



RESPUESTA CONSULTA 2 – CONVOCATORIA VIDEOJUEGOS 2023

CONSULTA REALIZADA:

Tenemos dudas en referencia al Documento de Concepto (Anexo II). Nos gustaría que nos detallen claramente que debemos indicar en cada uno de los siguientes puntos, ya que a falta de aclaración encontramos que pueden tener aspectos comunes:

b) Características principales

c) Diseño del juego

i) Tema

RESPUESTA:

No es necesario que el Documento de Concepto responda exactamente a la lista de puntos del Anexo II. De hecho las bases establecen que se tratan de puntos a incluir, pero el documento puede incluir además otro tipo de información que Uds. entiendan oportuno.

La lista de puntos es una guía de contenidos que el Tribunal aspira a encontrar en el Documento de Concepto para una mejor valoración del proyecto.

Efectivamente características principales, diseño y tema pueden llegar a tener aspectos comunes. No hay problema en armar el documento como a Uds. les quede más cómodo, incluso no hay problema en que determinadas características se repitan a lo largo de la redacción, si eso les ayuda en la redacción del documento.

A manera de ejemplo, en características principales se podría incluir cómo transcurre el juego, si se pueden elegir los personajes, personalizarlos, si hay una dinámica de combates cual va a ser, si es multijugador, si se podrán establecer alianzas, si los personajes van a poder adquirir atributos que le permiten enfrentar a nuevos y más poderosos enemigos, la estructura básica del juego, etc.

En diseño, a manera de ejemplo: qué tipo de juego es, cuáles van siendo los objetivos primarios del jugador y cuál es el objetivo final, cuales son los atributos o mejoras que los personajes pueden adquirir y cómo, cómo se establecerán las alianzas, cómo son los controles o mecánicas para jugarlo, cuales son las condiciones de victoria y cuales las de derrota, cual es el *game flow*, cómo se logran más y mejores armas, etc.

En tema, tal vez baste una breve descripción del estilo si tuvieras que explicar el tema del juego en un párrafo: por ejemplo si el universo que va a caracterizar el juego va a ser presentado como un “sello de identidad del juego”: cómo es ese universo, cómo se refleja ese universo en el juego, cual fue la inspiración, etc.