



CÓMO SE EVALÚAN LOS JUEGOS

Los juegos del concurso han sido evaluados por los propios participantes. Cada uno de ellos ha comentado los juegos de los demás, exceptuando los suyos propios, de acuerdo con las siguientes reglas:

- El miembro del jurado valorará por separado **cuatro aspectos del juego (entre 1 y 95), a saber: jugabilidad, originalidad, gráficos y sonido**. Se calcula la nota media de estos cuatro valores.
- Hay **5 puntos de bonificación** que el miembro del jurado repartirá como desee entre los cuatro aspectos mencionados en párrafo anterior. A la nota media calculada anteriormente se le suma el valor más alto de bonificación otorgado (que será de 5 puntos máximo si van todos a la misma característica y de 2 puntos mínimo si se reparten entre las cuatro características a valorar). El número obtenido será la nota final del miembro del jurado para ese juego que llamaremos *resultado parcial*.
- Se repite la operación descrita en los párrafos anteriores con cada uno de los miembros del jurado y finalmente se calcula la nota media de los resultados parciales que será la *nota final*.
- Es **obligatorio que cada uno de los miembros del jurado otorgue los puntos de bonificación y justifique con un comentario breve su aplicación** en cada aspecto concreto. En caso contrario, el miembro del jurado y sus entradas serán descalificados del concurso.
- Los juegos que hagan uso de la carga de datos desde disco serán valorados de una manera diferente. Si el jurado considera que el uso del disco es arbitrario y no imprescindible entonces el juego perderá **TODOS** los puntos de bonificación. En tal caso, el jurado tiene que hacerlo constar expresamente en los comentarios de su valoración.

CATEGORÍAS DEL CONCURSO

CATEGORÍA A – JUEGOS EN MSX-BASIC

Los juegos presentados en esta categoría usarán código MSX-BASIC puro y no podrán usar ninguna instrucción ampliada (llamadas CALL). Sí se permitirá para casos concretos invocar una rutina de código máquina muy específica pero que haya sido definida mediante instrucciones MSX-BASIC (POKE, etc.).

Juegos:

1. [Ghost Park](#)
2. [Aventuras de Tristán](#)
3. [Monguer's Dopamine](#)
4. [Penguin Slalom](#)
5. [Treasure Hunter](#)
6. [The Math Calculator Game](#)

CATEGORÍA B – JUEGOS QUE HACEN USO DE NESTORBASIC O MSX-BASIC KUN

En este caso se podrán usar los comandos CALL que sean inherentes a la herramienta utilizada (CALL TURBO ON, etc.). El uso de rutinas en código máquina estará sometido a las mismas restricciones que la categoría A – **Juegos en MSX-BASIC**.

Juegos:

1. [EXODUS](#)

JUEGOS PRESENTADOS

GHOST PARK

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOS'B

Un juego bastante bien conseguido, muy jugable, con una gran variedad de enemigos y gráficos, agradable visualmente. Aunque se podía haber mejorado estéticamente algo más añadiendo detalles a los marcadores, a la intro, etc. Tiene un bonito *scroll* horizontal a base de "copys" que no impide su jugabilidad. Es un claro candidato para ganar el concurso, aunque tenga algunas carencias. De haber sido subsanadas, se hubiera conseguido un juego mucho más chulo; por ejemplo: alguna musiquita introductoria, presentación en el mismo modo de pantalla que el juego, marcadores más trabajados, etc. En definitiva, creo que se podía haber pulido un poco más.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	75	3	60
ORIGINALIDAD	40		
GRÁFICOS	80	2	3
SONIDO	45		
			63

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN CARLOS JURADO

Jugabilidad: Encuentro que el personaje y los enemigos se mueven con bastante fluidez, se puede controlar la dirección del salto y hay que valorar que posee scroll. El juego no es fácil, pero es adictivo.

Originalidad: Existen tantos juegos que es fácil encontrar una similitud, pero creo que el juego tiene una historia sólida propia y por lo tanto lo considero bastante original. Valoro también el acabado del juego, con pantalla de presentación y créditos. El programa está muy bien acabado cuidando mucho todos los detalles.

Gráficos: Excelentes, como único pero mencionaría que si define caracteres propios para la pantalla de presentación ¿por qué no utilizarlos en el juego?

Sonido: Los efectos de sonido son correctos, pero se echa de menos alguna musiquita en la intro, por ejemplo.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	85	2	83,75
ORIGINALIDAD	80	1	
GRÁFICOS	95	2	2
SONIDO	75		
			85,75

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOSÉ GANDARA SOTO

El control es duro y los gráficos, aunque son grandes no son bonitos. También, como en el caso de *Aventuras de Tristán*, recuerda a Athletic Land.

Jugabilidad: Aunque el control es durillo, se trata de un juego de plataformas resultón.

Originalidad: La variedad de los bichos me resulta "original".

Gráficos: Algunos de ellos están chulos.

Sonido: Está muy bien la variedad de sonidos.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	63	3	60
ORIGINALIDAD	60	1	
GRÁFICOS	60	1	3
SONIDO	57		
			63

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE ÓSCAR URRÁ

Recibe los 5 puntos de bonificación en el apartado de gráficos por el *scroll* tan logrado, para ser un juego hecho en BASIC.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	80		67,5
ORIGINALIDAD	60		
GRÁFICOS	80	5	5
SONIDO	50		
			72,5

AVENTURAS DE TRISTÁN

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOS'B

Un juego con muy buena pinta, aunque me ha costado Dios y ayuda pasar la primera pantalla, por lo que lo que la valoración en el apartado de jugabilidad no puedo darle mucha puntuación ya que si desde el primer momento se hace difícil es porque carece de una curva de dificultad adecuada que es la base primordial para que un juego te enganche y sea jugable. Por supuesto está claramente basado en el Athletic Land de Konami, añadiendo un jefe final, por lo que tampoco puedo otorgarle mucha puntuación en el apartado de originalidad. Respecto al movimiento, no es lo bastante suave como para poder manejarlo con precisión. Lo mejor del juego es, sin duda, el apartado grafico, siendo los sonidos escasos, aunque correctos. No tiene una mínima fanfarria al empezar o terminar. Música cero. Tampoco entiendo muy bien por qué se usa la barra espaciadora para el salto, en vez de cursor arriba o joystick, y la tecla F1 para disparar. Por cierto, para matar al primer jefe solo hay que quedarse en la esquina izquierda y disparar, sin más. La transición entre pantallas es muy lenta, el juego no es fluido, por lo que se hace un poco pesado el pasar pantallas.

Respecto al código en si, aparte de estar muy desorganizado (sin razón), he de decir que se desperdicia muchos recursos repitiendo la misma estructura del código para cada pantalla. Está claro que cada pantalla tiene unas cualidades diferentes, pero aún así, creo que se hubiera aumentado en eficacia con un bucle principal más genérico para todas ellas, permitiendo meter incluso más. Además, tiene algunos *bugs* que te hacen perder una vida en la transición de pantallas, por ejemplo, o al volver a empezar: salta un error en la línea 7000. Desgraciadamente, es un concurso de juegos en BASIC, por lo que, intentando ser lo mas justo y honesto posible, no puedo dar grandes puntuaciones si tiene algunos *bugs*. Si lo hiciera, puede que otros concursantes que se han esforzado en presentar un juego libre de fallos, no sean tan bien valorados simplemente por no tener unos gráficos espectaculares.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	50	1	52,5
ORIGINALIDAD	40	1	
GRÁFICOS	75	2	2
SONIDO	45	1	54,5

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN CARLOS JURADO

Jugabilidad: Movimiento fluido con salto direccionable. Nivel de dificultad alto, divertido y adictivo.
 Nota: Cuando acabo con las vidas me da un error en línea 7000 al direccionar un GOSUB a 6085, línea que no existe.

Originalidad: Juego de plataformas variado con enemigo final, valoro el efecto de la pantalla de presentación teniendo en cuenta que es un programa en BASIC.

Gráficos: Excelentes, sin más.

Sonido: Los efectos de sonido son muy buenos, aunque le falta musiquita para redondearlo.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	85		83,75
ORIGINALIDAD	80		
GRÁFICOS	95	5	5
SONIDO	75		88,75

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOSÉ GANDARA SOTO

Aparece un error "UNDEFINED LINE 7000". Los controles no son del todo precisos, los gráficos, aunque son grandes no son bonitos. Y recuerda a Athletic Land.

Jugabilidad: Aunque el control es durillo, se trata de un juego de plataformas resultón.

Originalidad: La variedad de los bichos me resulta "original".

Gráficos: Algunos de ellos están chulos.

Sonido: Está muy bien la variedad de sonidos.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	63	2	59
ORIGINALIDAD	53	1	
GRÁFICOS	54	1	2
SONIDO	66	1	61

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE ÓSCAR URRÁ

Gráficos: Pantallas variadas y vistosas.

Sonido: Bonificación por los efectos sonoros de algunos enemigos.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	70		68,75
ORIGINALIDAD	60		
GRÁFICOS	80	3	3
SONIDO	65	2	
			71,75

AVENTURAS DE TRISTÁN

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOS'B

Parafraseando el propio tuit del juego en la tercera prueba "Menuda mierda sin sentido". Personalmente lo he jugado un par de veces para poder valorarlo en todo su esplendor. Como juego no me gusta, como experimento paranoico está bien. Como entretenimiento humorístico, el autor de este juego ha hecho cosas mejores. Siento no hacer una crítica más extensa, pero es una entrada demasiado estrambótica. Si esa es la intención del autor, enhorabuena, de lo contrario, ha sido un fiasco.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	10	1	17,5
ORIGINALIDAD	40	4	
GRÁFICOS	10		4
SONIDO	10		21,5

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN CARLOS JURADO

Jugabilidad: En la primera prueba la pelota no rebota muy bien, en cambio si lo hace con el contrario. En el resto de las pruebas el movimiento para mi gusto mejora.

Originalidad: Tres en uno, los textos son divertidos y presenta extras como la carátula, vídeo de presentación... Me gusta el trato desenfadado que se le ha dado.

Gráficos: Son sencillos, y al tener que comparar (inevitablemente) con el resto de los juegos, se aprecia la diferencia. Los *sprites* son fijos, no hay secuencia de transición del movimiento.

Sonido: Lo mismo mencionado en cuanto a los gráficos en cuanto a su sencillez y a la inevitable comparación con el resto de los juegos.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	65		68,75
ORIGINALIDAD	90	5	
GRÁFICOS	60		5
SONIDO	60		73,75

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN MORALES

Jugabilidad: Si el Pong fuese un poco mas rápido estaría bien esta parte del juego, el movimiento de la bola y poder dirigirla esta conseguido.

Originalidad: Solo por lo raro que es voy a valorar mejor este apartado.

Gráficos: Para ser de lo que va este cachondeo están dentro de lo normal.

Sonido: El mejor apartado del juego, dentro de lo que cabe.

Juego difícil de puntuar, lo siento por su autor, pero el MSX-BASIC no se merece un programa así.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	20	1	26,25
ORIGINALIDAD	35	2	
GRÁFICOS	20		2
SONIDO	30	2	
			28,25

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE ÓSCAR URRA

Originalidad: Es el punto fuerte de esta cosa, a poca gente se le ocurriría algo así.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	60		55
ORIGINALIDAD	90	5	
GRÁFICOS	20		5
SONIDO	50		
			60

PENGUIN SLALOM

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOS'B

Este juego es el más claro ejemplo de que para que un juego sea divertido no hace falta grandes alardes técnicos ni gráficos espectaculares. Sencillo pero adictivo. No es que destaque gráficamente, pero las fuentes de las letras están muy chulas. El detalle de las banderas ondeantes le da un toque atractivo al juego, y la dificultad “in crescendo” se ajusta perfectamente a la jugabilidad. Me ha gustado mucho, aunque habiendo reconocido su autor que esta basado en otro que tecleó hace años no puedo dar una alta valoración en el aspecto de originalidad.

Desde el punto de vista de la programación, tiene bastantes defectillos, se podía haber mejorado mucho. Al igual que he comentado en otros juegos, aunque no es un aspecto para juzgar en el concurso, me parece interesante hacer algún comentario sobre este tema ya que en este juego he visto como se desperdicia memoria y velocidad en bastantes tramos del código. Por ejemplo, en la línea 1160 se podría haber hecho un simple `D=STICK(0)ORSTICK(1)`, simplificando las siguientes líneas “IF”, o en las líneas 1300 y 1310 (1340 y 1350) se podrían haber unido en una sola con un `IF X>... OR X<... THEN CS=-CS`. Son detalles que podrían haber hecho el juego algo más rápido y jugable.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	70	3	51,25
ORIGINALIDAD	30		
GRÁFICOS	50	1	3
SONIDO	55	1	53,25

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN MORALES

Jugabilidad: He tocado poco el SCREEN 1, y quizás hablo con un poco de desconocimiento, el juego lo veo lento, creo que es mejorable. Hay una tendencia de los otros esquiadores a irse a la izquierda e incluso a salirse de pista, no se si es a propósito o es un fallo de programación. El efecto de esquiar y las banderas me ha gustado.

Originalidad: Me ha gustado la animación de las banderas con el logo MSX. El juego es repetitivo y se echa en falta alguna prueba más.

Gráficos: Está pista de esquí está bien ambientada. El *scroll* de los árboles queda muy bien pero contrasta con la lentitud del desarrollo del juego en si.

Sonido: Lo más conseguido del juego, está muy chula la música del menú y los efectos cumplen perfectamente. Se merece los 5 puntos extra.

El juego se ve lento, y esa desviación de los otros pingüinos hacia un lado en concreto le quita enteros. Muy bueno el efecto de las banderas, los árboles van muy rápidos en comparación con el descenso. En general es un buen juego. todo lo que es BASIC me encanta.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	50		50
ORIGINALIDAD	35		
GRÁFICOS	55		5
SONIDO	60	5	55

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOSÉ GANDARA SOTO

Le quitaría el sonido de las teclas.

Jugabilidad: Buena jugabilidad, aunque monótona.

Originalidad: Este juego no me parece muy original.

Gráficos: Los gráficos son simpáticos.

Sonido: Sonido correcto.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	55	1	53,25
ORIGINALIDAD	30		
GRÁFICOS	68	3	3
SONIDO	60	1	56,25

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE ÓSCAR URRA

Gráficos: Bonificación por el *scroll*.

Sonido: La melodía del principio ¡es muy chula!

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	80		65
ORIGINALIDAD	50		
GRÁFICOS	70	3	3
SONIDO	60	2	
			68

TREASURE HUNTER

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOS'B

Me ha parecido un juego bastante cuco. Simple en su concepto, pero totalmente jugable y original. Aunque los gráficos son súper simples he de destacar que la animación del ratón (o ratona :D) está muy bien conseguida. La música es aceptable, tiene una bonita fanfarria al principio y final de cada pantalla lo que le da un toque arcade total, aunque el tonillo de la intro no me termina de convencer. El punto más fuerte es claramente su jugabilidad, y como aspecto negativo, destacaría la carencia de variedad gráfica. Se podía haber ambientado mucho mejor, y haber incluido diferentes *sprites* para el enemigo. Personalmente me ha gustado bastante, aunque con algunos matices. Es un buen juego para el jugador ocasional que simplemente quiere pasarlo bien en sus ratos muertos.

Desde el punto de vista de la programación, aunque no se valora en el concurso, quiero dar mi opinión que es muy ochentera: prima la claridad del código, frente a la eficiencia, y se tira de DATAs sin ocultar la información de las pantallas, algo que le quita un poco de misterio al juego (haciendo un simple LIST ya sabes lo que te vas a encontrar).

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	70	3	56,25
ORIGINALIDAD	75	1	
GRÁFICOS	20		3
SONIDO	60	1	59,25

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN CARLOS JURADO

Jugabilidad: El juego es muy divertido, el movimiento es correcto y la mecánica aunque tiene un punto de elaboración es sencilla. Aún sí a veces alcanzar la posición correcta de la coordenada puede llegar a ser desesperante.

Originalidad: Muy original, al menos a mí me lo parece.

Gráficos: Sencillos, muy BASIC pero bonitos.

Sonido: Tiene melodía, un *jingle* inicial muy bonito y efectos de sonido más que correctos.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	85	1	86,25
ORIGINALIDAD	95	2	
GRÁFICOS	80	1	2
SONIDO	85	1	
			88,25

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN MORALES

Jugabilidad: Es el juego que más me ha gustado, pero... es un poco lento, debería ser más preciso en la colocación de la gema en la coordenada indicada, ya que queda bastante separada. El fantasma que nos persigue lo mismo nos agobia, haciéndonos perder tiempo como se queda por ahí enganchado y no se mueve. Pero esta muy bien el juego.

Originalidad: Me recuerda al juego de los barcos, Hundir la flota, solo que con un enemigo que te persigue.

Gráficos: Cumplen para el tipo de juego que es, pero en algunas capturas del juego se ve una rejilla donde esta colocada la gema perfectamente en su coordenada, y en el juego no aparece.

Sonido: Buenos efectos en cada acción del juego, aunque escasos, y una corta melodía en el menú, que siempre es de agradecer.

Este es un juego que puliendo la colocación de la gema a recoger en su posición exacta y algo más de velocidad en el movimiento de la ratona sería fantástico.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	48	2	52,75
ORIGINALIDAD	40	1	
GRÁFICOS	45	2	2
SONIDO	40		
			54,75

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOSÉ GANDARA SOTO

Es mi juego preferido y el sprite del ratón es muy simpático. Aunque creo que no puede encontrarse el diamante por culpa de una pared.

Jugabilidad: Es el punto más fuerte del juego.

Originalidad: Me parece bastante original.

Gráficos: El ratón es muy chulo.

Sonido: Correcto.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	63	3	60
ORIGINALIDAD	60	1	
GRÁFICOS	60	1	3
SONIDO	57		
			63

THE MATH CALCULATOR GAME

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN CARLOS JURADO

Jugabilidad: El movimiento del cursor y la respuesta es muy buena, no se ralentiza en ningún momento y la opción de eliminar la música es un buen detalle. El juego invita a echar más de una partida. La posibilidad de rectificar da mucha vidilla, así como la posibilidad de carga de código para acceder a niveles superiores.

Originalidad: Como no suelo a jugar con Android no conocía este tipo de juegos, por lo que lo considero bastante original, por lo menos para MSX.

Gráficos: Me encanta el fondo de pantalla tipo Matrix, así como el colorido y el tamaño de los gráficos en general.

Sonido: Je, je, je. Igual que yo utiliza el recurso fácil, Rock´&Roll con dos canales, pero creo que ha sido un poco conservador en el tempo, total si es cambiar un número para darle más ritmo, je, je...

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	90	2	86,25
ORIGINALIDAD	80		
GRÁFICOS	90	2	
SONIDO	85	1	
			2
			88,25

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN MORALES

Jugabilidad: Para un humilde obrero de la construcción como yo, que ha vuelto a tener contacto con las mates hace dos años cuando empecé con el BASIC, me resulta difícil este juego: no he ido más allá de la sexta prueba creo. Sin embargo, mi hijo estaba encantado; el problema soy yo, je, je. Lo de los códigos está bien para poder continuar.

Originalidad: Nunca había visto un juego así, yo no soy de puzzles, pero he de decir que me ha sorprendido gratamente, le echaré ratos con paciencia.

Gráficos: A pesar de que solo tiene de gráficos la calculadora y la pantalla de presentación, (no se si mas adelante habrá algo más, ya que no he podido avanzar mucho), me ha gustado mucho su estética: sencilla pero bastante buena.

Sonido: Cumple bien en los momentos adecuados, cambio de prueba, etc. Quizás alguna melodía relajante mientras se le está dando vueltas al coco no estaría mal.

No es mi tipo de juego, pero he de reconocer el gran trabajo de su autor, y por eso lo he valorado mejor que a los demás.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	55	2	52,75
ORIGINALIDAD	52	2	
GRÁFICOS	60	1	2
SONIDO	44		
			54,75

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOSÉ GANDARA SOTO

Me parece un juego poco original. Animo a los concursantes a crear juegos originales.

Jugabilidad: Puede resultar entretenido para algunos jugadores.

Originalidad: No es muy original ☹️

Gráficos: Buen diseño gráfico.

Sonido: Buen apartado sonoro.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	60	3	47
ORIGINALIDAD	8		
GRÁFICOS	60	1	3
SONIDO	60	1	
			50

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE ÓSCAR URRA

Jugabilidad: Es entretenido si te gustan los juegos de pensar.

Originalidad: No es el típico juego de plataformas o habilidad.

Gráficos: Recibe bonificación en este apartado por el fondo lleno de ceros y unos, y por los gráficos sencillos y limpios.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	80	1	71,25
ORIGINALIDAD	80	3	
GRÁFICOS	60	1	3
SONIDO	65		
			74,25

EXODUS

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN CARLOS JURADO

Jugabilidad: El movimiento es muy suave, el *scroll* es variado y hay una gran variedad de enemigos. La fase del *boss* final es un tanto repetitiva y las fases en general son algo largas para mi gusto.

Originalidad: La mecánica del juego es la típica de los *shoot'em up*, pero el diseño del *scroll* y la mecánica le confiere al juego su propia personalidad.

Gráficos: Son sencillos, algunos no parecen naves o enemigos al uso, pero están bien realizados.

Sonido: Los efectos están muy bien a pesar de que no son muy variados.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	90	2	82,5
ORIGINALIDAD	80		
GRÁFICOS	85	2	2
SONIDO	75	1	
			84,5

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JUAN MORALES

Jugabilidad: Ritmo trepidante, demasiado. He tenido que reducir la velocidad del emulador, pero quitando la excesiva velocidad de todos los elementos en pantalla. Es una maravilla de juego con oleadas de enemigos sin descanso, y gracias al generoso escudo que recargas te libras de ser aniquilado enseguida. No se si la configuración del emulador a MSXturboR tiene que ver con esta velocidad endiablada, aunque el *scroll* si va bien de velocidad, ¿habré hecho algo mal?

Originalidad: Es un género muy explotado, pero es admirable atreverse hacerlo en BASIC, los *sprites* enemigos sí que son muy peculiares, muy buenos.

Gráficos: Aunque no es el punto fuerte del juego, quizás por el poco tiempo que hay entre el anuncio del concurso y la entrega del juego acabado, no da tiempo hacer gráficos más elaborados. Además, es tan rápido todo lo que sucede que casi no te das cuenta del fondo, me ha gustado mucho el *scroll*, por esta razón se lleva puntos extra.

Sonido: Algún sonido en el menú para empezar, pero en general durante el juego como revientas tantos enemigos es un cacharreo interminable de explosiones, me ha parecido oír el disparo de la nave protagonista, también la explosión de un enemigo, al darle a la letra de recarga del escudo, y no sé si hay alguno más.

Creo que nunca llegaré al nivel necesario para hacer un juego así. EXODUS es una pasada, mi género favorito es el *shooter* de *scroll* vertical. Tengo que jugarlo hasta el final. Enhorabuena a su autor.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	75	2	57,5
ORIGINALIDAD	55		
GRÁFICOS	60	3	3
SONIDO	40		60,5

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE JOSÉ GANDARA SOTO

Es un juego demasiado rápido con muchos *sprites* pero no muy bonitos en general. El argumento que da lugar al juego ha hecho subir mi puntuación en el apartado de originalidad.

Jugabilidad: Tiene *scroll* y es ágil, pero el diseño no me gusta tanto.

Originalidad: Me gusta que el juego tenga argumento, y por ello destaca.

Gráficos: Variados pero no muy bonitos.

Sonido: Sonido correcto.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	55	2	52,5
ORIGINALIDAD	50	2	
GRÁFICOS	55	1	2
SONIDO	50		54,5

COMENTARIOS Y VALORACIONES DE ÓSCAR URRA

Jugabilidad: Juego muy rápido, ritmo trepidante.

Gráficos: Scroll y gráficos de los enemigos variados.

	NOTA	BONIFICACIÓN	TOTAL
JUGABILIDAD	70	2	63,75
ORIGINALIDAD	60		
GRÁFICOS	75	3	3
SONIDO	50		
			66,75

RESULTADOS FINALES

Una vez vistas las valoraciones de cada uno de los participantes en el concurso, es el momento de conocer la puntuación final.

Para ello se calcula la media aritmética de cada una de las notas finales de los jueces, truncando el resultado a un decimal como se puede ver en las tablas a continuación:

CATEGORÍA A – JUEGOS EN MSX-BASIC

		NOTA FINAL
1	GHOST PARK	70,5
2	AVENTURAS DE TRISTÁN	69
3	THE MATH CALCULATOR GAME	66,8
4	TREASURE HUNTER	66,3
5	PENGUIN SLALOM	58,1
6	MONGUER'S DOPAMINE	45,8

CATEGORÍA B – JUEGOS QUE HACEN USO DE NESTORBASIC O MSX-BASIC KUN

		NOTA FINAL
1	EXODUS	66,5

MEJOR JUGABILIDAD

		NOTA FINAL
1	GHOST PARK	77,7
2	EXODUS	74,5
3	THE MATH CALCULATOR GAME	73,25
4	TREASURE HUNTER	68,75
5	AVENTURAS DE TRISTÁN	67,7
6	PENGUIN SLALOM	64,7
7	MONGUER'S DOPAMINE	39,25

MÁS ORIGINAL

		NOTA FINAL
1	TREASURE HUNTER	68,7
2	MONGUER'S DOPAMINE	67,7
3	EXODUS	61,7
4	GHOST PARK	60,5
5	AVENTURAS DE TRISTÁN	58,7
6	THE MATH CALCULATOR GAME	56,2
7	PENGUIN SLALOM	36,2

MEJORES GRÁFICOS

		NOTA FINAL
1	GHOST PARK	81,2
2	AVENTURAS DE TRISTÁN	78,7
3	EXODUS	71
4	THE MATH CALCULATOR GAME	68,7
5	PENGUIN SLALOM	62,5
6	TREASURE HUNTER	52,2
7	MONGUER'S DOPAMINE	27,5

MEJOR SONIDO

		NOTA FINAL
1	THE MATH CALCULATOR GAME	64
2	AVENTURAS DE TRISTÁN	63,7
3	TREASURE HUNTER	61
3	PENGUIN SLALOM	61
4	GHOST PARK	56,7
5	EXODUS	54
6	MONGUER'S DOPAMINE	38

CONSIDERACIONES FINALES

El criterio seguido por Juan Carlos Jurado a la hora de evaluar los juegos participantes en el concurso ha sido el siguiente:

Jugabilidad:

- 50 puntos: movimiento y controles.
- 45 puntos: adicción, diversión.

Originalidad:

- 40 puntos: historia.
- 45 puntos: extras (presentación, scroll, transición pantalla...).
- 10 puntos: material adicional adjunto.

Gráficos:

- 50 puntos: *Sprites* (tamaño, colores, transición movimiento, calidad).
- 45 puntos: fondos, pantalla de presentación, definición caracteres propios.

Sonido:

- 75 puntos: efectos.
- 20 puntos: melodía.