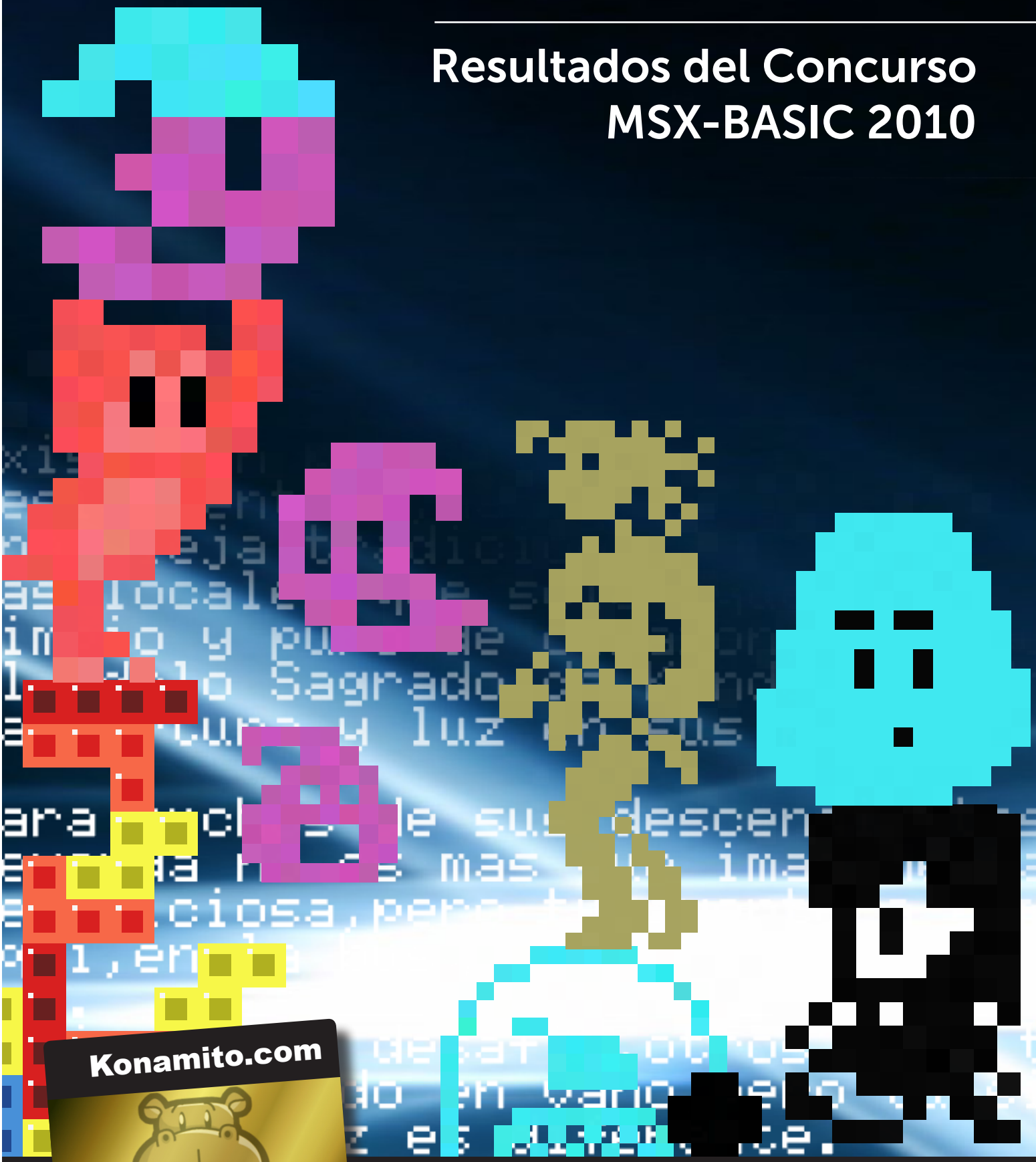
MSX-BASIC 2010 Contest's Results

Resultados del Concurso MSX-BASIC 2010



Konamito.com

Concurso MSX-BASIC 2010

Konamito.com

El MSX más vivo que nunca

Note from the judge

First of all, I want to state that this is my personal ranking: I played the games, chequed them, looked at them listing and I determined a general score based on my gaming experience. Notice that there is not a real calculation or average note on the final score, but the final feeling I get from the game, no matter the graphics or coding skills needed.

On the other hand, I want to encourage all MSX-BASIC coders to keep on working on nice games like the ones I've been enjoying thanks to this contest. MSX-BASIC can give us really nice and funny games, keep on squeezing it to the max!

I also want to thank Konamito for selecting me as the jury at his contest. It has been a hard work and hope his contests keep on bringing us nice games like these ones.

Long live Konamito.com MSX-BASIC games contest!

Comentario del juez

Antes que nada, me gustaría señalar que este es mi ranking personal: he jugado a los juegos, los he comprobado, chequeado sus listados y detrerminado una puntuación general basada en mi experiencia de juego. Fijaos en que no hay un calculo real o nota media en la puntuación final, sino el resultado final de la experiencia que me ha transmitido cada juego, sin importar sus gráficos o el nivel que se ha necesitado para programarlo.

Por otro lado, quiero animar a todos los programadores de MSX-BASIC a que continuen trabajando en juegos tan divertidos como los que se han presentado al concurso. El MSX-BASIC puede aún darnos grandes juegos, seguid exprimiéndolo al máximo!

También quisiera agradecer a Konamito que me seleccionara como jurado para su concurso. Ha sido un trabajo duro y, de nuevo, espero que sus concursos continuen dándonos juegos tan buenos como los presentados.

¡Larga vida al concurso de juegos MSX-BASIC de Konamito.com!

Jon Cortázar Abraido
RELEVO Videogames

RANKING:

1st	**PESADILLA**	**87**
2nd	**MSX WARS SCORCHED BATTLES**	**86**
3rd	DROP	84
4th	CRAZY COCO	83
5th	TETRIS	67
6th	NICE SOCCER WORLD CUP	54
7th	THOR #1 ÉPOCA OSCURA	45
8th	KONDAVU THE SEARCH FOR BURIED IDOL	34

PRIZES:

1st PRIZE + SPECIAL PRIZE: PESADILLA

- CPU+Extras, 40€, Cold Blood, T-Shirt.

2st PRIZE: MSX WARS SORCHED BATTLES

- Majikazo

3rd PRIZE: DROP

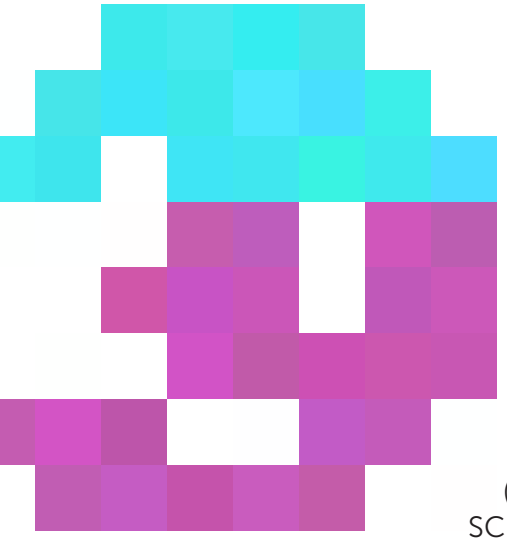
- T-Shirt

BEST MSX GAME

PESADILLA

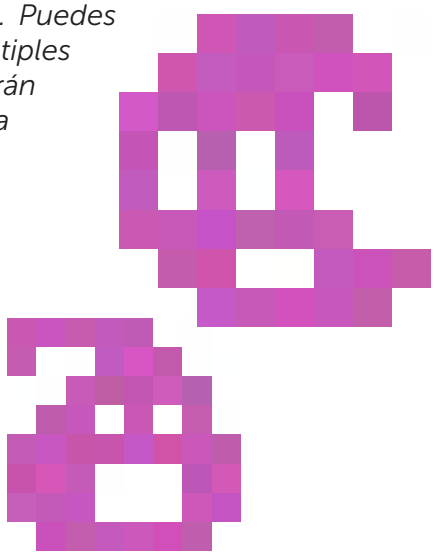
A really funny and well done game!
Un juego muy bien hecho y divertido!

Author: Dakar Soft



This is a really great surprise! A simple, nice and well created game, with a catchy concept. I love the MSX-BASIC just because of games like this one. The stage disappears partially (clever use of SCREEN1 color definitions), and you must remember tile positions and try to reach the exit. You can gather different items that let you see the entire stage, gain points or even change your controls! Congrats to Dakar Soft, as I had a really nice time with Pesadilla!

Una gran sorpresa! Un juego sencillo, divertido y bien desarrollado, con un concepto que engancha. Me encanta el MSX-BASIC, por juegos como este. La pantalla desaparece parcialmente (con un uso muy inteligente del color en SCREEN1), y debes recordar la posición de las tiles del escenario para tratar de llegar a la salida. Puedes además recoger multiples items que te permitirán ver la pantalla completa, o conseguir puntos extra, o incluso cambiarte los controles! Felicidades a Dakar Soft, porque me habéis hecho pasar un buen rato con Pesadilla!



+ The game just plays really good!
+ Enemies, items, the light concept...

- Who put the lights out? Nothing to remark, the game is just fine as it is!

Graphics/Visuals	74
Music/Sound	66
Playability	90
Polish/Game design	90

87

BEST GAME DESIGN

MSX WARS

SCORCHED BATTLES

A great and playable game, with 2P action!
Un gran juego, muy jugable y con acción 2P!

Author: TPM & 303BCN

A nice adaptation of the PC classic Scorched Earth for the MSX. The decission to use SCREEN1 makes things faster and the type of game, a turn-based one, is just ideal for a MSX-BASIC game. So this game wins just from the earlier design stage. Thumbs up for that. And as for the game, you have it all: the wind factor, different damage if being hit or fall down the terrain, dual or single player. Also the sound effects are really well done. In a brief: nice implementation of a classic, demonstrating how handy the MSX-BASIC can be. Congratulations, this is a nice game, no matter the language used on it.

Una buena adaptación a MSX del clásico de PC Scorched Earth. La decisión de utilizar SCREEN1 hace que todo vaya más ágil y el tipo de juego, por turnos, es el ideal para un juego programado en MSX-BASIC. De esta forma, este juego ya es ganador desde su diseño inicial. Un aplauso por ello. Y, ya hablando del juego, lo tiene todo: el factor viento, diferentes tipos de daño dependiendo de si te alcanzan directamente o si caes, juego de uno o dos jugadores... además, los efectos de sonido están realmente bien hechos. En resumen: una muy buena adaptación de un clásico, demostrando lo cómodo que puede llegar a ser el MSX-BASIC. Felicidades, este es un buen juego, sin importar que lenguaje ha sido utilizado para hacerlo.

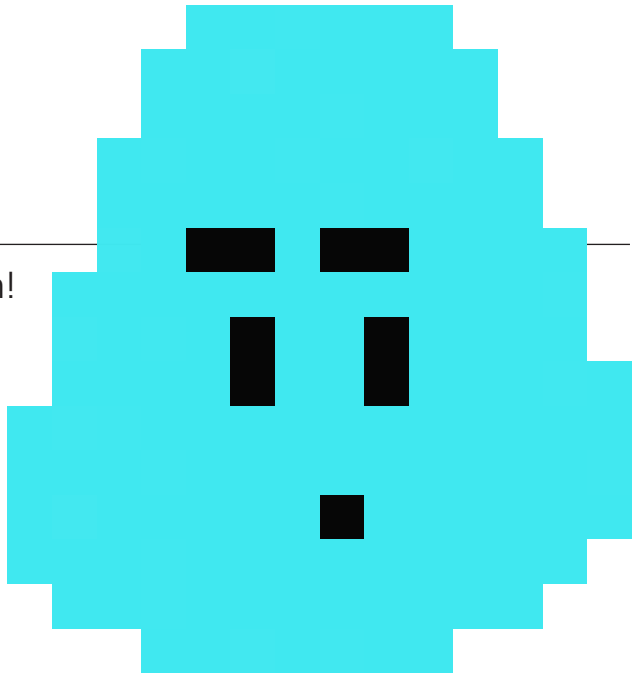
+ Really nice adaptation of the classic game.
+ Fitting graphics and top SFX.

- Perhaps the game could have had better gfx but overall the game is nice as is.

Graphics/Visuals	69
Music/Sound	79
Playability	81
Polish/Game design	90

86

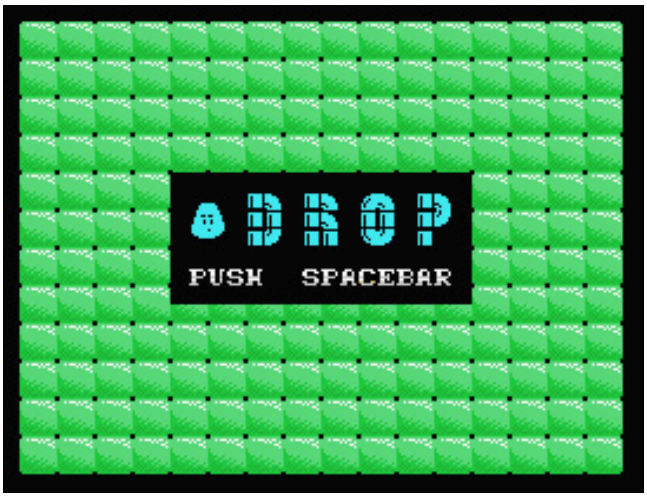
DROP



Nice plataform action with a puzzle touch!
Acción y plataformas con puzzles!

Author: MSXosaure

An interesting and complete game. You must pick up a key in order to reach the door to exit the stage (there are 25 fifferent maps). But reaching both the key and the door won't be easy, as you must dodge monsters, evade mines and modify the scenario by using different tools you can gather at each stage. Different items to use, lots of variety in stage desing and cute graphics in a really polished MSX-BASIC game. Sometimes the game is too strict on tool usage, as you must fit your cute character to the "tile grid" in order to get the desired effect, but you can live with it once you get used to. Nice and funny game, I loved it.



Un completo e interesante juego. Debes recoger una llave para poder abrir la puerta de salida a cada pantalla (hay 25 mapas diferentes). Pero llegar a la llave o a la puerta no será tarea fácil, ya que deberás esquivar monstruos, evadir el roce con las minas e ir modificando el escenario a placer utilizando diferentes herramientas que puedes encontrar en cada pantalla. Un montón de items distintos, variedad en el diseño de pantallas y unos gráficos muy majos en este pulido juego de MSX-BASIC. Hay veces que el juego es algo estricto con el uso de las herramientas, ya que debes ceñir tu personaje a la "rejilla" de las tiles para que la herramienta actue donde debe, pero puedes vivir con ello una vez te acostumbras. En fin, un juego divertido, que personalmente me ha gustado mucho.

+ Nice GFX, sounds, controls and design.
+ The main char dances at the logo screen!

- Tool usage is sometimes too strict.
- Dodging monsters is really hard!

Graphics/Visuals	75
Music/Sound	61
Playability	83
Polish/Game design	89

84

CRAZY COCO

Funny Game&Watch like gameplay game!
Divertido juego al estilo de las Game&Watch!

Author: Alonesoft

What a neat surprise! This Crazy Coco is more than meets the eye, that's for sure. This game just bring me back to the old magazine listings and all its magic. Controls are responsive and gameplay is simple and fun, with no complex indications, just play and enjoy. Moreover, the sound effects are really nice, and the stages keeps the game on by adding different elements to the game. Stage definitions are well commented inside the listing so everyone wanting to learn is capable to build different stages with just a couple of changes. There are some flaws here and there (like the disappearing "Q" from the scoreboard), but the game is just fun and catchy. Go play it now!

Menuda sorpresa! Crazy Coco es mucho más de lo que parece, de eso estad seguros. Este juego me ha trasladado en el tiempo a cuando escribía aquellos listados de las viejas revistas. La respuesta de los controles es correcta y la mecánica del juego es simple y directa, vamos, jugar y disfrutar. Además, los efectos de sonido están muy bien, y las pantallas mantienen el interés del juego al ir añadiendo diferentes elementos. La definición de las pantallas está muy bien comentada en el listado, así que cualquiera que quiera aprender, tan solo tiene que leer el código y crear sus propias pantallas con solo un par de cambios. Hay pequeños errores aquí y allá (como la desaparición momentánea de la "Q" en el marcador), pero el juego engancha y es divertido. Pruébalo ya!

+ Fun everywhere. Fast and responsive.
+ SFX, graphics... everything fits the game.

- Some little glitches.
- No music.

Graphics/Visuals	73
Music/Sound	51
Playability	87
Polish/Game options	75

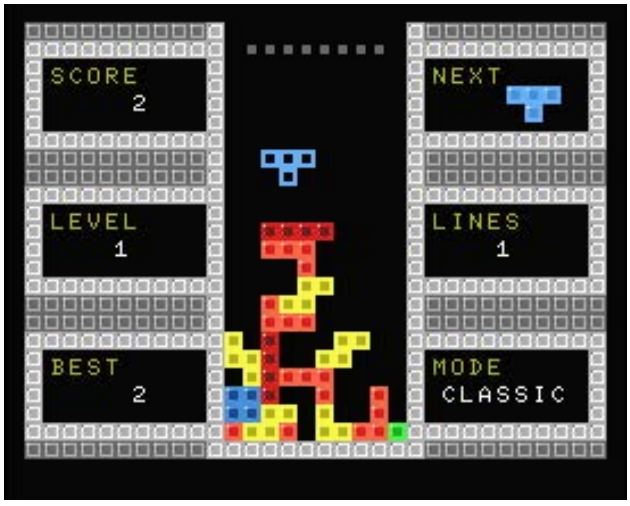
82

BEST MSX2 GAME

TETRIS

Your Tetris game, MSX-BASICized.
El Tetris, pero para MSX-BASIC.

Author: MSXosaure



MSXosaure offers us a conversion of the all time classic Tetris. The game runs and plays with no flaws, with some nice touchs, such as the music going faster at the logo screen, the different game modes or the graphic transitions between screens... but the controls are not as responsive as a Tetris game should be, resulting on pieces not rotating the precise moment you want or misplaced pieces. Anyway, a nice work that will be loved by MSX-BASIC fans and these wanting to take a peek to a clean listing.

MSXosaure nos ofrece una conversión del eterno clásico Tetris. El juego funciona sin errores, con detalles interesantes, como la música que se acelera en la pantalla del logo, los modos de juego diferentes y las transiciones gráficas entre las diferentes pantallas... pero los controles no responden de la forma en la que deberian para un Tetris, lo que hace que las piezas no giren justo cuando tu quieres o que recoloques mal una pieza. De cualquier forma, un buen trabajo que será apreciado por los fans del MSX-BASIC y para aquellos que quieran echar un vistazo a un listado limpio.

+ A nice well coded MSX BASIC Tetris.
+ Polished presentation and nice graphics.

- No, the keyclick!
- Controls are not that responsive.

Graphics/Visuals	63
Music/Sound	52
Playability	61
Polish/Game options	72

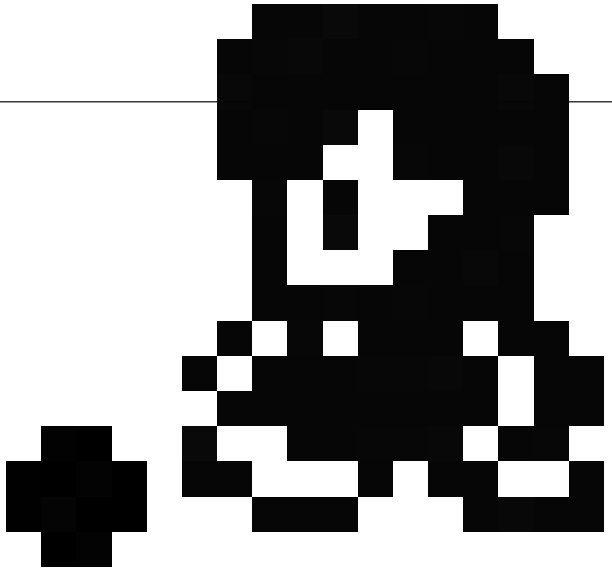
67

NICE SOCCER
WORLD CUP

An MSX-BASIC soccer game??
Un juego de fútbol en MSX-BASIC??

Author: Yermani Soft

Yes, it is true. Yermani Soft brings to us a one player soccer game about the world cup. You can play both a single game or the world cup itself, even with the clasificatory league. You can make pass, shoot, slide in order to get the ball from the computer, change the active player... lots of options and controls, but the game is not as responsive as it should be: I really think this game it is NOT for MSX-BASIC, as it is a game that needs fast controls and response. Instead, the game, that conceptwise sounded cool, results on a very hard game, with blocky moves, lacking playability. A nice try, but if the author wants 8 sprites moving separately, with each intelligence, and lots of different controls, it is better for him to move to assembler, because this kind of game is just what MSX-BASIC can't handle propelry. A pity, as the game is really complete.



Si, es cierto. Yermani Soft nos trae un juego de fútbol sobre el Mundial. Puedes jugar un amistoso o el mundial completo, incluida la fase clasificatoria. En el juego puedes pasar, disparar, hacer entradas al rival para arrebatarle el balón, cambiar el jugador activo... un montón de opciones y controles, pero el juego no responde como debería: realmente pienso que este tipo de juego NO es para el MSX-BASIC, ya que es un juego que demanda controles rápidos y una buena respuesta. En cambio el juego, que pintaba muy bien, resulta ser un juego muy dificil, con movimientos bruscos y con poca jugabilidad. Un buen intento, pero si el autor quiere 8 sprites moviendose de forma separada, cada uno con su inteligencia, y un montón de controles diferentes, es mejor que pruebe con el ensamblador, porque este tipo de juego es justo lo que el MSX-BASIC no puede soportar de forma decente. Una pena, ya que el juego está bastante pulido.

+ GFX, music and sounds are fitting.
+ You can even play the World Cup!

- This kind of game needs more speed and better controls. Not a good choice for BASIC.

Graphics/Visuals	71
Music/Sound	60
Playability	15
Polish/Game design	84

54

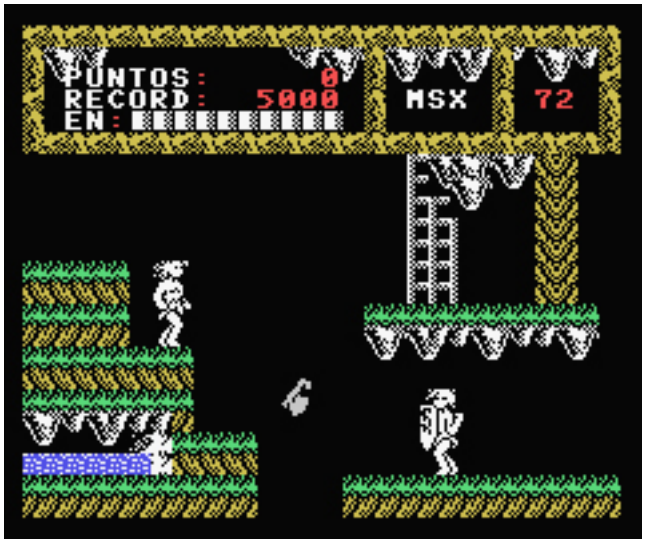
BEST GAME GFX/MUSIC

THOR

ÉPOCA OSCURA (#1)

A really good looking game, but too slow.
Un juego con muy buena pinta, pero lentísimo.

Author: Tomás Baenas



Oh, another good looking game with no playability... the game has it all: different items to pick up, different enemies, a nice map in which you must go back your footsteps, moving plataforms, time counter, doors that open, etc, etc. I can imagine how hard the author has worked with this game. But I really can't miss the point that the game runs 1 frame per second (or 2 fps, the best moments). It is a real pity, as there is lots of work in this game, but I hope next time the game runs better than this one. Also, graphics are good, but there is a lot of "inspiration" from Hundra (a game from Dinamic). Talking about game design, I just want to encourge the author for the sequel, as the game is well designed: but I hope game runs better (better code, or move to assembler), as this time the game is, just, non-playable.

Oh, ¡otro juego con buena pinta que resulta ser injugable!... el juego lo tiene todo: items diferentes para recoger, diferentes enemigos, un buen mapeado que te obliga a volver sobre tus pasos, plataformas móviles, contador de tiempo, puertas que se abren, etc, etc. Puedo imaginar lo duro que ha trabajo el autor en este juego. Pero, de verdad, no puedo obviar el hecho de que el juego corre a 1 fotograma por segundo (o 2, en el mejor de los casos). Es una verdadera pena, ya que como digo hay mucho trabajo tras el juego, pero espero que el próximo juego corra mejor que este. Además, los gráficos, que no están nada mal, tienen mucha "inspiración" de Hundra (de Dinamic). Hablando de diseño del juego, quiero animar al autor a que haga la secuela, ya que el juego está realmente bien diseñado: pero espero que, como digo, funcione mejor (mejor programación o hacerlo en ensamblador), porque este juego es, simplemente, injugable.

+ Game mechanics and puzzles are great.
+ Lots of items, enemies, ingame musics...

- Is that slow that the game is unplayable.

Graphics/Visuals	81
Music/Sound	69
Playability	12
Polish/Game design	89

45

KONDAVU

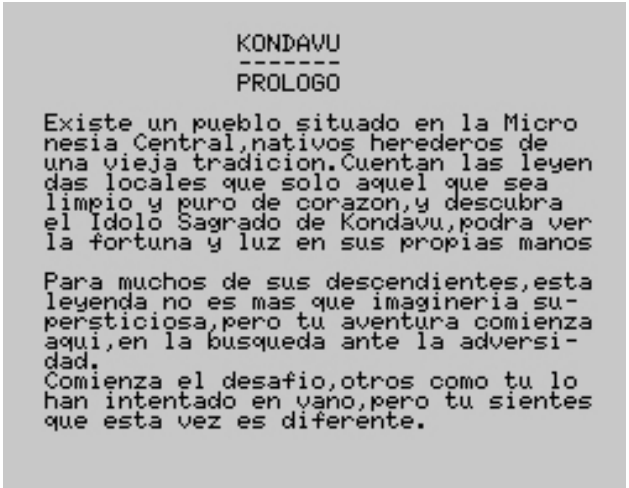
THE SEARCH FOR BURIED IDOL

A too simple and frustrating text adventure
Una sencilla y frustrante aventura de texto

Author: Megamix Company

Yes, I am a real fan of text adventures, and when I first tried Kondavu I was excited to play a brand new one. All my illusion finished at the very moment that I died, with the first text command, and with no waring at all! (just going to a wrong direction). And that's what is all about: directions. Because in this adventure, you can just navigate the map and be killed (well, and say a couple of passwords). It is a pity, as there are no objects to use, nor real puzzles, just go to the right direction. Moreover, the game is coded screen by screen, using the command IF on every screen, instead of building a little parser, so people wanting to learn or modify the game won't get their task easy. Anyway, the history was not bad at all, I encourge the author to keep up improving... it is just that the search for the idol is too simple. And MSX-BASIC can do really complex text adventures.

Si, soy un vicioso de las aventuras de texto, y cuando me disponía a probar este Kondavu estaba bastante emocionado de jugar a una aventura nueva. ¡Toda mi emoción se desbarató al morir de pronto, con la primera instrucción y sin previo aviso! (simplemente, yendo a una dirección inadecuada). Y de eso se trata, de direcciones, ya que es lo único que puedes hacer en esta aventura además de morir (y de decir un par de claves). Es una pena que no haya objetos para usar, ni puzzles, tan solo ir a la dirección correcta. Además, la programación del juego está planteada con IFs por cada pantalla en lugar de haberse construido un pequeño parser, haciendo muy complicado que la gente que quisiera aprender pudiera modificar la aventura. De cualquier forma, la historia no está nada mal, quiero animar al autor a que siga mejorando... pero es que esta búsqueda del ídolo es demasiado simple. Y en MSX-BASIC puedes hacer aventuras mucho más complejas.



+ The story is not that bad.
+ Graphical opening and game over.

- Too simple, just navigate through the map.
- Too frustrating, you die unsuspectedly.

Graphics/Visuals	42
Music/Sound	10
Playability	10
Polish/Game design	21

34

Thank you all for joining in!

¡Gracias a todos por participar!

See you at the upcoming contest edition!

¡Nos vemos en la próxima edición del concurso!

Konamito.com

El MSX más vivo que nunca