

## Resultados finales evaluación desafío beta en 15 días

Puntuaciones promedio de los jueces. Comentarios anonimizados.

Proyecto	Narrativa	Audiovisual	Mecánica	Jugabilidad	Total	Comentarios Juez Perrito	Comentarios Juez Mapache	Comentarios Juez Hurón
La leyenda del dragón carmesi	7,67	8,83	9,67	4,17	30,33	El juego a nivel visual y mecanico es una absoluta maravilla, la narrativa aun estando bien llevada, aun está en pañales y no sabría que sacar, aun así te hace interesarte lo suficiente para querer saber más. Su peor punto es la jugabilidad, algo tan bonito y con tanto mimo destrozado por una mala decisión que ya arrastra el mundo del RomHacking desde hace tiempo.	La dirección de escenas es increíble, y el apartado técnico es increíble a pesar de las limitaciones. Falla en el balanceo, los Meowth están chetados, y también se echan de menos las deportivas.	Sorprendente que hayan entrado tantos WAV en un ROM de 16 MB. El apartado gráfico es impecable, realmente le agrega mucho el hecho de las "onomatopeyas sonoras" y el voiceover. Las peleas contra los Meowth están pelín desbalanceadas, aunque no me han costado más de 3 intentos realmente. Todo lleno de vida y muy dinámico. Se siente mucho la ausencia de las deportivas.
Pokémon Yveltal Awakening	5,17	5,33	4,67	3,67	18,83	El planteamiento inicial es lo más llamativo que tiene el juego, sin embargo, la ejecución no es tan buena como el planteamiento, sobre todo la dirección de las escenas que es donde más peca, los mapas han ido mejorando un poco, no obstante siguen vacíos, el hecho de carecer de deportivas en mapas grandes vuelve tedioso el avanzar, fuera de ello, a futuro pinta muy bien. ¡Ánimos!	Aunque es una buena base, se queda en eso... la base. Tiene potencial y el tema de los fantasmas e Yveltal me resulta interesante, pero aun le falta mucho por mejorar. No es terrible, pero tampoco lo suficientemente bueno como para quedar en el recuerdo de los jugadores.	La música mola. Con el estilo de tiles que usas pegan más los minis estilo 4a gen. Siento que la trama va demasiado rápida. Los mapas son bastante mejorables.
Pokémon Anomalia	3,75	4,75	3,00	1,50	13,00	Tiene bastantes fallos de ortografía. Un npc de la sala inicial te trava el juego. Los NPC tienen los diálogos por defecto de la Rom. El mapa de la primera zona es bastante decente.	La idea que presentas da para mucho juego, sin embargo no alcanzas a mostrar demasiado y hay bastantes faltas de ortografía y redacción. En el aspecto audiovisual, usas la música por defecto (que no tiene por qué ser malo) pero esta no alcanza a encajar demasiado bien con el ambiente. Los tiles me gustan, sin embargo hay algunos problemas con las hitboxes, overlappings y problemas con los tiles animados. En el apartado mecánico, no hay muchas mecánicas la verdad, es solo combatir con pokémon salvajes y caminar. Además, hablando con el NPC de más a la derecha en el mapa inicial crashea la ROM. Por último, en el apartado jugable, creo que te falta bastante. Espero que sigas adelante con el proyecto, me dan ganas de ver qué haces con la historia del chip, puede quedar genial :D	No se que comentar aquí, es un mapa y ya. Es que siquiera considero que haya hecho algo para ser votado xD
Pokemon Revolución Escarlata	0,00	3,00	1,33	0,00	4,33	El único juego que no completé de la lista. Los dialogos están fuera de lugar, no van acordes al tono que plantea el juego y muchos son oscenos. Los niveles se desmadran desde el primer combate, teniendo que vencer a un entrenador con tres Pokémon al 20 y superior con un inicial al 12. Horas de grindeo no nos libran de tener que estar aun más tiempo en la hierba alta, ya que las decenas de entrenadores de la primera ruta seguiran siendo ridiculos en dificultad y niveles para... eso, la primera ruta.	Gran parte de los diálogos con NPC son muy meme para un juego que quiere contar algo serio. El balanceo necesita una revisión urgente, el primer combate contra Chano está demasiado overlevel. He tenido que usar Gamesharks porque sino era imposible estar grindeando tanto. Y no hay nada de historia en los eventos.	El juego que menos ilusión tengo de calificar. Sinténdolo mucho, desde el inicio, carece de sentido, desde los diálogos, hasta la coherencia que debiese existir entre estos, todo se va por la borda en el momento en que el juego carece de un tono. Lo que le aconsejaría a su desarrollador es plantearse las cosas nuevamente, porque lo que ha presentado, no tiene potencial. Dejando de lado que tuve que abusar de caramelos raro por el desnivel, luego están cosas como entrenadora Feminazi, que inmediatamente me han dicho "Cierra el juego".

						<p>El humor del juego no acaba de convencer, se siente muy "a medias", con esto quiero decir que antes lo has hecho mejor, incluso algunas situaciones se sienten forzadas dentro del juego, el aspecto gráfico no desentona mucho, sin embargo el auditivo si, es un popurrí de canciones sinceramente. Y necesitas diseñar mejor tus niveles.</p>	<p>Me ha resultado mucho menos divertido que el Panda. Los chistes son mucho menos graciosos, el diseño de la ruta es terrible con el abuso de hierba alta, la trama no es lo suficiente loca como para que al menos estés por las risas y los combates finales están muy mal planteados, estando tu en todo momento apretando la A para que terminen porque no puedes hacer nada en ellos. El cameo de Panda se queda a medio gas también, sintiéndose el encuentro con el prota como dos Jaizus hablando porque su voz es básicamente la del creador.</p>	<p>Las canciones tienen estilos muy diferentes, pasa a sonar una vanilla de Essentials a una más bombástica por ejemplo, lo mismo sucede con los tiles. Además que los minis de 3a gen no pegan con unos tiles de Magiscarf por poner un ejemplo. El balanceo necesita una revisión. El humor en sí es diver, punto a favor, cumple su cometido.</p>
Pokémon Switch adventures	3,33	5,67	5,33	4,00	18,33	<p>Las QoL son algo que se agradece bastante, como el Repartir Exp moderno, al igual que haber añadido más variedad de Pokémon en las rutas. Lo que es la narrativa y el apartado audiovisual es el mismo que el juego base, aunque en los gráficos suma el hecho de los sprites nuevos. En resumen es Rojo Fuego adaptado a la actualidad, eso sí, a nivel de scripting es bastante bueno, hay detallitos o incluso los Mov Z son cosas a tener en cuenta. El balanceo hace falta revisarlo.</p>	<p>Juzgándolo como un remake (del remake), realmente te tengo que dar una enhorabuena. Tienes mejoras de accesibilidad excelentes como tener las zapatillas desde el principio y poder correr en interiores, que al escribir se pase automáticamente a minúsculas tras la primera letra, que los nombres de los pokémon estén capitalizados, el repartir experiencia de la 6ta generación y sin romper la curva de dificultad, etc. Además, añades mecánicas como el DNS, sonidito en la hierba y otros tiles, un dexnav, separación de ataques físicos y especiales, indicar la eficacia de los tipos pokémon... Y bueno, la curva de dificultad a mí me está resultando bastante agradable, está en el punto justo en el que hay combates que gano por los pelos cuando ya me estaba haciendo la idea de que iba a perder. Ya estoy yendo a por Surge y no he perdido ni una vez, pero me resulta tan disfrutable como la primera vez que jugué a rojo fuego con 9 - 10 años. He encontrado algunos bugs como que la habilidad recogida le pone los ítems a pokémon que no toca o que la imagen del tipo hada no se ve, por eso no hay puntaje perfecto en mecánicas pero en cuanto a jugabilidad te lo llevas fijo!</p>	<p>Las QoLs son lo único que destaca en este juego, todo lo demás o es la base del juego (y puntuarla me parecería un error) o unos problemas de balanceo que molestan en una jugabilidad que debería ser más sencilla. Es una buena demostración de las habilidades de Gold para llevar los juegos antiguos al nivel de los nuevos, pero no aporta nada más que eso... QoL.</p>
Yet Another Fire Red Remake on Fire Red (What a Funny Name Hahaha)	1,33	2,67	7,67	6,83	18,50	<p>De los mejores de la B15, pero con muchísimos fallos y al ser el más largo, son más notorios. De primeras es como hay una cantidad inmensa de Pokémon con Intimidación y movimientos de tipo Sinistro entre los entrenadores, no habiendo casi nada de forma salvaje para contrarrestar esto... bueno si, Skarmory, pero Skarmory igual no debería estar ahí. Lo otro es que el combate contra la hechicera salta sin mas, empiezas a explorar el pueblo y... jups! Combate contra jefe to chungo que te saca niveles y destroza a casi todo lo capturable en el desierto.</p> <p>Los mapas abusan mucho de hierba alta, el que más el primero y el "Centro Pokémon" no termina de funcionar, haciendo que avances la trama si quieres curar.</p> <p>A nivel de trama y personajes, según avanza la historia, va mejorando y los problemas iniciales también disminuyen. Me gusta el giro del final y el combate final también es bastante llevadero. Aun así me parece algo pillado por pinzas el giro, porque vaya, no tendrían ni porque haberle dicho quien era a Arya y no se habría puesto en peligro el puesto del Príncipe.</p>	<p>La música está bastante bien, aunque los mapas cuentan con errores como que hay tiles demasiado modernos para la época, o una exagerada cantidad de hierba alta obligatoria, quitando eso los mapas son transitables, y la cueva estaría genial de no ser por estar plagada de encuentros aleatorios. La historia es sencilla pero interesante, aunque la redacción de los diálogos falla un poco.</p>	<p>Un gameplay bastante extenso para tratarse de un proyecto hecho en 15 días. Algunas batallas se me hicieron pesadas, como si estuvieran desbalanceadas. Por lo demás, está bien logrado. Los diálogos por momentos tienen una gramática extraña, lo cual afecta la narrativa. Las mecánicas, aunque son pocas, son buenas y útiles, y no meros QoL.</p>
A Tale from Pokémon Fates: Arya and the prince. A paladins story comes back	6,50	7,67	6,00	4,83	25,00			

Proyecto	Total
La leyenda del dragón carmesí	30,33
A Tale from Pokémon Fates: Arya an	25,00
Pokémon Yveltal Awakening	18,83
Yet Another Fire Red Remake on Fir	18,50
Pokémon Switch adventures	18,33
Pokémon Anomalia	13,00
Pokemon Revolución Escarlata	4,33