

Retro Game Dev 2026

BASES E CONDIÇÕES:

Espacio TEC é uma organização sem fins lucrativos integrada por entusiastas da retro informática, cujo objetivo é a preservação de equipamentos, software, relatos, sua divulgação e a pesquisa histórica.

No âmbito de seus programas públicos de promoção e por ocasião do **Vintage Computer Festival Latam 2026 (VCF Latam)**, convoca-se a participar do “Retro Game Dev 2026”, um concurso de desenvolvimento de videogames retrô que busca celebrar a criatividade, a inovação e a paixão pela programação em plataformas clássicas.

Convidamos um amplo espectro de entusiastas, profissionais e amadores de programação e design de videogames, incluindo, mas não se limitando a:

1. **Designers de jogos:** profissionais e amadores que desenvolvem videogames, seja de forma independente ou em equipe, com interesse em criar experiências inspiradas na estética e mecânicas dos jogos retro.
2. **Programadores e entusiastas de programação:** Pessoas com conhecimento em linguagens de programação (como C, Assembly, BASIC ou linguagens modernas adaptadas a plataformas retrô) que desejem explorar ou recriar a magia dos jogos clássicos.
3. **Hobbistas e aficionados por retrocomputing:** Entusiastas de computadores e consoles vintage (como Commodore, Amiga, Atari, ZX Spectrum, MSX, NES, entre outros) que queiram experimentar o desenvolvimento nessas plataformas.
4. **Estudantes de tecnologia e design:** Jovens maiores de 13 anos, matriculados em instituições de ensino ou autodidatas, interessados em programação, design gráfico ou música para videogames.
5. **Artistas e músicos digitais:** Criadores de pixel art, músicos chiptune ou efeitos sonoros que queiram contribuir para o desenvolvimento de jogos retrô com suas habilidades artísticas.
6. **Desenvolvedores independentes:** Criadores que trabalhem em projetos pessoais ou em pequenos estúdios, interessados em experimentar as limitações das plataformas retrô.

O concurso “Retro Game Dev 2026” consiste no design e programação de um videogame capaz de executar-se em alguma das plataformas retro citadas adiante. O videogame apresentado deverá ser criação original dos participantes. O jogo deve ser inédito, isto é, não pode ter sido premiado em outro concurso ou publicado em plataformas.

Requisitos gerais:

- Os concorrentes devem ter **mais de 13 anos** (menores de idade deverão apresentar autorização de tutor legal).
- Podem participar **argentinos natos ou naturalizados, bem como estrangeiros** residentes na Argentina ou de qualquer parte do mundo.
- Serão aceitos projetos individuais ou em equipe, desde que cumpram as bases técnicas e temáticas do concurso (detalhadas mais adiante).
- Os videogames devem ser desenvolvidos para plataformas retrô específicas (por exemplo, Commodore 64, ZX Spectrum, Atari 2600, NES ou similares. Veja a lista completa mais adiante) ou emuladores compatíveis. Ferramentas modernas podem ser usadas no processo de desenvolvimento.

CATEGORIAS

Existe uma única categoria que abrange todas as possibilidades de videogames conhecidas e a conhecer. Os participantes devem desenvolver um jogo que incorpore a estética, as limitações e o estilo de jogo dos videogames retro das décadas de 1970 a 1990, atravessados por tecnologias e conhecimentos contemporâneos.

Temática e mecânicas:

A escolha é livre, abrangendo gêneros como:

- **Mundo aberto (Sandbox):** Exploração sem restrições em ambientes interativos.

- **Estratégia (RTS e por turnos):** Gestão de recursos e táticas em tempo real ou por turnos.
- **Shooters:** Ação em primeira-pessoa (FPS) ou terceira-pessoa (TPS).
- **Jogos de RPG:** RPG, ARPG ou narrativas imersivas com progressão de personagens.
- **Simulação e esportes:** Experiências realistas ou estilizadas, de simuladores de voo a esportes retro.
- **Puzzles e jogos de tabuleiro:** Desafios lógicos, puzzles ou adaptações de jogos clássicos.
- **Ação-aventura:** Combinação de exploração, narrativa e combate dinâmico.
- **Sobrevivência e terror:** Tensão e gestão de recursos em ambientes hostis.
- **Plataformas:** Saltos, obstáculos e mecânicas ágeis ao estilo dos clássicos.
- **Outros gêneros inovadores:** Propostas que fusionem estilos ou criem novas experiências, sempre respeitando o espírito retro.

Conteúdos não permitidos e outros casos de desclassificação

Não são permitidos conteúdos que incluam expressões ofensivas de qualquer tipo, propaganda política, racismo, sexo explícito ou ofensa a pessoas concretas citando-as pelo nome ou de maneira implícita mas inequívoca, a critério do júri. Se detectado algum desses casos, Espaço TEC solicitará ao(s) participante(s) que o corrijam em até cinco (5) dias; caso contrário, o projeto será desclassificado e não poderá participar do concurso.

Idioma

Os jogos podem ser apresentados em qualquer idioma, desde que não seja central ou indispensável à experiência de jogo. Caso contrário, deverá haver versão em inglês.

CRITÉRIO DE PREMIAÇÃO

As propostas serão avaliadas com base nos seguintes critérios:

Jogabilidade: Fator diversão, mecânica e experiência geral do jogador. Um bom jogo deve captar a atenção desde o início e não exigir trinta minutos para ficar interessante.

Autenticidade: Em que medida o jogo reproduz o aspecto, a sensação e as limitações da plataforma escolhida.

Criatividade: Originalidade do conceito, design e uso de recursos específicos da plataforma. É mais difícil criar um jogo que não seja clone, por isso esses esforços serão recompensados.

Conquistas técnicas: Uso eficiente de recursos de hardware, desempenho estável e ausência de bugs críticos que impeçam a experiência lúdica.

Cohesão temática Serão recompensadas as inovações do núcleo de jogo baseadas no tema escolhido e a capacidade de resolver essa temática.

JÚRI

Seleção, avaliação e premiação serão decididas por um júri único composto por cinco (5) membros, personalidades destacadas do ambiente de jogos e retrô informática, a serem designadas pela organização a seu exclusivo critério. A lista estará disponível no site de Espacio TEC.

As fases de seleção e premiação se regerão por maioria de votos. Os pareceres do júri são definitivos e irrecorríveis. Será lavrada ata de cada sessão, assinada pelos integrantes e supervisionada pelas autoridades do concurso. Uma vez assinadas, as decisões são definitivas. Se, por força maior, algum membro do júri não puder estar presente (fisicamente ou por videoconferência), a organização reserva-se o direito de designar substituto ou prosseguir com os membros presentes. Qualquer circunstância não prevista nessas Bases será resolvida pelo júri. Os participantes não poderão questionar ou recusar os membros do júri.

Os jogos enviados serão testados em emuladores; adicionalmente é apenas para experimentação e divulgação, Espacio TEC poderá executá-los em hardware real.

PREMIAÇÃO

A premiação ocorrerá na Espacio TEC durante o VCF Latam 2026, em dia e horário a confirmar no site.

Após o prazo de entrega, os jogos ficarão disponíveis online para que o público geral possa jogá-los e votar no “Prêmio do Público.”

1 “Grande Prêmio Espacio TEC VCF 2026”

1 Prêmio de Realização Tecnológica

1 Prêmio do Público

Até 3 Menções Especiais

CRONOGRAMA DO CONCURSO

Anúncio: 30 de Junho de 2025

Encerramento das inscrições: 31 de dezembro de 2025

Entrega das produções: 15 de março de 2026

Período de avaliação: Abril de 2026

Anúncio dos vencedores: 26 de abril de 2026 no VCF Latam 2026

A organização reserva-se o direito de aceitar ou rejeitar inscrições, modificar as bases e condições e o desenvolvimento geral do concurso em vistas a acontecimentos inesperados ou condições não contempladas nessas bases.

INSCRIÇÃO

A inscrição será feita via formulário dedicado no site de Espacio TEC. Para inscrever-se, grupos ou indivíduos devem informar:

- + Dados pessoais e de contato
- + Descrição do jogo (dinâmica, controles, plataforma etc.)
- + Instruções de jogo
- + Capturas de tela (se houver)
- + Dados estatísticos

DIREITOS AUTORAIS E PROPRIEDADE INTELECTUAL

A simples inscrição no certame equivale à declaração jurada dos participantes de que são autores legítimos das obras e/ou projetos apresentados.

Em caso de grupos ou projetos de colaboração ou coautoria, os postulantes devem comprovar que têm autorização de todos os integrantes e/ou autores para apresentar a candidatura e o direito de receber o prêmio, caso vençam.

Os postulantes garantem a indenidade de Espacio TEC contra eventuais reivindicações de terceiros.

Caso utilizem recursos alheios (imagens, sons, música etc.), devem possuir as licenças correspondentes ou autorização dos autores.

A propriedade intelectual do produto final (o jogo) pertence aos autores, mas deve ser entregue a Espacio TEC uma versão completa do código-fonte para avaliação e uma versão compilada (para linguagens compiláveis) ou o programa completo (para linguagens interpretadas) para teste em mostra aberta nas instalações de Espacio TEC. Deve também ser entregue uma demonstração jogável (demo) ou versão completa do jogo para divulgação por download público via site de Espacio TEC ou outro meio considerado pela organização.

Espacio TEC pode reutilizar o material para fins não comerciais e educativos/divulgativos em futuras mostras, sempre citando os autores, sem possibilidade de reivindicação monetária ou de outro tipo.

Deve entregar ainda toda a documentação necessária para implantação do projeto (compilação, instalação, carregamento, execução etc.).

ACEITAÇÃO DAS BASES E CONDIÇÕES

O simples fato de participar nesta convocatória implica o conhecimento e aceitação das normas estabelecidas nestas Bases e Condições.

O descumprimento de qualquer obrigação acarretará desclassificação e perda do prêmio.

Os autores dos jogos selecionados e premiados mantêm os direitos de propriedade intelectual sobre suas obras, de acordo com a Lei 11.723 de Propriedade Intelectual (Argentina). No entanto, autorizam a organização a usar, reproduzir, armazenar, adaptar, comunicar ao público, publicar e difundir os jogos, nos termos destas Bases, bem como a utilização de sua imagem e obra. A mera participação e registro significam concessão de autorização para uso, reprodução, publicação e divulgação de sua imagem e obra.

Não poderão participar desta convocatória as pessoas vinculadas aos membros do júri, equipe de Espacio TEC ou organizadores do VCF Latam 2026, entendendo-se como “vinculadas” parentes até o primeiro grau por consanguinidade ou afinidade.

Versão 1.0.PO - Fecha 26-06-2025

ANEXO:

Apresentação dos videogames

Plataforma de desenvolvimento

A lista a seguir corresponde às plataformas habilitadas para o concurso. Caso apresente desenvolvimento para plataforma não listada, o concorrente deve solicitar aval à organização.

- Commodore (qualquer sistema de 8 bits)
- Atari 8 bits (incluindo computadores e consoles 2600, 5200 e 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 ou compatíveis com processadores 286, 386 e 486, limitados a MS-DOS (até v6.22) ou compatíveis
- 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

É importante ressaltar que não serão aceitas propostas que exijam modificações no hardware original para o qual o jogo foi projetado. Isto é, **não serão aceitas ROMs custom, MODs, overclockings, controles especiais etc.**

Todos os jogos devem poder ser executados em emuladores (preferencialmente web).