

CATÁLOGO DE VIDEOJUEGOS ARGENTINOS 2016

Requisitos para PRESENTAR VIDEOJUEGOS

Requisitos

Por un tema de robusteza y sustentabilidad sin necesidad de operarios se pide cumplir los siguientes puntos:

1. El juego deberá ser **presentado en un archivo .zip distribuible sin DRM ni bloqueos**, para agilizar su instalación en múltiples máquinas y poder ejecutarlo directamente. **Debe contener un ejecutable para Windows que inicie el juego directamente.**
2. De requerir **drivers o runtimes** instalados, por favor incluir el ejecutable distribuible para pre-instalar en las computadoras que serán utilizadas.
Ejemplos: Visual Studio CLR, DirectX, codecs de video, etc.
3. Se normalizará la tecla **"F12"** para salir de los juegos.
El juego debe **salir al apretar la tecla "F12"** sin esperar confirmación:
Dado que el sistema no puede saber si el juego está cooperando o se ha tildado por eventos de fuerza mayor, a los dos segundos de apretarla se cerrará forzosamente el juego.
4. El juego debe **comenzar en pantalla completa**, como previsión para los jugadores que no sepan cómo realizar esa acción.
5. En el mayor grado posible **evitar pantallas de configuración**, menús de opciones o formas novedosas de iniciar el juego (Optimamente permitir iniciar una partida de una manera conocida y familiar, o directa). Estos temas han demostrado despistar a jugadores en eventos, alejándolos por frustración.

6. Se debe incluir la siguiente información:
 - a. Título del juego
 - b. **Tres imágenes de 1024x576 pixels in-game formato PNG para previsualización.**
 - c. **Imagen del logo del juego con título (no la empresa), 640x480 PNG**
 - d. Nombre de empresa o creador
 - e. Año de publicación
 - f. Apto desde que edad
 - g. Link página web
 - h. Idiomas en el juego (español, inglés, etc.)
 - i. Control/es necesarios
(Teclado, mouse, teclado y mouse, teclado o gamepad, 2 gamepads, etc.)
 - j. Estilo o tipo de juego (Endless runner, platformer, FPS, etc.)
 - k. Cantidad de jugadores posibles en la misma PC
 - l. Descripción (máximo 140 caracteres)
 - m. **Versión/número de build**

Ejemplos de logos de juego con título

Necesitan ser 4:3 (640x480) por un tema de diseño gráfico



Detalles técnicos

Al apretar la tecla **'F12'** se enviará un instantáneamente un mensaje de cierre de ventana WM_CLOSE a la ventana principal del proceso del juego. Pasados **dos segundos**, si el proceso no terminó cooperativamente se terminará forzosamente, incluyendo sus hijos.

Lo mismo sucederá a los 90 segundos de inactividad del jugador (teclado, mouse y joystick) para iniciar el modo atracción y que se note que hay más que un juego disponible.

Tener en cuenta esto para evitar guardar datos durante este período que puedan dejar al juego en un estado impredecible de ser interrumpido el procedimiento.