

## Retro Game Dev 2026

### BASES Y CONDICIONES:

Espacio TEC es una organización sin fines de lucro integrada por entusiastas de la retro-informática, cuyo objetivo es la preservación de equipos, software, relatos, su divulgación y la investigación histórica.

En el marco de sus programas públicos de promoción y con motivo de la realización del **Vintage Computer Festival Latam 2026 (VCF Latam)**, se convoca a participar en el “Retro Game Dev 2026”, un concurso de desarrollo de videojuegos retro que busca celebrar la creatividad, la innovación y la pasión por la programación en plataformas clásicas.

Invitamos a un amplio espectro de entusiastas, profesionales y aficionados de la programación y el diseño de videojuegos, incluyendo, pero no limitándose a:

1. **Diseñadores de videojuegos:** Profesionales y amateurs que desarrollen videojuegos, ya sea de forma independiente o como parte de equipos, con interés en crear experiencias inspiradas en la estética y mecánicas de los videojuegos retro.
2. **Programadores y entusiastas de la programación:** Personas con conocimientos en lenguajes de programación (como C, Assembler, BASIC, o lenguajes modernos adaptados a plataformas retro) que deseen explorar o recrear la magia de los videojuegos clásicos.
3. **Hobbistas y aficionados al retrocomputing:** Entusiastas de computadoras y consolas vintage (como Commodore, Amiga, Atari, ZX Spectrum, MSX, NES, entre otros) que quieran experimentar con el desarrollo en estas plataformas.
4. **Estudiantes de tecnología y diseño:** Jóvenes mayores de 13 años, inscritos en instituciones educativas o aprendiendo de forma autodidacta, interesados en la programación, el diseño gráfico o la música para videojuegos.
5. **Artistas y músicos digitales:** Creadores/as de pixel art, música chiptune o efectos sonoros que deseen contribuir al desarrollo de videojuegos retro con sus habilidades artísticas.
6. **Desarrolladores independientes:** Creadores/as que trabajen en proyectos personales o en pequeños estudios independientes, interesados en experimentar con las limitaciones de las plataformas retro.

El concurso de “Retro Game Dev 2026” consiste en el diseño y programación de un videojuego capaz de ejecutarse en alguna de las plataformas retro citadas más adelante. El videojuego presentado deberá ser una creación original de los participantes. El juego debe ser inédito, es decir, que no haya sido premiado en otro concurso o publicado en plataformas.

### **Requisitos generales:**

- Los concursantes deben ser **mayores de 13 años** (en caso de menores de edad, se requerirá autorización de un tutor legal).
- Pueden participar **argentinos por nacimiento o naturalizados**, así como **extranjeros** residentes en Argentina o desde cualquier parte del mundo.
- Se aceptarán proyectos individuales o en equipo, siempre que cumplan con las bases técnicas y temáticas del concurso (detalladas más adelante).
- Los videojuegos deberán desarrollarse para plataformas retro específicas (por ejemplo, Commodore 64, ZX Spectrum, Atari 2600, NES, o similares. Ver el listado completo más adelante) o emuladores compatibles, respetando las limitaciones técnicas de la época.

## **CATEGORÍAS**

Existe una sola categoría que abarca todas las posibilidades de videojuegos conocidas y por conocerse. Los participantes deben desarrollar un juego que encarne la estética, las limitaciones y el estilo de juego de los videojuegos retro de las décadas de 1970 a 1990 atravesados con las tecnologías y el conocimiento contemporáneo.

### **Temática y mecánicas:**

La elección es libre, abarcando géneros como:

- **Mundo abierto (Sandbox):** Exploración sin restricciones en entornos interactivos.
- **Estrategia (RTS y por turnos):** Gestión de recursos y tácticas en tiempo real o por turnos.
- **Shooters:** Acción en primera (FPS) o tercera persona (TPS).
- **Juegos de rol:** RPG, ARPG o narrativas inmersivas con progresión de personajes.
- **Simulación y deportes:** Experiencias realistas o estilizadas, desde simuladores de vuelo hasta deportes retro.
- **Puzzles y juegos de mesa:** Desafíos lógicos, rompecabezas o adaptaciones de juegos clásicos.
- **Acción-aventura:** Combinación de exploración, narrativa y combate dinámico.
- **Supervivencia y terror:** Tensión y gestión de recursos en entornos hostiles.
- **Plataformas:** Saltos, obstáculos y mecánicas ágiles al estilo de los clásicos.
- **Otros géneros innovadores:** Se aceptan propuestas que fusionen estilos o creen nuevas experiencias, siempre respetando el espíritu retro.

### **Contenidos no permitidos y otros casos de descalificación**

No se permiten contenidos que incluyan expresiones agraviantes de cualquier tipo, propaganda política, racismo, sexo explícito o la ofensa a personas concretas citándolas por su nombre o de manera implícita pero inequívoca a consideración del jurado. Si se detecta alguno de estos casos Espacio TEC solicitará a el o los participantes a corregirlo en el término de 5 (cinco) días, de lo contrario el proyecto se considerará como descalificado y no podrá participar del concurso.

### **Idioma**

Los juegos pueden presentarse en cualquier idioma siempre que este no sea central o indispensable para la experiencia de juego. En caso contrario, deberá tener una versión en Inglés.

## **CRITERIO DE PREMIACIÓN**

Las propuestas se evaluarán en función de los siguientes criterios:

**Jugabilidad:** Factor de diversión, mecánica del juego y experiencia general del jugador. Un buen juego debe captar la atención desde el principio y no debe obligarle a pasar treinta minutos antes de que empiece a ser bueno.

**Autenticidad:** En qué medida el juego capta el aspecto, la sensación y las limitaciones de la plataforma elegida.

**Creatividad:** Originalidad del concepto del juego, diseño y uso de características específicas de la plataforma. Es más difícil crear un juego que no sea un clon de otro ya existente, por eso estos esfuerzos serán recompensados.

**Logros técnicos:** Uso eficiente de los recursos de hardware, rendimiento estable y ausencia de errores críticos que hagan a la experiencia del juego una actividad lúdica real.

**Cohesión temática:** Serán recompensadas las invenciones del núcleo de juego basándose en el tema elegido y la capacidad para resolver esa temática.

## **JURADOS**

La selección, evaluación y premiación serán dirimidas a través de un mismo jurado compuesto por cinco (5) miembros, personalidades destacadas del ambiente de los Videojuegos y la informática retro a ser designadas por la organización a su exclusivo criterio. La lista estará disponible en el sitio de Espacio TEC.

Las instancias de selección y premiación, se regirán por mayoría de votos. Los dictámenes del Jurado serán de carácter definitivo e inapelable.

Con cada actuación del Jurado se labrará un acta firmada por sus integrantes y supervisada por las autoridades del concurso. Una vez firmada por sus miembros, las decisiones que en esta se consignen serán definitivas e inapelables. Si por razones de fuerza mayor, algún miembro del Jurado no pudiera estar presente físicamente ni a través de videoconferencia, la organización se reserva el derecho a designar reemplazante o disponer la continuidad de la tarea con integrantes del Jurado que se encuentren presentes en ese momento. Cualquier circunstancia no prevista en estas Bases será resuelta por las/los miembros del Jurado. Las/los participantes no podrán objetar o recusar a las/los integrantes del Jurado.

Los juegos enviados se probarán en entornos emulados. Complementariamente y solo a fines de experimentación y difusión, Espacio Tec podría correrlos en hardware real.

## **PREMIACIÓN**

La premiación tendrá lugar en Espacio TEC durante la VCF Latam 2026, en el día y hora a ser confirmados en el Sitio Web.

Luego de la fecha de entrega, los juegos estarán disponibles durante un tiempo de manera on-line para que el público general pueda jugarlos y votar para la entrega de un "premio del Publico"

**1 "Gran premio Espacio TEC VCF 2026"**

**1 Premio al desarrollo tecnológico.**

**1 Premio del público**

**Hasta 3 (posibles) Menciones Especiales**

## **CALENDARIO DEL CONCURSO**

**Fecha de anuncio:** 30 de Junio de 2025

**Cierre de Inscripción:** ~~31 de Diciembre de 2025~~ 15 de Enero de 2026

**Entrega de producciones:** 15 de Marzo de 2026

**Periodo de evaluación:** Abril de 2026

**Anuncio de los ganadores:** 26 de Abril de 2026 en el marco de la VCF Latam 2026

La organización del concurso se reserva el derecho de aceptar o rechazar las presentaciones, modificar las bases y condiciones y el desarrollo general del concurso en vistas de acontecimientos inesperados o condiciones no contempladas en estas bases.

## **INSCRIPCIÓN**

La inscripción se realizará a través de un formulario dedicado en la web de Espacio TEC. Para inscribirse los grupos o individuos deberán consignar:

- + Datos Personales y de contacto
- + Descripción del juego (dinámica, controles, plataforma, etc)
- + Instrucciones de juego
- + Capturas de pantallas (si existiesen)
- + Algunos datos para estadística

## **DERECHOS DE AUTORÍA Y PROPIEDAD INTELECTUAL**

La simple inscripción al certamen equivale a una declaración jurada de los participantes, afirmándose como autores legítimos de las obras y/o proyectos postulados.

En caso de grupos o proyectos en colaboración o de autoría conjunta los postulantes deberán acreditar fehacientemente que cuentan con la autorización de todos integrantes y/o los autores para presentar la postulación y el derecho a percibir el premio en caso de resultar ganador/a.

Los postulantes garantizarán la indemnidad de ESPACIO TEC frente a eventuales reclamos que terceros pudieran articular.

En caso de utilizar recursos ajenos (imágenes, sonidos, música, etc) se deberá contar con las licencias correspondientes, que cuenten con los permisos de uso libre o con la autorización de sus autores.

La propiedad intelectual del producto terminado (el juego) pertenecerá a sus autores, pero deberá entregarse a Espacio TEC una versión completa del código fuente para su evaluación, y un versión compilada (en el caso de los lenguajes compilables) o del programa completo (en el caso de los lenguajes interpretados) para su prueba y

ejecución en una muestra abierta en las instalaciones de Espacio TEC. También deberá entregarse una muestra jugable (demo) o una versión completa del juego con destino a la difusión vía descarga pública a través del sitio web de Espacio TEC u otro medio que Espacio TEC considere.

Espacio TEC puede reutilizar el material con fines no comerciales y educativos/divulgativos en futuras muestras, siempre citando a las/os autoras/es, sin posibilidad de reclamo alguno por parte de los autores sea del tipo monetario u otro.

Deberá asimismo entregarse toda la documentación necesaria para la puesta en marcha del proyecto (Compilación, instalación, carga, ejecución, etc).

## **ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES**

El solo hecho de presentarse a la presente convocatoria implica por parte de los postulantes, el conocimiento y aceptación de las normas establecidas en las presentes Bases y Condiciones.

El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones previstas en las presentes Bases y Condiciones, dará lugar a la descalificación y declaración de caducidad del premio acordado.

Las/los autores de los juegos seleccionados y premiados conservan el derecho de propiedad intelectual sobre sus obras, de acuerdo a la Ley 11.723 de Propiedad Intelectual (Argentina). Sin embargo, otorgan a la organización, la autorización para utilizar, reproducir, almacenar, adaptar, comunicar al público, publicar y difundir los Juegos, en los términos y condiciones establecidos en estas Bases. Sin perjuicio de que la mera participación y registro importa la concesión de la autorización de uso, reproducción, publicación y difusión de su Imagen y Obra.

No podrán participar de esta convocatoria las personas vinculadas a las y los miembros del jurado, equipo de Espacio TEC u equipo organizador de la VCF Latam 2026 entendiéndose como "persona vinculada" a las y los parientes hasta el primer grado de consanguinidad o afinidad.

## **ANEXO:**

### **Presentación de los videojuegos**

#### **Plataforma de desarrollo**

El listado siguiente corresponde a las plataformas habilitadas para el concurso. En caso de presentar un desarrollo para una plataforma que no se encuentre en este listado, deberá el concursante pedir el visto bueno por parte de los organizadores.

- Commodore (cualquier sistema de 8 bits)
- Atari 8 bits (incluyendo computadoras y las consolas 2600, 5200 y 7800)
- Atari ST y familia
- Texas Instruments 99/4A
- Amstrad CPC
- Sinclair ZX-80, ZX81, ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128
- Apple 2 y Apple 2gs
- MSX o MSX-2
- IBM PC 5150, PC-XT 5160, PC-AT o compatibles con procesadores 286, 386 y 486, limitados al sistema operativo MS-DOS (hasta versión 6.22 inclusive) o compatibles.
- Amiga 500 con chipset ECS, procesador M68000, un máximo de 1 MB de RAM y Kickstart 1.2 o 1.3
- Amiga 1200 con chipset AGA, procesador M68EC020, un máximo de 2MB de RAM y Kickstart 3.0 o 3.1
- Nintendo NES
- Super Nintendo
- Nintendo Gameboy (original)
- Sega Master System
- Sega Genesis/MegaDrive/Nomad
- Sega Gamegear
- Atari Lynx
- Sony PlayStation 1
- Sega Saturn
- Nintendo 64
- Atari Jaguar

Es importante destacar que no se aceptarán propuestas que requieran de modificaciones al hardware original para el cual ha sido diseñado el juego. Es decir, **no se aceptarán ROM's custom, MOD's, overclocking's, controles especiales, etc.**

Todos los juegos deberán ser susceptibles de ser ejecutados en entornos emulados (preferentemente web)