

PROGRAMA URUGUAY AUDIOVISUAL

ACTA COMITÉ EVALUADOR DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS 2024

A las 15:00 horas del día 11 de diciembre de 2024, se reúne el Comité Evaluador de la convocatoria Desarrollo de Videojuegos 2024, integrado por Camila Gormaz, Francesca Esquenazi y Ariel Coppes.

En esta etapa, el Comité Evaluador procedió a evaluar los siguientes proyectos que superaron la etapa de elegibilidad:

TÍTULO DE LA POSTULACIÓN	TÍTULO DEL PROYECTO	POSTULANTE	NOMBRE FANTASÍA DE LA EMPRESA POSTULANTE	RAZÓN SOCIAL DE LA EMPRESA POSTULANTE
INVASION OF CARDS	INVASION OF CARDS	Diego Ordoñez Milanese	Rubber Duck Games	Rubber Duck Games SRL
LA BALADA PERFECTA	La Balada Perfecta/Rockstar Tycoon: Perfect Ballad	Federico Rosas	Postulación sin empresa	Postulación sin empresa
Secreto 1800	SECRETO 1800	Lucía Ariz Bacino	Postulación sin empresa	Postulación sin empresa
Rolling in your Grave	Rolling in your Grave	Juan Andrés Nin Maccio	TragicoMedia	TragicoMedia SAS
El Robo de Lara VG	El Robo de Lara VG	Juan Manuel Solé	Región Cinema	CINESUR SAS
The Death Night Show	The Death Night Show	Julieta De Armas De Cicco	Studio Pathos	DE ARMAS DE CICCO JULIETA MARIANA
Seventh Harvest	Seventh Harvest	Diego Fernández Pujol	Parking Films	Edición Limitada
WWII Commanders TCG	Commander Strike	Esteban Caballero Doncel	Setenta Doscientos	Setenta Doscientos S.A.S.
Down the Darkest Pit	Down the Darkest Pit	Joaquin Volonte Leiros	Hipocampo	VOLONTE LEIROS JOAQUIN
Threads of Tomot	Threads of Tomot	José Menendez Figueredo	Bitware Interactive	Menendez Figueredo Jose Maria

Pinkatana	Pinkatana	María Ambrosoni	ARF Game Studio	COOPERATIVA DE TRABAJO COOPLAY
HALTED	HALTED	Ligia Magali Millán Cappelletti	Exceed Games	MILLAN CAPPELLETTI LIGIA MAGALI Y BERROGORRY LLANO CRISTIAN NICOLAS
Dimension Disrupt	Dimension Disrupt	Felipe Daniel Cafaro Castelgrande	Black Craft	Felipe Daniel Cafaro Castelgrande
El Semilla	El Semilla	Fabián Rodríguez Domínguez	Mucho Games	Mucho Games SAS
CyberRogue	CyberRogue	Adrián Barrera	Postulación sin empresa	Postulación sin empresa
MOYVA	Financial Tycoon	Joaquin Eduardo Peirano Aznarez	Juegos del Sur	JP Moyva Games SAS
MECHS V KAIJUS 2	Mechs V Kaijus II	Ignacio Mancebo Vidal	Doble Punch Games	Ignacio Mancebo Vidal

En esta convocatoria se otorgarán los siguientes premios, destinados en forma exclusiva al desarrollo de videojuegos.

Se premiarán seis (6) proyectos de hasta \$400.000 (pesos uruguayos cuatrocientos mil).

- De haberlos, al menos un (1) premio será otorgado a un videojuego liderado por una directora mujer.
- De haberlos, al menos un (1) premio será otorgado a una casa productora radicada en el interior del país.
- De haberlos, al menos un (1) premio será otorgado a un desarrollador sea el primer videojuego a publicar

En todos los casos, el monto del apoyo será el máximo establecido, salvo que el presupuesto del proyecto postulado sea menor.

Una misma empresa no podrá recibir más de 1 apoyo en esta convocatoria.

Se procedió a evaluar los proyectos mencionados de conformidad con los criterios de evaluación previstos en las Bases de la convocatoria, que se detallan a continuación:

Impacto social, artístico y cultural:

Para este ítem, se tendrá en cuenta:

- Presentación y antecedentes de director/a.
- Presentación y antecedentes de cabezas de equipo creativo/artístico/técnico.
- Antecedentes del proyecto (premios, reconocimientos, selección en labs u otros espacios).

Viabilidad técnica y financiera:

Para este ítem, se tendrá en cuenta:

- Estrategia de distribución de la obra.
- Viabilidad de concreción de la etapa de desarrollo en función de las actividades, el cronograma propuesto y el presupuesto del proyecto.
- Antecedentes de la casa productora.
- Antecedentes del equipo técnico.

El jurado seleccionado por ACAU, sugiere premiar los siguientes proyectos:

1) Pinkatana

Justificación: Pinkatana es un action platformer desarrollado por ARF Game Studio. Tiene un apartado visual de muy alto nivel, colorido pixel art y fluidas animaciones con estética japonesa, además de un gameplay dinámico y emocionante. Fue desarrollado durante una game jam el 2021, donde llegó al Top 10 de entre 150 juegos, y casi 3 millones de visitas. El proyecto tiene potencial de ser comercialmente exitoso.

El equipo de desarrollo de Pinkatana consta de solo 2 integrantes, pero ambos tienen más de 8 años en la industria, y han trabajado con clientes como Cartoon Network con muy buenos resultados. Si bien 2 meses puede ser poco tiempo para desarrollar una demo, el equipo ya tiene gran parte de este proyecto avanzado. Si en una gamejam lograron avanzar todo esto, los 2 meses debiesen ser más que suficientes para lo que proponen. El presupuesto casi en su totalidad está dirigido a gastos de personal, y gastos de contabilidad, por lo que están bien distribuidos. La estrategia de distribución sólo contempla las plataformas donde será publicado, sin mencionar alcance a través de redes sociales o creadores de contenido, ni asistencia a ferias. Aún así, el proyecto demuestra tener viabilidad técnica y financiera.

2) The Death Night Show

Justificación: The Death Night Show es una novela visual en la que el jugador participa en un programa de televisión del infierno. Julieta, la artista y guionista, ha trabajado en otros juegos indies. Sus aptitudes para estos roles quedan demostrados en el prototipo del juego, por lo que es más que suficiente. Leyla, la programadora, no cuenta con experiencia previa en videojuegos, pero está estudiando programación. Tratándose de una novela visual en Ren'Py, esto es más que suficiente. El prototipo es entretenido y cuenta con muchas ramificaciones en la trama. Una primera versión de este juego se desarrolló la Spooktober Game Jam, donde quedó en el lugar 50 de 268 proyectos, con 53,4k impresiones y más de 700 jugadas y descargas. Considerando que es una game jam de nicho, estos números son bastante buenos. Si bien las novelas visuales son un mercado saturado, el proyecto tiene potencial de ser comercialmente exitoso debido a su peculiar premisa y carismática estética.

La estrategia de distribución es de las más completas que hemos visto hasta ahora. Detalla la importancia del marketing y de crear comunidad, destacando el trabajo de Julieta como Community Manager. Además planea asistir a diversos eventos locales y extranjeros. El cronograma está bien distribuido y los tiempos son más que suficientes considerando el scope del proyecto. Los gastos contemplan sueldo solamente para Leyla y no para

Julieta. Además estos son 18 sueldos, pese a que sus tareas comienzan recién el 3er mes. Se desconoce cuántas horas trabajará mensualmente cada una, pero 6.600 pesos al mes es muy bajo. Alrededor de un tercio del presupuesto se invertirá en asistir a Pax, y sin este gasto se podría tener sueldo para ambas, o duplicar el sueldo de Julieta. Aún así, el proyecto demuestra tener viabilidad técnica y financiera.

- Este proyecto cumple el requisito de que al menos un proyecto tiene que ser liderado por una mujer.

3) Mechs Vs Kaijus II

Justificación: Es la continuación de Mechs V Kaijus, juego que en Steam cuenta con casi 500 reviews muy positivos. En itch tienen 23 reviews y 4.9 estrellas de 5. Está disponible además para todas las consolas de última generación y fue publicado en 9 idiomas. Este juego apareció en varios medios grandes como Rock Paper Shotgun, NicheGamer y PressOverNews. Ventas Globales: Cerca de 30,000 copias distribuidas. Cuentan además con una audiencia de casi 800 seguidores en twitter, y un Discord de 150 miembros. Ha ganado reconocimiento internacional, incluyendo la TGS 2019. Ignacio tiene más de 20 años de experiencia profesional en la industria audiovisual y de videojuegos. Pablo, artista, tiene amplia experiencia haciendo arte para distintos estudios. Esteban, compositor, ha trabajado en los juegos más exitosos del país. Lucía, redactora y project manager, tiene muchísima experiencia en áreas de la literatura y las comunicaciones, pero no ha trabajado en videojuegos. El proyecto tiene potencial de ser comercialmente exitoso.

Cuentan con una estrategia sólida de difusión, identificando a los principales canales e influencers que pueden ayudar a potenciar su alcance. Los tiempos de desarrollo son coherentes, aunque puede que 4 meses para realizar todo el arte y la UI sea poco, sobre todo considerando que se va a modernizar el juego, con escenarios 3D. Incluso existe la posibilidad de que el mismo artista esté a cargo de animar. El presupuesto está bien distribuido. El equipo demuestra sus competencias a la hora de desarrollar un RTS. Muchas de las features nuevas que proponen desarrollar para estas secuelas son justamente las cosas que muchos jugadores y medios habían pedido. Esta secuela es un proyecto con alto potencial comercial. El proyecto demuestra tener viabilidad técnica y financiera.

- Este proyecto cumple el requisito de que al menos un proyecto tiene que ser desarrollado por una casa productora radicada en el interior del país.

4) Dimension Disrupt

Justificación: El equipo tiene experiencia desarrollando proyectos juntos. Camila tiene algunos años de experiencia como artista en Ironhide, y ha perfeccionado un estilo de dibujo propio, que se ajusta a la perfección al juego que busca desarrollar. No se detalla experiencia como escritora. Felipe es un desarrollador multidisciplinario, con experiencia tanto en programación, arte e incluso marketing, haciendo de este dúo un equipo autosustentable. El 2019 ambos realizaron un vertical slice del juego como proyecto de título, y lograron desarrollarlo en 4 meses. Con la experiencia que han adquirido en estos 5 años, es muy probable que puedan hacer un proyecto aún mejor.

La estrategia contempla no solo la venta del juego, sino buscar financiamiento a través de publisher o crowdfunding. Las actividades están muy bien definidas y los tiempos son realistas y coherentes. El presupuesto está destinado principalmente a los sueldos, aunque considerando que serán 18 meses, estos son un poco bajos. Aún así, el proyecto demuestra tener viabilidad técnica y financiera.

- Este proyecto cumple el requisito de al menos un proyecto tiene que ser el primer desarrollo de la casa productora.

5) El Semilla

Justificación: Es un equipo con más de 20 años de experiencia, cuentan con prototipos y mockups que demuestran la viabilidad del proyecto. Han trabajado desarrollando juegos para clientes como Cartoon Network, Lucas Arts y Unicef. Los integrantes ya han trabajado juntos antes, y con sus propios fondos han financiado parte de El Semilla. Visualmente es muy atractivo, contando con un arte colorido y animaciones fluidas. Adjuntan videos de varias de las mecánicas principales, demostrando la capacidad de llevar a cabo el proyecto. También es importante destacar el aspecto ecológico del proyecto, que podría tener un impacto positivo en sus jugadores.

Las actividades son coherentes, y los tiempos de desarrollo son realistas. Además, demuestran experiencia en el desarrollo al tener definido el game loop del juego y sus mecánicas. También tienen muy clara la estrategia de distribución, considerando la opción de lanzar el juego en Early Access para recopilar feedback y empezar a recuperar la inversión. Tienen una estrategia sólida de marketing y community building, por lo que tiene un alto potencial de ser comercialmente exitoso.

6) Down the Darkest Pit

Justificación: El equipo está compuesto por 4 profesionales con varios años de experiencia en juegos y en las áreas en las que se van a desempeñar. Además han desarrollado varios proyectos juntos para distintas game jams. Bruno, el productor, tiene varios años de experiencia en el cargo trabajando en empresas internacionales. Ambos artistas del equipo tienen un excelente nivel y se complementan a la perfección. Joaquín, el programador, no solo ha sido Tech Lead, sino que en su tiempo libre ha programado una gran cantidad de juegos cortos con todo tipo de mecánicas, demostrando no solo mucho conocimiento, sino también motivación. El equipo tiene mucha experiencia desarrollando juegos juntos. Todos trabajaron en Etermax y ahora además han desarrollado varios proyectos de game jams juntos. El proyecto tiene potencial de ser comercialmente exitoso.

La estrategia de distribución es completa, centrándose en buscar financiamiento posterior, además de considerar su presencia en festivales. Tienen bien identificado a su grupo objetivo. Las actividades están muy detalladas y dan claridad del estado de avance del juego en cada momento dado. El equipo demuestra conocimientos a la hora de organizar tiempos y recursos. Gracias a la experiencia del equipo en game jams, queda demostrado que el equipo es capaz de desarrollar productos de calidad en poco tiempo, por lo que el cronograma es coherente y realista. La mayor parte del presupuesto está dirigida al personal, y otros dirigidos a recursos de audio, legales y otros. El presupuesto es viable. El proyecto demuestra tener viabilidad técnica y financiera.

Los responsables de los proyectos seleccionados deberán firmar con ACAU un convenio para hacer efectivo el otorgamiento del premio en un plazo máximo de 60 días posteriores a la comunicación de la convocatoria a la firma.

Previo a esto, se hará una evaluación jurídica de la documentación necesaria para la firma del convenio. En caso que la evaluación jurídica resulte en la imposibilidad de obtener el premio otorgado, por incumplir lo establecido en las bases de la convocatoria, o que el proyecto no subsane las observaciones presentadas en esta etapa en un plazo máximo de 60 días posteriores a la comunicación de dichas observaciones, o que se venzan los plazos previstos para la firma del convenio, sin constar solicitud y aprobación de prórroga al respecto; el premio será otorgado automáticamente al siguiente proyecto de la lista de prelación elaborada por este Comité.

Francesca Esquenazi

Camila Gormaz

Ariel Coppes