Equipo:** Mind Games España



Después de un buen juego, volvemos a la tónica "bodriesca" de Mind Games. El arcade que nos ocupa es "Iron Of The War", la hermanita pobre de Deathchase 3D. Este es casi igual, solo que movemos el tanque de derecha a izquierda, en ves de movernos por el escenario, no podemos variar velocidad ni pararnos, y el efecto tridimensional es francamente lamentable.



*¿Llevo un tanque o "Las Torres de Hanoi"?*

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

---

## 12- Merlin (1987)

Tipo: Arcade, Educativo  
Equipo: Mind Games España



Curioso plataformas en el que tenemos que ir buscando elementos de la tabla periódica para que el mago Merlín pueda hacer sus pócimas. La mezcla de arcade con educativo no deja de ser interesante, pero el juego como tal, está muy mal programado, y debe de ser uno de los pocos plataformas en los que no se puede saltar hacia delante, solo hacia arriba, lo que nos hace dar más vueltas que una peonza para llegar a los sitios.



*Arcade para "cerebritos"*

Extras:  
[Versión](#) de MSX

---

### 13- Shup (Trébol) (1986)

**Tipo: Aventura "Babalibesca"**  
**Equipo: Tomás Banyó Coscolla**



Otro de los mejores juegos del catálogo de MInd Games, es este "Trebol", realizado a imagen (casi exacta), y semejanza de Saimazoom, lo cual no es nada malo, porque técnicamente es más que correcto, y el argumento, también es muy parecido, solo que en este caso es "Explorador busca Trébol de la Suerte".



El estilo de los gráficos está literalmente calcado del juego de Dinamic, hasta los marcadores miden los mismos valores (aquí en vez del agua, se termina la vida), y los sonidos del juego son "Spectrum 100X100".



*¡Pero si es clavao!*

Un curioso arcade, que seguro fue bien recibido por los usuarios de MSX, ya que no disponían de una versión del juego de Dinamic para su máquina.

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

---

## 14- Leyendas (Legends) (19???)

**Tipo: Aventura Conversacional**  
**Equipo: Mind Games España**



Normalmente, cargar los juegos en los emuladores de MSX, suele ser un calvario, peor en este caso en especial, ha sido más difícil de lo normal, y he tenido que pedir ayuda en diversos foros, pero por suerte siempre hay alguna mano "MSXera" dispuesta a echar un cable, y finalmente entre todos, hemos adivinado como se carga esta joyita...

Primero hay que poner la configuración "MSX Spanish", y reiniciar pulsando la tecla Ctrl para liberar RAM. Una vez el emu ha arrancado, tenemos que cargar el juego con CLOAD"LEGEND", y acto seguido teclear 10 SCREEN 1, y luego RUN.

```
MSX BASIC version 1.0
Copyright 1985 by Microsoft
28815 Bytes free
Ok
CLOAD"LEGEND"
Found:LEGEND
Ok
10 SCREEN 1
RUN■

color auto goto list run
```

Yo pensaba que tanto esfuerzo tendría una recompensa, pero al pegarme la primera partida al juego me he dado cuenta de lo equivocado que estaba.

Legends, es una de las peores aventuras conversacionales que he visto en mi vida, no por los tercermundistas gráficos, ni siquiera por estar en BASIC y faltarle una línea al cargador de cinta... porque es una aventura prácticamente sin vocabulario, y hacer una conversacional sin vocabulario, es tan estúpido como hacer una aventura gráfica sin gráficos.





*Un calvario cargarlo.. ¿para esto?*

Al ver estas pantallas, pensaba que el muñequito se movería a algún lado, pero no, está más quieto que una estatua de sal el cabroncete.

En la parte buena, tiene "Eñes", y no hay faltas de ortografía, peor de que sirve eso cuando el intérprete, no interpreta nada de nada... ni siquiera podemos poner "N" por Norte, aunque en el juego nos muestre las salidas con letras.



**Extras:**

[Versión](#) de MSX

## 15- Shop Boy (1988)

**Tipo: Plataformas Publicitario**

**Equipo: Mind Games España**



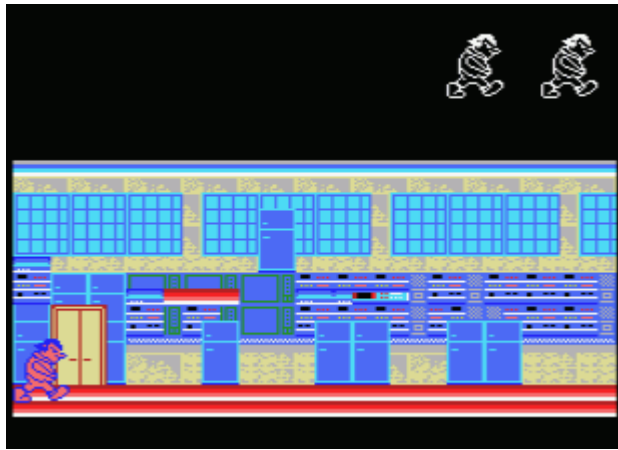
Si un poco más arriba, os comentaba el tema de los juegos de MSX educativos, ahora me gustaría llamaros la atención sobre la cantidad exagerada de juegos promocionales y publicitarios que se hicieron para este sistema, y la mayoría en Cataluña. Seguramente, las empresas de MSX eran muy buenos en el Marketing y convencían a los clientes de que era el sistema mayoritario de ordenadores, o de su potencia, o de que venían avalados por Sony, Toshiba o Philips, que la verdad es que al lado de las otras marcas europeas parecían "pata negra", no se cual es el motivo, pero juegos como este Shop Boy, no eran la excepción.



*En Martorell tienen buenas ofertas...*

En el juego, que es una porquería supina, hay que ir recorriendo Cataluña y visitando todas las tiendas de la cadena "Miró" (no os preocupéis, no es una distancia tan larga, porque por lo visto está toda en una calle).

Seguramente, Shop Boy, estaba puesto en los escaparates de las tiendas de la cadena, para demostrar el potencial de la máquina, y luego seguro que se extrañaban de porque vendían más Spectrum y Amstrad que MSX... ;)



Los gráficos son bastante potables, pero esta especie de "Manic Miner Tiendero", no me convence en absoluto...

**Extras:**

[Versión MSX](#)

---

## 16- Visitor (1988)

**Tipo: Plataformas Publicitario**

**Equipo: Mind Games España**



Nuestros chicos, quisieron por lo visto sacarle provecho a la magna obra del "Advergaming" que hemos visto arriba, y ni cortos ni perezosos, cambiaron el mapeado, el protagonista por un Alien, y empeoraron los gráficos... y se fueron a buscar a la competencia de Miró, Bazar Catalunya, para venderles el mismo juego ;) .. ¿Será que les pagaron y todo?.



**Extras:**

[Versión](#) de MSX

---

## **17- El Tunel del Tiempo/ Misión en España/ Viaje por Europa (1986)**

**Tipo: Educativos**

**Equipo: Mind Games España**



Entre el catálogo de juegos educativos de Mind Games, destaco estos tres, porque son bastante entretenidos, y se parecen mucho a lo que en un futuro serían los juegos de la serie "Carmen Sandiego". La mecánica es simple, hay que recorrer los países, respondiendo preguntas, y siguiendo las pistas que nos dan, por ejemplo, el nombre de un río o de un monumento, y llegar al sitio en cuestión antes de que se nos gaste el dinero.



**Extras:**

[Misión](#) en España

[Viaje](#) por Europa

[El Túnel](#) del Tiempo

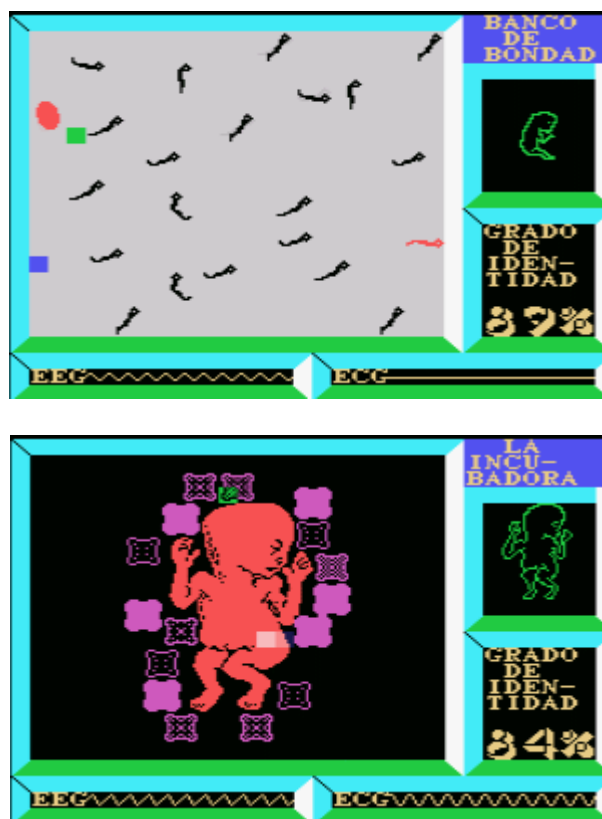
---

## 18- Deus Ex Machina

Tipo: Arcade Psicotrópico  
Equipo: Mind Games España



Conversión para MSX del innovador arcade de Mel Croucher para Spectrum, cuya mayor virtud, además de tener una argumento simplemente alucinante, es que el sonido del juego estaba grabado en cinta e iba sincronizado con lo que veíamos en el juego, con una banda sonora con colaboraciones de lujo, como la del señor Ian Dury.



La conversión para MSX es casi idéntica a la de Spectrum, pero tiene la virtud de ser la única con los textos completamente traducidos al castellano, que no es poco, dada la complejidad del juego.

**Extras:**

[Versión](#) de MSX

[Audio](#) (Cara A)

[Audio](#) (Cara B)

Y hasta aquí la entrega número 21 de los "Patitos", espero que no os haya acrecentado la úlcera, ver todos estos "juegazos"... nos vemos en la siguiente... ;)