

CONCURSO

MSX

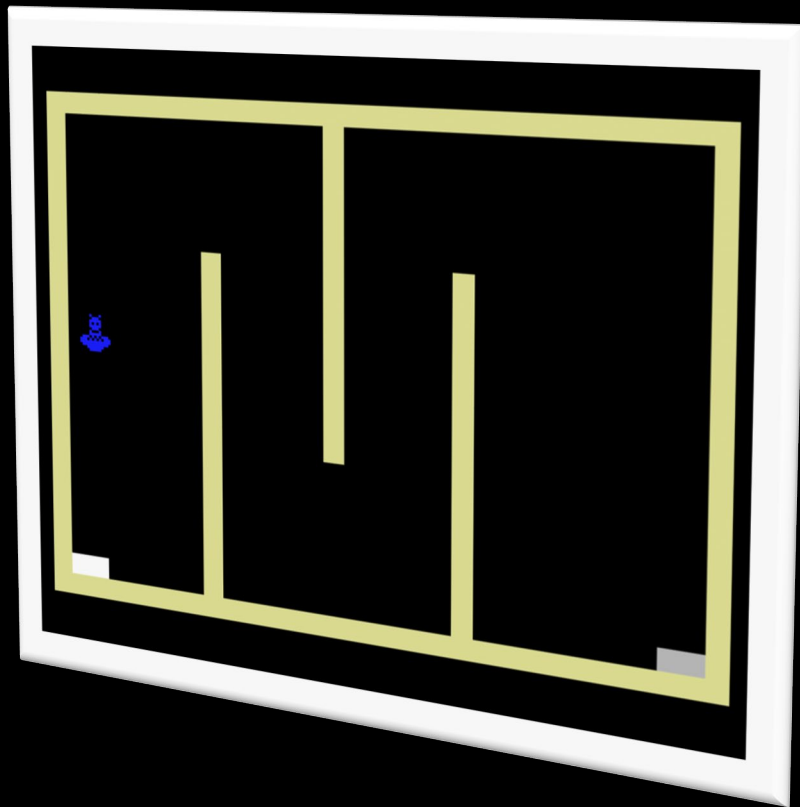
BASIC

9ª EDICIÓN

SPACECAT

Raúl Portales

El objetivo es llevar al gatito protagonista de un extremo a otro de cada uno de los laberintos que conforman cada pantalla evitando chocar con sus paredes. Aquí los efectos de la gravedad, la aceleración de la nave y la inercia del movimiento tienen una importancia vital, de ahí que la pericia en el control de los mandos de la nave sea imprescindible para lograr el objetivo.

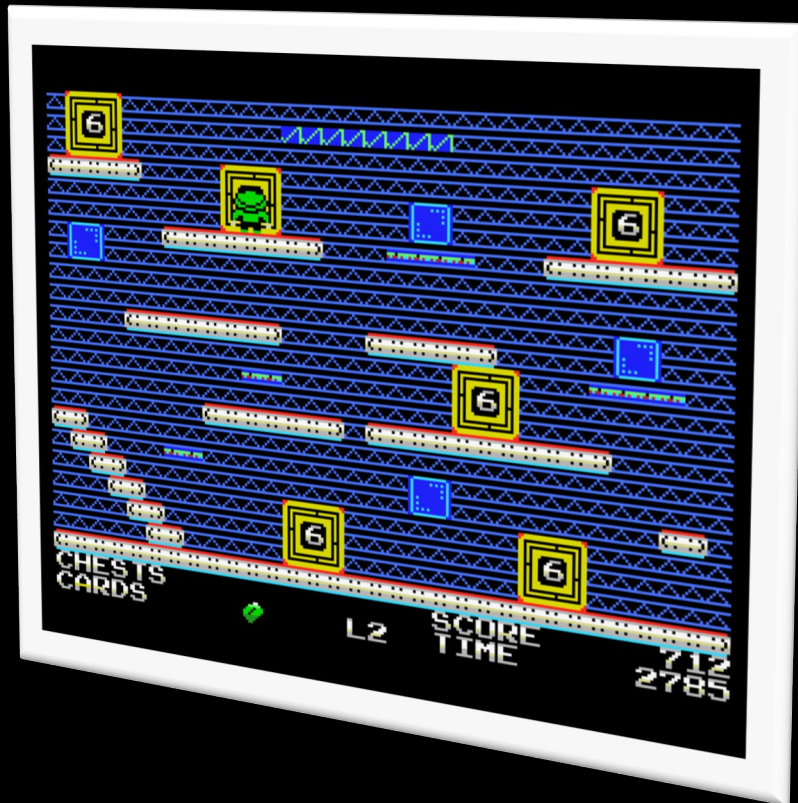


Nota: Este juego no participa de manera oficial en el concurso, simplemente es una manera de animar a la gente a enviar sus juegos.

CAPTAIN KRIK

Eduardo Barambio

En la nave interestelar del capitán Krik, se ha activado la autodestrucción y el capitán Krik tiene que desactivarla. Para ello tendrá que insertar las tarjetas de desactivación antes de que se cumpla el tiempo.



RAÚL PORTALES

Concepto interesante, buena presentación, pero en mi humilde opinión necesita más trabajo en las mecánicas del principales y la detección de colisiones para ser divertido. Hay ideas interesantes, pero el sabor y el juego no llegan.

Personalmente en que tener que pulsar CTRL durante el arranque para liberar memoria es una exageración. Hubiera preferido ahorrar memoria de otras áreas.

Interesting concept, good presentation but IMHO it needs more work on the core mechanics and collision detection to be fun. There are interesting ideas, but the flavor and the game does not get through.

I personally find having to press CTRL during boot to free memory a stretch. I would have preferred saving memory from some other areas.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Aunque la idea es interesante y el juego es fluido, encuentro que el salto es muy frustrante, golpeo demasiados bloques y me caigo muy a menudo. También me parece que tener que seguir el ritmo presionado es un fastidio. Entiendo la idea que hay detrás, pero no aporta nada al juego. Sin embargo, con algunos giros esto puede convertirse en un juego interesante... pero todavía no está ahí.

While the idea is interesting and the game is fluid, I find the jumping to be very frustrating, I hit too many blocks and I fall too often. I also find having to keep up pressed a nuisance. I understand the idea behind it, but it doesn't add anything to the game. However, with a few twists this can become an interesting game... but it is not there yet.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Los gráficos son bastante buenos, las habitaciones se ven bien y el personaje principal se ve muy bien.

Graphics are pretty good, the rooms look nice and the main character looks really nice.

ACABADO | POLISH

Aunque el juego es muy fluido, la detección de colisiones parece rota. Además, habría preferido guardar la memoria "en algún sitio" en lugar de tener que mantener pulsada la tecla CTRL al arrancar (cosa que no sabrás a menos que leas las instrucciones).

While the game is very fluid, the collision detection feels broken. Also, I would have preferred saving memory "somewhere" instead of having to keep CTRL pressed when booting (which you won't know unless you read the instructions).

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

Lo reconozco, la idea es bastante novedosa, y con ajustes en la jugabilidad puede convertirse en un juego interesante.

I'll give you that, the idea is quite new, and with adjustments to the gameplay it can become an interesting game.

RAFAEL JANNONE

Gran uso de los colores en los gráficos, ¡muy elegante! Las paredes están muy bien animadas.

Los efectos son geniales, con sonidos de "maquinaria" que también informan al jugador.

En el lado negativo, le falta pulir la física de los saltos y las colisiones, lo que perjudica a la jugabilidad.

El núcleo del diseño del juego tiene algunos problemas: es un juego a contrarreloj, pero obliga al jugador a perder tiempo al introducir la tecla correcta. Además, es realmente un juego de suerte. Mi sugerencia sería mejorar este núcleo añadiendo diferentes tareas que el capitán deba realizar y dando al jugador la oportunidad de razonar y priorizar qué tareas hacer primero (ejemplos: tal vez un terminal se está incendiando, el otro necesita una llave roja que debes conseguir de un lugar designado, la nave va a chocar con un asteroide y debe ejecutar maniobras, etc.).

Great use of colors on the graphics, very stylish! The walls are nicely animated.

SFX are cool, with "machinery" sounds that also inform the player.

On the downside, it lacks polish on the jump physics and collision, which hurts the gameplay.

The core of the game design has some issues: it's a time attack game but it forces the player to lose time when inserting the correct key. Also, it's really a game of luck. My suggestion would be improving this core gameplay by adding different tasks that the Captain must perform and giving the player a chance to reason and prioritize what tasks to perform first (examples: maybe one terminal is catching fire, the other one needs a red key that you must get from a designated location, the ship will hit an asteroid and must be maneuvered, etc.).

| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 2 | 4 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 3 | 5 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 5 | 7 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 6 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 6 | 6 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL (0-10) | 4 | 5.6 |

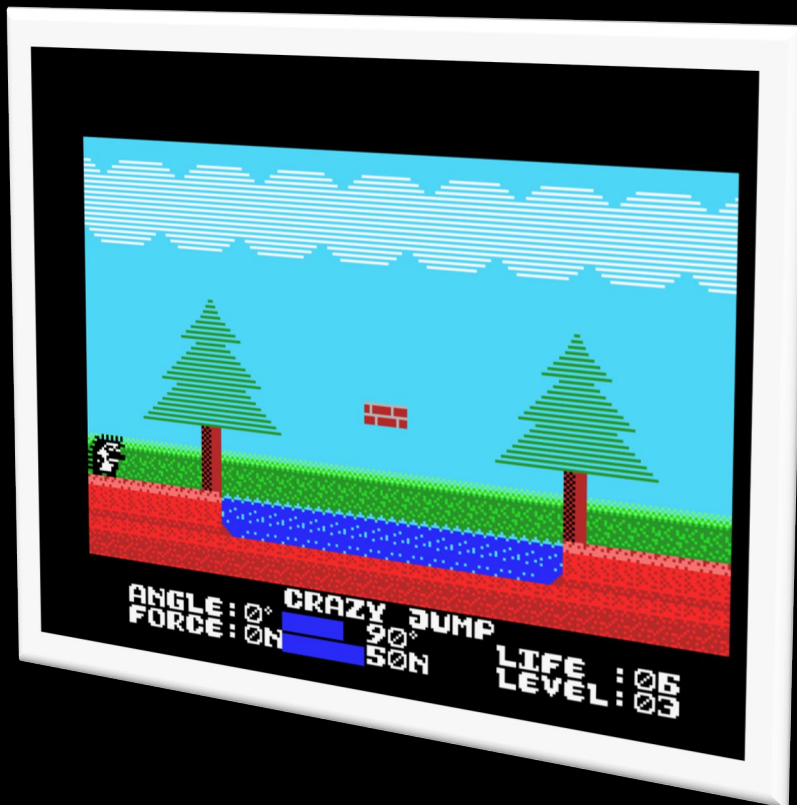
4.80

CRAZYJUMP

Juan Carlos Jurado

Agujitas es un pequeño erizo un tanto peculiar. Nunca aprendió a caminar y se desplaza por el bosque saltando. Agujitas no soporta el agua y por supuesto nunca aprendió a nadar.

Pese a sus extrañezas todo el bosque aprecia a Agujitas, bueno... todos menos Paco el Pajarraco, que vuela entre los árboles buscándolo para hacerle la vida imposible.



RAÚL PORTALES

Pequeño y divertido juego que utiliza interesantes ángulos y mecánicas de potencia con tiro parabólico... como el lanzamiento de jabalina en Hyper Sports, o "La Pulga" o incluso en los juegos de artillería. Una estupenda toma de una buena mecánica.

Si el autor fuera capaz de convertir el bucle principal en un bloque TURBO, el juego sería mucho más fluido y divertido de jugar. Considera la posibilidad de cargar los sprites, tiles y nombres desde archivos y compilarlo con msxbas2rom como siguiente paso.

No hay un área de puntuación, pero el código estaba realmente bien estructurado, consigues felicitaciones extra de mi parte.

Funny little game using interesting angles and power mechanics with parabolic throw... like javelin throw at Hyper Sports, or "La Pulga" or even artillery games. A nice take on a good mechanic.

If the author would be able to make the main loop into a TURBO block, the game would be a lot smoother and more fun to play. Consider loading the sprites, tiles and names from files and compiling it with msxbas2rom as the next step.

Not a scoring area, but the code was really well structured, you get extra kudos from my part.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

El salto parabólico siempre es divertido, las barras de potencia son una buena forma de demostrarlo. Fácil de pillarlo. Se vuelve difícil bastante rápido, pero tiene un buen diseño en general.

Parabolic jump is always fun, power bars are a good way to show it. Easy to pick up. It gets hard quite quick, but good design overall.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Los gráficos son bastante sorprendentes para la limitación de un solo archivo y tener que cargar todos los tiles desde DATA y lo mismo para los niveles. El suelo, los árboles, el cielo, el agua, los ladrillos y las nubes... son bastante impresionantes. Además, el personaje principal es bonito... ¡incluso ha añadido una fuente personalizada!

The graphics are pretty amazing for the limitation of single file and having to load all tiles from DATA and same for the levels. Ground, trees, sky, water, bricks and clouds... quite impressive. Also the main character is cute... it even added a custom font!

ACABADO | POLISH

El juego está bastante pulido dadas las limitaciones, el movimiento es correcto (aunque no fluido, pero eso es BÁSICO).

The game is quite polished given the limitations, movement is correct (although not fluid, but that's BASIC).

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

El concepto de salto parabólico no es nuevo, pero esto lo lleva en una dirección diferente.

The concept of parabolic jump is not new, but this takes it in a different direction.

RAFAEL JANNONE

Un juego muy carismático, con unos gráficos muy coloridos. Definitivamente me compraría una camiseta con este divertido personaje.

La música de la introducción es genial.

En el lado negativo, la lentitud realmente mata la jugabilidad. Se beneficiaría enormemente si se utilizara XBASIC o cualquier otro acelerador.

También creo que el diseño del juego es un poco defectuoso - disparar al personaje con ángulo/velocidad no es tan interesante como debería. Yo mantendría la selección de velocidad como

está (con la tecla espacio en el momento adecuado), pero dejaría que el ángulo fuera seleccionado libremente por el jugador con las teclas de flecha izquierda/derecha (y un indicador visual, como unos pequeños sprites de puntos alrededor del personaje).

Very charismatic game, with really nice colorful graphics! I'd definitely buy a t-shirt with this funny character.

Cool intro music.

On the downside, the slowness really kills the gameplay. Would benefit immensely from using XBASIC or any other accelerator.

I also think the game design is a bit flawed - to shoot the character with angle/speed is not as interesting as I hoped. I'd keep the velocity selection as is (with the space key at the right time), but let the angle be freely selected by the player with left/right arrow keys (and a visual indicator, like some little dot sprites around the character).

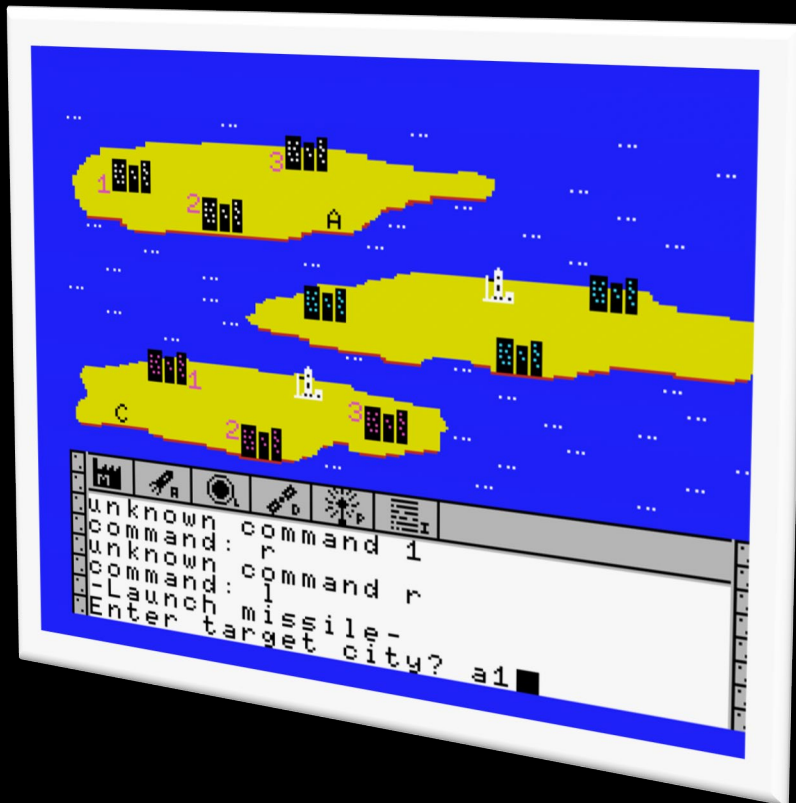
| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 4 | 3 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 5 | 5 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 7 | 6 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 6 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 5 | 6 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL (0-10) | 5.25 | 5.2 |

5.22

ISLAND WAR

Zoran Majcenić

Este juego de estrategia nos pone en medio de un escenario bélico donde controlamos nuestra propia isla que se encuentra en medio de otras dos controladas por el enemigo. Nuestro objetivo es someterlas a toda costa (nunca mejor dicho) usando para ello nuestro armamento nuclear y la propaganda política.



RAÚL PORTALES

Felicitaciones por un código realmente bien comentado y estructurado. Y muy ingenioso el uso de un modo de juego en el que la falta de velocidad de BASIC no es un problema en absoluto. No he dedicado tiempo a indagar en la IA de los enemigos, porque no quiero aprovecharla, pero mola.

Kudos on really well commented and structured code. And very ingenious of using a gameplay where the lack of speed of BASIC is not an issue at all. I have not spent time digging into the AI of the enemies, because I don't want to take advantage of it, but it is cool.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Juego por turnos, parece ligeramente adictivo, pero es demasiado aleatorio. Buenos gráficos (es agradable ver los resultados de las acciones). Los sonidos pueden ser un poco molestos. Difícil evaluar el equilibrio del juego.

Turn based gameplay, feels slightly addictive but it's too random. Good graphics (it's nice to see the results of the actions). Sounds can be a bit annoying. Difficult to assess gameplay balance.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Buen uso del dibujo en BASIC y de los sprites, incluso animando algunos bloques. Correcto, no rompedor, pero está al nivel que se puede esperar de un juego de un solo listado.

Good use of BASIC drawing and sprites, even animating some tiles. Correct, not groundbreaking, but what it's at the level you can expect from a single-listing game.

ACABADO | POLISH

El juego está bien pulido, pero hay pequeños detalles que podrían haber sido realizados, como permitir letras minúsculas para la selección.

The game is quite polished, but there are small details that could have been done, such as allowing lowercase letters for the selection.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

No he visto muchos simuladores de guerra para MSX. Puedes ver que la inspiración viene de (War Games, Civilization, etc.) pero tiene su propia personalidad.

I have not seen many war sims for MSX. You can see where the inspiration comes from (War Games, Civilization, etc.) but it has its own personality.

RAFAEL JANONNE

El estilo de los 80 está muy bien presentado en este juego de guerra por turnos. Me gusta especialmente la representación visual de un informe "impreso", como los telegramas. También es agradable ver los resultados de las acciones, con animaciones y sprites en pantalla.

El tipo de juego encaja bien con las limitaciones de un juego BASIC.

Resulta adictivo, aunque al principio parece demasiado aleatorio. Es difícil evaluar el equilibrio del juego. Los efectos de sonido pueden volverse un poco repetitivos después de un tiempo.

The 80's style is very well presented in this turn-based war game. I especially like the visual representation of a "printed" report, like telegrams. It's also nice to see the results of the actions, with animations and sprites on screen.

The type of gameplay is a good match for the limitations of a BASIC game.

It feels addictive, although at first, it seems a bit too random. Difficult to assess gameplay balance. Sounds effects can become a bit repetitive after a while.

| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 4 | 6 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 4 | 8 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 4 | 5 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 5 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 6 | 6 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 4.5 | 6 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | +0.2 |
| TOTAL | 4.5 | 6.2 |

5.35

MSX MANSION

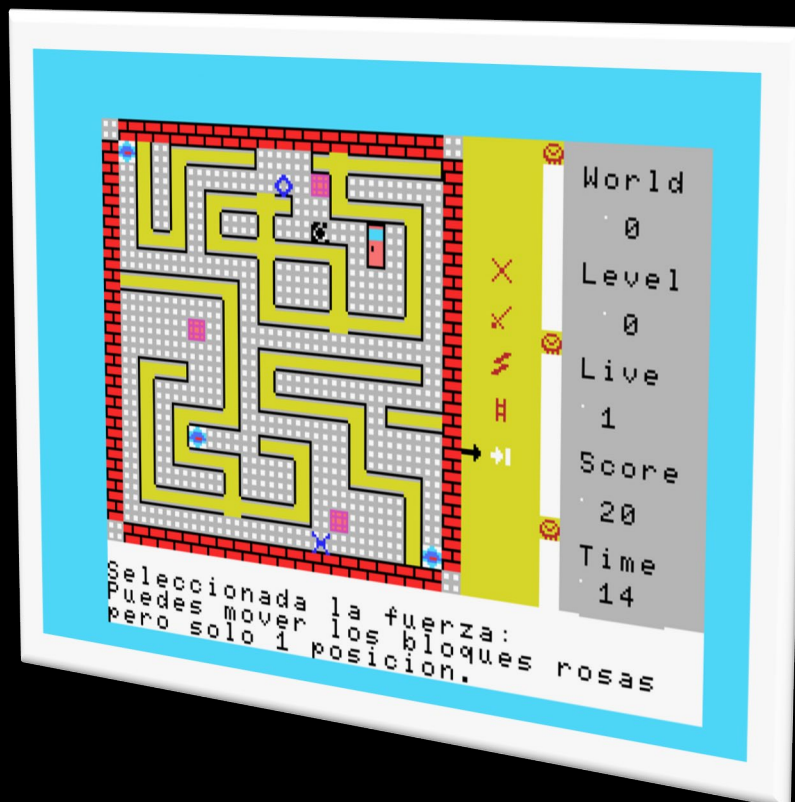
Kike Madrigal

Tras recibir una carta de invitación para una RU en la mansión MSX, Kike se propuso pasar el día en este lugar para ver los aparatejos viejuners.

Llegado el día se presentó en la puerta de la mansión y un inquietante portero le dio 4 regalos como agradecimiento a su asistencia.

Vaya, cuando Kike estaba dentro, la puerta se cerró de repente y tuvo que buscar otra salida.

Qué miedo, la mansión era tan antigua que había espíritus errantes.



RAÚL PORTALES

Interesante "dungeon crawler" con "Eggerland Mystery". Los gráficos y el sonido son funcionales y la jugabilidad es bastante interesante. Un juego que en su día habría destacado en una revista.

Interesting "dungeon crawler" meets "Eggerland Mystery". Graphics and sound are functional and gameplay is interesting enough. A game that would have been a highlight on a magazine back in the day.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Es interesante la idea de tener un conjunto de herramientas que sólo puedes usar una vez, por lo que una vez que avanzas tienes que pensar hacia atrás una vez que has visto las salas posteriores. Cada habitación es más difícil ya que tienes menos opciones.

Interesting idea of having a set of tools you can only use once, so once you advance you have to think backwards once you have seen the later rooms. Each room is harder since you have less options.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Gráficos funcionales que cumplen su propósito.

Functional graphics that serve their purpose

ACABADO | POLISH

El uso de un bloque turbo para la carga de las pantallas las habría hecho mucho más suaves, o incluso sólo CLS.

Using a turbo block for loading the screens would have made them much smoother, or even just CLS.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

Toma algunas ideas de Eggerland Mystery y juegos similares y hace su propia versión. Se siente bastante diferente.

It takes some ideas from Eggerland Mystery and similar games and makes its own version. Feels different enough.

RAFAEL JANONNE

Este es un juego que tiene un concepto muy interesante, me gusta el hecho de que al jugador se le den algunas herramientas para trabajar y pensar en una estrategia. La música de la introducción es bastante genial y se ajusta al ambiente.

La lentitud, por desgracia, hace que sea casi injugable, porque en cuanto te das cuenta de que te has equivocado y tendrás que empezar desde el principio, el simple hecho de volver a jugarlo exige una inmensa paciencia por parte del jugador.

Los gráficos son correctos, pero un poco difíciles de descifrar.

Sugeriría que, en lugar de bloquear el progreso del jugador cuando se necesita un objeto, se diseñen los niveles de forma que el jugador pueda seguir avanzando, pero con mayor dificultad. Por ejemplo, supongamos que "usar el puño" es un ítem que nunca se rompe, pero siempre existe la posibilidad de perder algo de salud al usarlo (atacando a un enemigo, o intentando romper una pared con la mano).

This is a game that has a very interesting concept, I like the fact the player is given some tools to work with and think of a strategy. The intro song is quite cool and fitting for the mood.

The slowness, unfortunately, makes it almost unplayable, because as soon you realize you made a mistake and will need to start from the beginning, just replaying it demands immense patience from the player.

Graphics are serviceable but a bit difficult to decipher.

I'd suggest instead of blocking the player from progressing when an item is required, to design the levels in a way that the player can still make progress but with higher difficulty. For instance, suppose "using your fist" is an item that never breaks, but there is always a chance that you'll lose some health upon using it (attacking an enemy, or attempting to break a wall by hand).

| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 5 | 6 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 4 | 5 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 4 | 4 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 5 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 5 | 6 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 4.5 | 5.2 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | +0.1 |
| TOTAL | 4.5 | 5.3 |

4.90

STORM RESCUE

Renato Murta

Juego de acción en el que manejamos un helicóptero de rescate cuyo escenario de misión es una costa acantilada donde un barco está a punto de hundirse. En ese barco hay gente que tenemos que recoger y llevar hasta la parte alta del acantilado donde nos esperará una ambulancia para el traslado hacia el hospital.



RAÚL PORTALES

Un bonito juego tipo “lander” con objetivos móviles y efectos ambientales. Esto es mucho más de lo que esperaba de un juego de un solo listado.

Sugeriría extraer los tiles a un archivo separado para mejorar la carga, compilarlo usando msxbas2rom y posiblemente presentarlo a MSX Dev, ya que es un juego divertido y pulido.

Lleva al extremo la optimización en BASIC, elimina todos los espacios para que el intérprete sea más rápido, lo que hace que el código sea muy difícil de leer, pero entiendo la razón detrás de ello. También hace un muy buen uso de los bloques TURBO.

A nice lander with moving targets and environmental effects. This is way beyond what I expected from a single-listing game.

I would suggest extracting the tiles to a separate file to improve loading, compile it using msxbas2rom and possibly present it to MSX Dev, as it is a fun and polished game.

It goes to the extreme in BASIC optimization, removes all spaces so the interpreter is faster, which makes the code very hard to read, but I understand the reason behind it, very nice use of TURBO blocks too.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Buen juego de aterrizajes, juego suave, buena implementación de la física, variedad de situaciones. Mucho más desafiante de lo que parece, pero en el buen sentido.

Nice lander, plays smooth, good implementation of physics, a variety of situations. Much more challenging than it sounds, but in a good way.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Los gráficos de este juego son muy buenos. Me gustó especialmente que el helicóptero tenga diferentes sprites cuando se mueve hacia los lados, lo que ayuda a visualizar la velocidad a la que vas. Los efectos de lluvia y truenos también están muy bien.

Graphics in this game are really nice. I particularly liked the helicopter having different sprites when moving to the sides, which helps visualise how fast you are going. The rain and thunder effects are also pretty nice.

ACABADO | POLISH

Hay muchos pequeños detalles que me han gustado. Desde el progreso de carga hasta la animación del helicóptero moviéndose a izquierda y derecha, pasando por cómo el sonido te mete en la tormenta. El juego es fluido, con un uso realmente genial del TURBO.

There are many small details that I liked. From the loading progress to the animation of the helicopter moving left and right to how the sound places you into the storm. Game is fluid, with a really great use of TURBO.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

Hemos visto juegos de aterrizaje, y hemos visto juegos de helicóptero (me viene a la mente Choplifter), pero la mezcla de ambos hace que se sienta como algo propio.

We have seen landers, and we have seen helicopter games (Choplifter comes to mind), but the mix of both makes it feel like its own thing.

RAFAEL JANONNE

Un original giro en el tipo de juego de alunizaje ¡con gráficos sorprendentemente bien animados!

Los gráficos y los efectos sonoros se centran en el "realismo", a pesar de ser MSX1, y son increíblemente detallados. Incluso el sonido de la sirena baja su volumen cuando la ambulancia se aleja. El agua, la lluvia, el viento, los truenos, las personas, todo está animado con gran detalle.

El concepto está bien presentado y la jugabilidad es inmersiva. Te sientes de verdad en el momento y a veces puede ser angustioso.

Presenta una gran variedad de retos a un buen ritmo. He de destacar el diseño del juego, en el que cada reto se basa en el anterior; es algo que esperarías de un gran estudio desarrollador de juegos. Creo que es un juego de calidad profesional.

An original twist on the moon lander kind of game with surprisingly well-animated graphics!

Graphics and SFX focus on "realism", even though is MSX1, and it's incredibly detailed. Even the siren sound lowers its volume when the ambulance is moving away. Water, rain, winds, thunder, people, are all animated in great detail.

The concept is well-presented, and the gameplay is immersive. You really feel in the moment and it can be nerve-wracking at times!

A great variety of challenges is presented at a good pace. Kudos for the game design, where each challenge builds upon the previous one - it's something I'd expect from a big game studio. I'd totally think this is a professional-quality game!

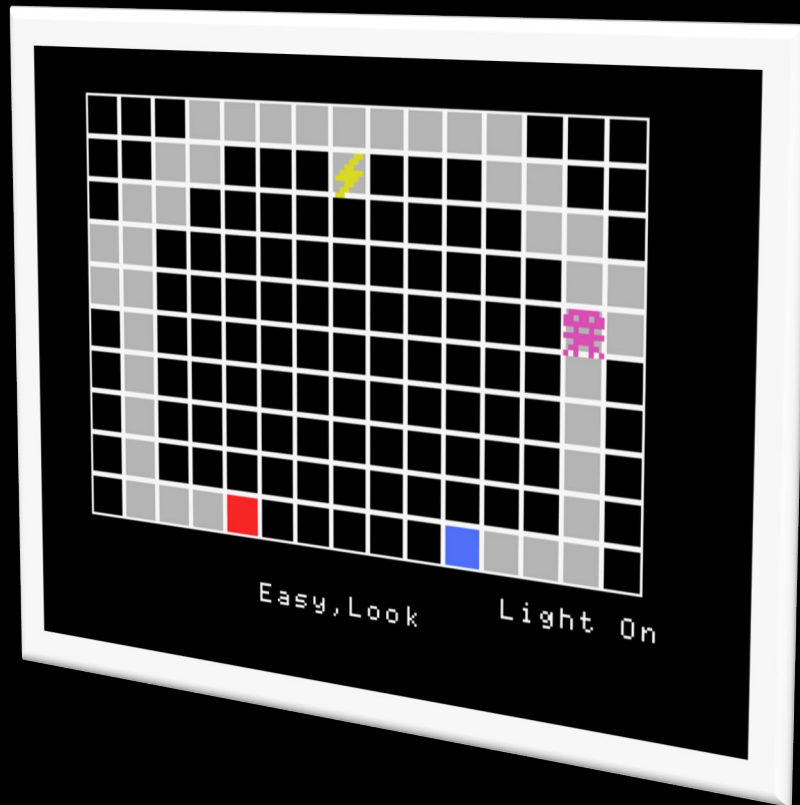
| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 7 | 8 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 7 | 9 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 7 | 8 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 6 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 6 | 7 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 6.75 | 7.6 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL | 6.75 | 7.6 |

7.17

ON & OFF

Méric Jean-Christophe (Kirem)

Curioso juego de puzles donde tenemos que ayudar a una curiosa pareja formada por On y Off que durante su viaje de novios han sido capturados y 75 años después deciden escapar de su prisión.



RAÚL PORTALES

Un ejemplo perfecto de un juego que podría aparecer en una revista de los años 80. Los gráficos y la pantalla son sencillos, pero correctos y cumplen su función. Hacer gráficos más complejos empieza a pasar factura al BASIC y al tamaño del programa.

Buen juego para coger y ponerse a jugar. Sencillo pero entretenido, además la mecánica principal es bastante novedosa. Me ha gustado la entrada.

Como nota aparte, el código es limpio y está bien estructurado.

A perfect example of a game that could appear in a magazine in the 80s. The graphics and screen are simple, but correct and they serve their purpose. Making more complex graphics starts to take a toll on BASIC and on the size of the program.

Good pick up and play game. Simple but entertaining, also the main mechanic is quite novel. I enjoyed the entry.

On a side note, the code is clean and well structured.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Simple y claro, coger y jugar.

Simple and clear, pick up and play.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Gráficos correctos que cumplen su propósito.

Correct graphics that serve their purpose.

ACABADO | POLISH

El juego es un poco tosco. No es que se pueda hacer mucho más con un solo listado.

The game is a bit crude. Not that you could do much more with a single listing.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

La combinación de recordar el camino y la música para ayudar a seguirlo es algo bastante novedoso.

The combination of remembering the path and music to help following is quite novel.

RAFAEL JANONNE

¡Me ha encantado la narrativa del principio!

El juego es sencillo y funciona, y está muy pulido en su planteamiento, pero la jugabilidad basada únicamente en la memorización deja que desear. Me gusta cómo utiliza el sonido para transmitir el movimiento. Y hablando de eso, podría haber un indicador sonoro cuando el jugador está cerca de una ficha vacía, sin decir cuál.

Me gustaría que el power-up "rayo de luz" se mantuviera encendido durante unos segundos mientras movemos al personaje. Otro power-up podría ser una linterna que ilumine las baldosas circundantes al jugador durante unos turnos.

Loved the narrative at the beginning!

The game is simple and it works, and it's very polished on its premise, but the gameplay based solely on memorization leaves something to be desired. I like how it uses sound to convey movement. Speaking of which, there could be a sound indicator when the player is close to an empty tile, without telling which.

I wish the "light ray" power-up would stay on for a few seconds while we moved the character. Another power-up could be a lantern that lights up the surrounding tiles on the player for a few turns.

| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 5 | 5 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 4 | 5 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 4 | 3 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 5 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 6 | 6 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 4.75 | 4.8 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL | 4.75 | 4.8 |

4.77

ICE HOPPER

Hakogame

Juego de plataformas y hielo, mucho hielo. El objetivo en cada una de las pantallas es alcanzar la estrella que se encuentra en la parte superior y de esa manera probar nuestro amor. Pero esta prueba no será fácil porque tendremos que dominar tanto el salto como la inercia del personaje para no acabar sucumbiendo en los congelados pinchos que adornan la pantalla.



RAÚL PORTALES

Un pequeño juego agradable. Buenos gráficos para un programa de listado único, las físicas están bien implementadas la mayor parte del tiempo y se sienten muy fluidas. El juego es bastante difícil, un verdadero guiño a los juegos de los 80.

Me ha gustado la idea de redefinir las teclas y usar sentencias PRINT para dibujar la pantalla.

Me impresiona la fluidez del juego sin usar TURBO en absoluto. El juego tiene muchos comentarios que compensan la falta de espacios (sí, funciona más rápido).

Nice little game. Good graphics for a single listing program, physics are nicely implemented most of the time and it feels quite fluid. The game is quite hard, a proper nod to the 80s games.

I liked the idea of redefining keys and using PRINT statements to draw the screen.

I'm impressed by the fluidity of the game without using TURBO at all. The game has plenty of comments that compensate for the lack of spaces (yes, faster to run).

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Sencillo de entender y jugar, la mecánica de deslizamiento es agradable, aunque a veces se nota saltarín. Es bastante divertido tal y como está, pero las colisiones son engañosas en algunos lugares, puede llegar a ser desconcertante, si no fuera por eso habría puntuado más. Tal vez los enemigos lo harían más interesante (pero haría el código más largo y la ejecución más lenta también).

Simple to pick up and play, the sliding mechanic is nice although it feels jumpy at times. It is quite fun as it is, but collisions are misleading in a few places, it can get disconcerting, if not for that it would have scored more. Maybe enemies would make it more interesting (but will make the code longer and the execution slower too).

GRÁFICOS | GRAPHICS

Gráficos correctos y coloridos con bonitos detalles. Sencillo y elegante. El sprite del personaje principal también tiene personalidad.

Correct colorful graphics with nice details. Simple, elegant. The main character sprite has personality too.

ACABADO | POLISH

Aunque el desarrollador ha puesto mucho cuidado en ciertos aspectos como la pantalla de introducción y las animaciones del personaje principal, las colisiones hacen que parezca que no está tan pulido.

While the developer has put a lot of care on certain aspects like the intro screen and animations of the main character, the collisions make it feel like it is not that polished.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

Interesante juego de plataformas, pero ya lo hemos visto casi todo. La mecánica de resbalar en el hielo es bastante común.

Interesting platformer, but we've seen most of it before. Ice slippery mechanics are quite common.

RAFAEL JANONNE

Gráficos coloridos y simpáticos: ¡me encantan las caras de los sprites!

El juego se desarrolla con fluidez y utiliza bastante bien el sonido y la música.

Tuve algunos problemas con el diseño de los niveles y la colisión, que después de unas cuantas partidas - tras aprender a caminar sobre los trampolines y a llegar a las plataformas directamente desde abajo - se convirtió más en un problema de fallos en la colisión.

La jugabilidad es demasiado simple y carece de variedad, pero aun así está muy bien hecho.

Colorful and friendly graphics - I love the sprite faces!

The game plays smoothly and uses sound and music quite well.

I had some issues with the level design and collision, which after a few plays - after I learned to walk over the trampolines and to reach platforms directly from below - became more of a problem with collision bugs.

The gameplay is a bit too simple and lacks variety, but still very well done.

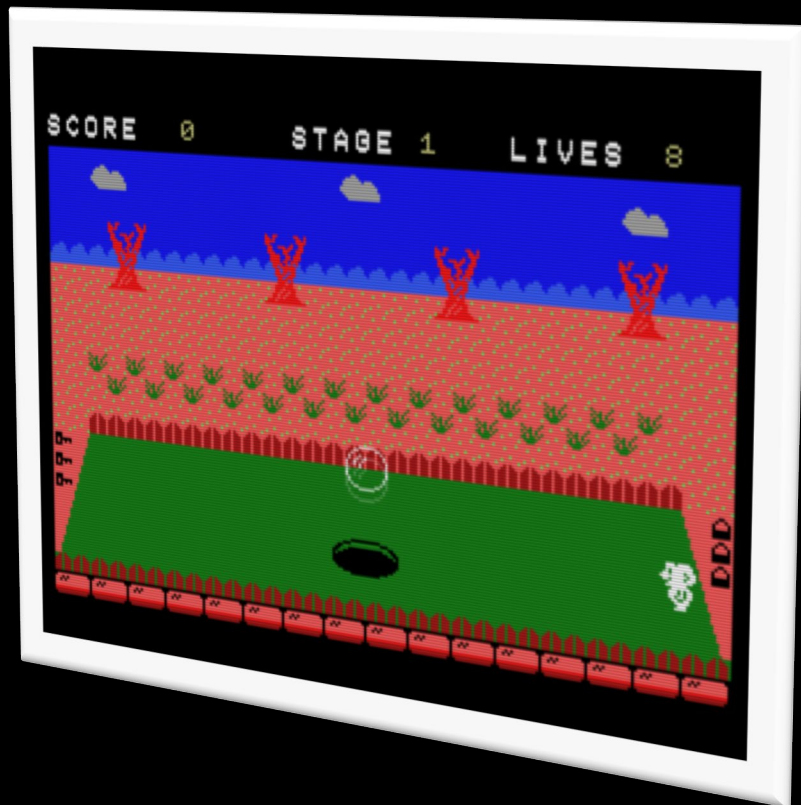
| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 6 | 6 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 5 | 7 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 6 | 6 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 6 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 4 | 4 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 5.25 | 5.8 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL | 5.25 | 5.8 |

5.52

THE HOLE

Juan Morales

El juego nos pone en el papel de un afanado conserje que acude como cada mañana a abrir el parque en el que trabaja para que el público pueda disfrutar de sus instalaciones. Pero esta vez aparece un agujero misterioso del que salen cosas horribles que tratarán de impedir que cumpla con su trabajo.



RAÚL PORTALES

Pequeño y bonito juego. El salto en diagonal es un poco difícil de digerir, es una sola pantalla, pero es colorido y con muchos detalles. Los sprites son correctos y se aprovechan de una manera estupenda incluyendo efectos de color.

Y es mucho más difícil de lo que parece.

El código es sorprendentemente corto, pero demasiado comprimido (sin espacios). Realmente fluido para un juego que utiliza el TURBO. Felicitaciones.

Nice little game. The diagonal jump is a bit hard to swallow, it is a single screen, but it is colorful and with a lot of details. Sprites are correct and make use of them in a nice way including color effects.

And it is a lot harder than it looks.

Code is surprisingly short, but too compressed (no spaces). Really fluid for a game that does use TURBO. Kudos.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Sencillo de coger y empezar a jugar, me parece que el salto distrae y no se puede calcular con facilidad respecto a los enemigos. Se siente demasiado difícil. Odio tener que hacer los 3 candados seguidos cada vez que fallo.

Simple to pick up and play, I find the jump to be distracting and can't calculate the enemies easily. Feels too difficult. I hate that I have to do the 3 locks in a row each time I miss.

GRÁFICOS | GRAPHICS

Gráficos correctos y coloridos, con bonitos detalles. Sencillos y elegantes. El sprite del personaje principal también tiene personalidad.

Correct colorful graphics with nice details. Simple, elegant. The main character sprite has personality too.

ACABADO | POLISH

Aunque el desarrollador ha puesto mucho cuidado en ciertos aspectos como la pantalla de introducción y demás, hay ciertos detalles que se sienten fuera de lugar, como no poder empezar inmediatamente.

While the developer has put a lot of care on certain aspects like the intro screen and so on, certain details feel off, like not being able to start immediately.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

Parece un juego estilo Pitfall con una sola pantalla. No hay mucha originalidad además de la ambientación de ser el conserje del parque.

Feels like a Pitfall style game with a single screen. Not much originality besides the setting of being the park gatekeeper.

RAFAEL JANONNE

Los gráficos son un plus, realmente bonitos. ¡La música es estupenda y ambienta el juego.

Me gusta la velocidad a la que se mueve el personaje, es bastante suave para un juego BASIC.

El juego penaliza demasiado la colisión de los sprites y el ángulo de salto. A menudo estás demasiado cerca de los obstáculos, y una burbuja que vuela por encima de tu cabeza puede tocar un mechón de pelo y estás muerto.

Se convierte en una tarea un poco pesada, especialmente cuando mueres y el nivel se reinicia en lugar de continuar.

En el nivel en el que la burbuja sube y baja, el efecto de sonido se vuelve un poco repetitivo.

Las pantallas tardan un poco en dibujarse (lo que de nuevo está bien para un programa BASIC).

Graphics are a plus, really nice. The music is great and sets the mood!

I like the speed at which the character moves, it's quite smooth for a BASIC game.

The game is a bit too punishing with the sprite collision and jump angle. You're often too close to the obstacles, and a bubble flying over your head might just touch a strain of hair and you're dead.

It becomes a bit of a chore, especially when you die and the level restarts rather than continuing.

On a level where the bubble goes up and down, the sound effect becomes a bit repetitive.

The screens take a while to draw (which again is ok for a BASIC program).

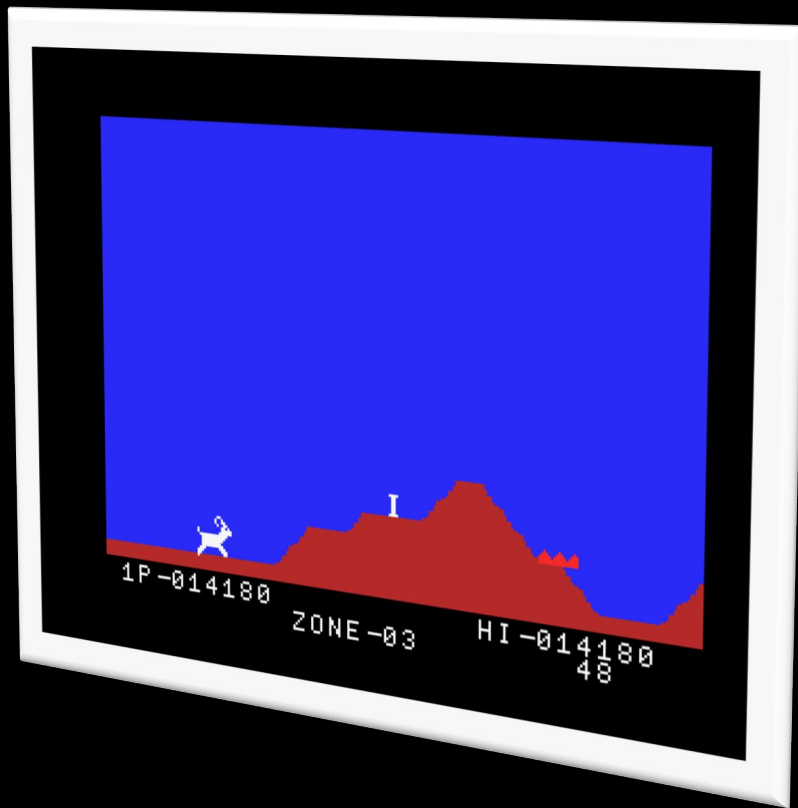
| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 4 | 6 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 5 | 6 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 5 | 6 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 7 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 4 | 5 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 4.5 | 6 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL | 4.5 | 6 |

5.25

SUPER CABRA

Óscar Urra

Pensando en qué juego hacer me acordé del Super Cobra, pero... ¿y si en vez de «cobra» fuera «cabra»? ¿No sería divertido que en vez de llevar un helicóptero destruyendo tanques y misiles lleváramos una cabra dando saltitos por esas montañas? Dicho y hecho.



RAÚL PORTALES

Un código muy bonito, ni siquiera utiliza el TURBO. Gráficos bonitos, me encanta el sprite de la cabra, el juego se siente fácil, pero tiene un par de pantallas más complejas. En todo caso, parece demasiado simple.

Otro gran ejemplo de un juego que habría molado en las páginas de una revista impresa.

Un montón de trucos de optimización interesantes para dibujar las pantallas rápidamente.

Very nice code, not even using TURBO. Cute graphics, I love the goat sprite, the game feels easy but it has a couple of more complex screens. If anything it feels a bit too simple.

Another great example of a game that would have rocked on the pages of a printed magazine.

A lot of interesting optimization tricks for drawing the screens fast.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

La jugabilidad es simple pero efectiva, tal vez un poco más de variedad lo hubiera hecho mejor.

Gameplay is simple but effective, maybe a bit more variety would have made it better

GRÁFICOS | GRAPHICS

Gráficos correctos para las pantallas. Es la cantidad de detalles que esperaría de un solo listado. Un equilibrio entre la cantidad de DATA y la variedad.

Correct graphics for screens. It is the amount of detail I would expect from a single listing. A compromise between the amount of DATA and variety.

ACABADO | POLISH

Para lo que es, ha sido elaborado con atención al detalle. Desde la pantalla de carga, la portada, los sprites, etc.

For what it is, it has been crafted with attention to detail. From the loading screen, the title page, the sprites, etc.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

Por desgracia, hemos visto muchos juegos de plataformas y este no aporta nada nuevo.

Unfortunately we have seen many platformers and this one does not really bring anything new to the table.

RAFAEL JANONNE

¡Es "Bobby is Going Home", edición cabra! Un concepto divertido, especialmente con la animación de la cabra y los sonidos de los saltos.

La música es sencilla pero adecuada.

El flujo del juego es bastante agradable, se ejecuta sin problemas y permite al jugador planificar intuitivamente los saltos.

Los gráficos son sencillos pero efectivos.

En cuanto al diseño de los niveles, como las pantallas se dibujan individualmente, a veces hay una trampa justo al principio. Esto, unido al hecho de que no se puede controlar al personaje en el aire, lo hace un poco injusto. Diría que eliminar las trampas del lado izquierdo o permitir el control de los saltos, lo convertiría en una experiencia más satisfactoria.

Otro aspecto que mejorar es que el juego exige que esperes a que los enemigos te den una oportunidad para saltar, pero hay muy poco tiempo en el reloj para esperar. ¿Tal vez tener un objeto que puedas usar un número limitado de ocasiones, como un grito de cabra que mate al enemigo?

Una pequeño detalle: el jugador espera que al tocar la casa termine el nivel, como ocurre con el mástil en los juegos de Mario.

It's "Bobby is Going Home", goat edition! Funny concept, especially with the goat animation and jump sounds.

Music is simple but fitting.

The game flow is quite nice, it runs smoothly and allows for the player to intuitively plan the jumps.

Graphics are simple but effective.

Regarding level design, since the screens are drawn individually, sometimes there is a trap right at the beginning. This, coupled with the fact that you can't control the character on the air, makes

it a bit unfair. I'd say either removing the traps on the leftmost side or allowing jump control, would make it a more satisfying experience.

Another aspect to improve is that the game demands that you wait for enemies to give you an opening to jump, but there is too little time on the clock to wait. Maybe have an item that you can use limited times, like a goat scream that kills the enemy?

Very minor thing: the player would expect touching the house would finish the level, like the Mario flagpole.

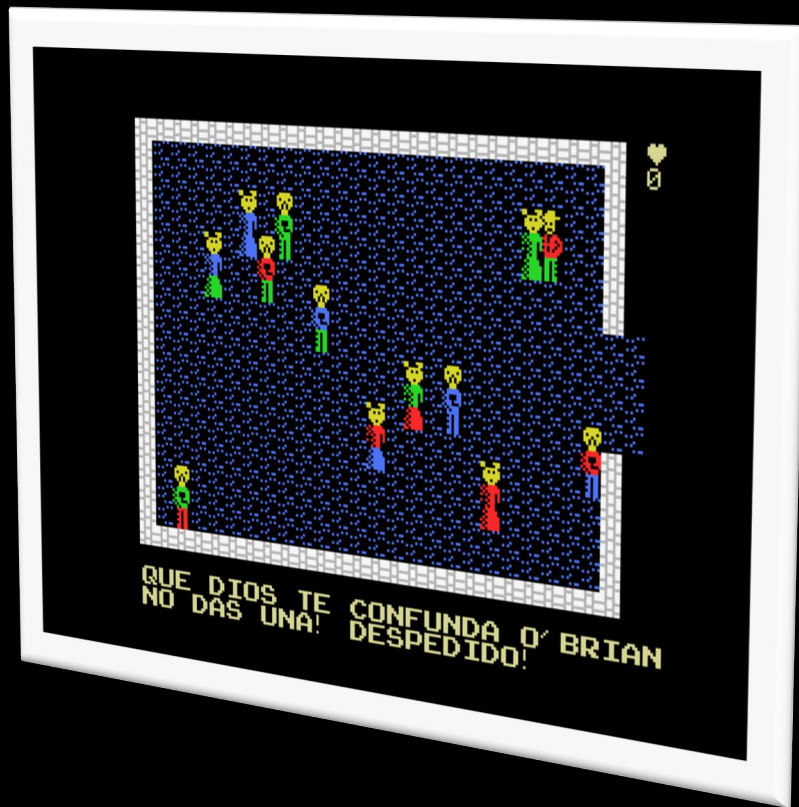
| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 4 | 6 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 5 | 6 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 5 | 5 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 6 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 3 | 4 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 4.25 | 5.4 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | - |
| TOTAL | 4.25 | 5.4 |

4.82

¿QUIÉN MATÓ AL CONDE ROQUEFORT? II

José Soto Gandara

Tenemos que poner a punto nuestras dotes de observación y detectivescas para dar con la persona que ha asesinado al Conde Roquefort en su mansión de Wellintong durante la celebración de una fiesta. No en vano somos el gran detective Randolph «The Linx» O'Brian y hemos jurado por nuestro honor esclarecer lo ocurrido.



RAÚL PORTALES

Concepto interesante, parece un "adivina quién" mezclado con una especie de aventura gráfica.

Interesting concept, feels like a "guess who" mixed with some sort of graphical adventure.

JUGABILIDAD | GAMEPLAY

Es sencillo y bastante repetitivo, no es mi tipo de juego y me preocupa que no sea especialmente divertido, pero al menos es aleatorio. A partir de ciertos niveles hay que jugar al azar y tener suerte.

It is simple and quite repetitive, not my type of game and I am concerned it is not especially funny, but at least it is randomized. After certain levels you have to just play random and be lucky.

GRÁFICOS | GRAPHICS

La variedad para tener hombres/mujeres con diferentes colores y demás está bien pensada. Algo para identificar cada habitación habría estado bien. Me gusta mucho la pantalla de presentación.

The variety to have men/women with different colors and so on is well thought out. Something to identify each room would have been nice. I really like the intro screen.

ACABADO | POLISH

El juego no intenta ser lo que no es, y para lo que es, está bastante pulido. Es consciente de que es un juego de un solo listado y se limita a seguirlo.

The game does not try to be what it is not, and for what it is, it is quite polished. It is aware of it being a single game listing and just goes with it.

ORIGINALIDAD | ORIGINALITY

El juego es bastante original, me han gustado especialmente las citas después de haber agotado las opciones.

The game is quite original, I particularly enjoyed the quotes after you have exhausted the options.

RAFAEL JANONNE

Este juego se basa en el humor como principal atractivo, y funciona. Ya desde la pantalla del título, sabes que vas a vivir una experiencia divertida.

Aunque es sencillo, también es bastante divertido y pulido, con un estilo gráfico limitado pero muy adecuado: sólo cabe esperar diálogos extravagantes de los NPC con esas caras. Los sonidos y la música están muy bien hechos.

Tuve un pequeño problema con la superposición de NPCs en la pantalla, en la que no sabía cuál era el que se activaba en relación con mi posición.

El problema de este juego es que le falta un poco de variedad después de jugar 3 niveles más o menos. Podría ampliarse añadiendo diferentes formas de obtener una pista (ejemplos: a partir de objetos del entorno, de la observación del comportamiento de los NPC, de la selección de diálogos, etc.).

Como pequeña queja, el juego podría marcar los tipos de habitaciones para evitar confusiones al principio.

This game relies on humor as its main attraction, and it works. Right from the title screen, you just know you're about to have a funny experience!

Even though it's simple, is also quite fun and polished, with a graphic style that is limited but very fitting - you can only expect quirky dialogs from NPCs with those faces. The sounds and music are nicely done.

I had a small issue with overlapping NPCs on the screen where I didn't quite know which one I'd trigger relative to my position.

The issue with this game is that it lacks a bit of variety after playing 3 levels or so. It could be expanded by adding different ways to obtain a clue (examples: from objects in the environment, from observing NPCs behavior, dialogs selection, etc).

As a small gripe, it could indicate the rooms' types to avoid early confusion.

| | RAÚL PORTALES | RAFAEL JANONNE |
|-----------------------------------|---------------|----------------|
| JUGABILIDAD GAMEPLAY (0-10) | 3 | 6 |
| ACABADO POLISH (0-10) | 5 | 7 |
| GRÁFICOS GRAPHICS (0-10) | 5 | 5 |
| SONIDO SOUND (0-10) | - | 6 |
| ORIGINALIDAD ORIGINALITY (0-10) | 7 | 6 |
| PUNTUACIÓN MEDIA AVERAGE SCORE | 5 | 6 |
| PUNTOS EXTRA EXTRA POINTS | - | +0.1 |
| TOTAL | 5 | 6.1 |

5.55

CLASIFICACIÓN FINAL | FINAL RANKING

| | | |
|----|------------------------------------|------|
| 1 | STORM RESCUE | 7.17 |
| 2 | ¿QUIÉN MATÓ AL CONDE ROQUEFORT? II | 5.55 |
| 3 | ICE HOPPER | 5.52 |
| 4 | ISLAND WAR | 5.35 |
| 5 | THE HOLE | 5.25 |
| 6 | CRAZYJUMP | 5.22 |
| 7 | MSX MANSION | 4.90 |
| 8 | SUPER CABRA | 4.82 |
| 9 | CAPTAIN KRIK | 4.80 |
| 10 | ON & OFF | 4.77 |