



CONCURSO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

—
Crear Videojuegos - Nivel I
Devoluciones de los Jurados



JUEGO

CONCLUSIONES

Aprende con key bus



El juego tiene errores, con colectivos que desaparecen y colisiones de comportamiento extraño. Da la sensación de que se quedaron sin tiempo para el testeo previo a la entrega. Es controvertida la decisión de responder a las preguntas con las mismas teclas que usamos para desplazarnos por la calle, porque involuntariamente respondemos la pregunta y nos la otorga como correcta o incorrecta sin saber qué respondimos. La velocidad del juego es demasiado lenta, y las posiciones libres del personaje son raras ya que habitualmente los runners van por 3, 4 o 5 carriles pero de posiciones fijas, sin necesidad de estar calculando milimétricamente si pasamos o no por donde queremos esquivar los obstáculos.

Aula Salvaje



Nos gustó que se incluyan varios minijuegos. Sería mejor que se arranque por el juego y desde ahí se pueda acceder al conocimiento, y que el flujo de navegación esté un poco más cuidado porque, por lógica, quisimos clicar sobre el nombre de cada juego para accederlo, en lugar de ir a la solapa del mismo color que no guardaba relación de grilla con cada juego. ¿Por qué tiene hojas rayadas de fondo y los textos no están alineados con los mismos renglones?

Al jugar al veo veo se nos repetían las consignas... es frustrante para quien lo juega y no debería suceder que una adivinanza vuelva a aparecer hasta no haber jugado a todas las demás en la misma sesión. A su vez, si ponemos volver a jugar no debería hacernos esperar de nuevo mostrándonos la consigna que ya la conocemos al estar volviendo a jugar.

Al salir del juego nos direccionó a la sección de aprendizajes en lugar de volver a la de juegos en la que estábamos. Es más importante el juego que el aprendizaje, porque justamente estamos en un videojuego.

El juego de la lluvia de comidas no tiene final. No importa cuánto tiempo pase, o cuántos errores cometamos, el juego no acaba. No hay reconocimiento de si estamos haciéndolo mal cuando las comidas se pasan de largo sin que las atajemos, ni de si estamos acumulando muchos logros. Solo se reconoce si lo que agarramos es correcto o no. Y es raro que juguemos sobre el fondo de hojas rayadas.

En la carrera sin fin, si vamos apretando al armadillo contra los extremos



JUEGO



CONCLUSIONES



Aula Salvaje (cont.)

superior o inferior de la pantalla, el juego ralentiza su velocidad y nos da tiempo de sobra para pensar el movimiento y pasarlo sin perder. Es raro que al chocar con un objeto, éste desaparezca de la pantalla... ¿Por qué desaparece un pozo? También es raro que el personaje vaya por la mitad de la pantalla dejando sin sentido la mitad izquierda ya que la tensión de la mirada está puesta en los objetos a esquivar. Es decir, la acción del juego sucede solo en la mitad derecha de la pantalla. Y nos encontramos con que perdimos la partida por acumular errores, pero en ningún lugar nos va indicando cuánta vida tenemos o nos queda. Y sigue siendo confuso que el juego corra con fondo de hojas rayadas.

En el de unir nos aparecieron animales repetidos.

En términos generales, le falta trabajar bien un marco conceptual que le dé sentido a todo. Es decir, si las cosas suceden en una carpeta, quizá el arte debería ser más de crayones o trazos que emulen dibujos en cuaderno, porque tener fondo de hoya rayada con botones con glossy es raro. Y a los juegos les falta bastante trabajo de interfases además del diseño de niveles.

Aventura del Descubrimiento



Nos gustó la posibilidad de personalizar el personaje. No encontramos sentido y correlación entre el diálogo con el padre en el auto y la alusión al celular, con lo que después sucede en el juego que es un plataformero en el que hay avejas gigantes y monos que nos tiran bombas. No parece haber mucha relación entre los elementos y ese aspecto podría mejorar considerablemente con un buen trabajo de diseño lúdico.

Está bien balanceada la dificultad y la curva de progreso de los niveles, pero no encontramos sentido en por qué, de repente, nos encontramos con una bicicleta o un molino... como que a este mismo juego si no tiene esas interacciones no diríamos que le falta algo. Más bien, eso le sobra. Sin embargo, esos elementos son los que lo convertirían en un juego "educativo". Probablemente mezclar ambos elementos no haya sido la elección correcta para lograr un juego de ese estilo. Un plataformero puede ser educativo pero habría que pensar mejor los elementos para que sean parte del marco conceptual y no se perciba una asociación forzada o una inclusión sin sentido.

JUEGO



CONCLUSIONES



Ball.io



Es un juego muy entretenido, que encaja en la categoría de lógica aunque sin ninguna relación ni con la identidad del canal ni de sus contenidos. Es una lástima, porque si la pelota tuviera los colores de la identidad del canal, y los demás elementos (como la plataforma y los obstáculos) fueran parte de la familia de figuras que conforman la identidad del canal, el juego sería uno de nuestros favoritos para obtener el mayor reconocimiento. Es lindo para todas las edades, fácil de aprender, entretenido y estimulante, pero le falta el anclaje para que sea perfecto. De todos modos, independientemente del resultado final, es un juego que queremos que esté exhibido en Crear, idealmente con los ajustes correspondientes que le den mayor impacto visual.

Cuentos interactivos



El juego tiene faltas de ortografía y eso es algo chocante porque hasta el título del juego está mal escrito ("Cuantos interactivos"). Deberían tener cuidado en este aspecto. Pero por otro lado, ¡es muy valioso que tenga controles de accesibilidad!

Una vez adentro del cuento, ¿cuál es el sentido de poder cerrar los cuadros de diálogo? Estaría bueno que si elegimos la locución, la misma nos felicite al hacer bien las tareas.

Las interacciones están lindas. Hay que corregir algunas oraciones para dar mayor claridad conceptual, y trabajar mejor algunos aspectos de arte combinado al diseño de niveles para no jugar con información oculta que resulta inaccesible para una parte importante de la audiencia pero, en términos generales, es una linda experiencia.

De regreso al hábitat



Es una aplicación lúdica. Le faltan algunos elementos para ser un videojuego, como una condición de victoria por ejemplo, más allá de que te indique cuántas respuestas correctas lograste. Si lo siguieran trabajando se podría generar algo lindo como para tener, pero necesitaríamos poder trabajar por regiones más acotadas, mejor balance de tiempo para acomodar los elementos, y quizá la posibilidad de que el juego incorpore conocimientos que permitan jugar mejor, ya que al cargarlo por primera vez nos obliga a jugar con conocimientos previos. Y la audiencia objetivo no posee estos conocimientos y difícilmente los retenga luego de haber jugado a acomodar las piezas.



JUEGO

CONCLUSIONES

Esferas en el cielo



Un juego clásico y entretenido, pero con varios detalles para seguir trabajando. Hay un problema en el eje de anclado de las esferas que hace que siempre se vayan para la derecha. A su vez, el disparo es demasiado brusco como para un juego infantil, con una pelota que se desplaza demasiado rápido como para poder calcular la carambola al siguiente tiro. También es chocante la mezcla entre fondos fotográficos y elementos vectoriales, y ninguno con la identidad del canal. Quizás si hubieran hecho un trabajo artístico le habría sumado varios puntos de cara al jurado. Creemos que es un proyecto que podría formar parte del catálogo de Crear pero para ello hay que corregir las cuestiones de la emulación de la física, para que las esferas tengan inercia más verosímil, y que el arte esté más asociado al canal con un criterio de unicidad.

ESI se juega



No encontré un fuerte anclaje entre la ESI y el runner con personaje personalizable, más allá del concepto que se podría trabajar a raíz de esa posibilidad. Creo que como juego para ESI se queda demasiado corto. Ahora bien, si evaluamos el juego como un runner, podemos aludir al inconveniente de la selección de cámara libre, que es una característica que entorpece la dinámica de juego ya que si se mueve la cámara se pierde de vista el camino. No es algo deseado para un runner. A su vez, sobrecargaron la pantalla y el juego hace tanto procesamiento que se dificulta muchísimo ejecutarlo en dispositivos sin placa de video. Y en los que tienen aceleradora gráfica potente aún así también cuesta correrlo por mucho tiempo. Pero más allá de la falta de optimización, que se podría trabajar, le falta pulir un marco conceptual que justifique por qué mi personaje aparece en una ciudad y se pone a correr por una calle esquivando conitos de tránsito. Quizás si, por ejemplo, se abordara la temática de seguridad vial... o el acoso... pero aún así sería polémico intentar educar a través de un juego contravencional. Puede ser que se hayan combinado diferentes ideas en un proyecto que no logró comunicar adecuadamente el objetivo. Y es una lástima, porque al leer el documento parecería que se podrían encontrar un montón de cosas interesantes, pero luego en el juego se nos dificultó llegar. No creemos que sea un proyecto descartable en absoluto, porque desde la documentación se lo aprecia muy pensado, analizado y súper interesante; solo que no se logró



JUEGO



CONCLUSIONES



ESI se juega (cont.)

plasmar bien en el ejecutable y tal vez con más trabajo y pulido se logre culminar un lindo producto. Les sugerimos que no abandonen la idea, sigan trabajándolo y probablemente habrá otra oportunidad para que puedan presentarlo bien terminado.

Expedición - Dinos!



Nos encontramos en un loop donde al entrar en determinadas cavernas volvíamos al principio y la antropóloga se nos volvía a presentar. Algo frustrante después de estar dando vueltas por el escenario sin encontrar nada. Podría ser muy interesante buscar huesos y restos de dinosaurios, algo que al público objetivo le encanta, pero el escenario vacío, con solo piedras y pozos, resulta monótono para la exploración. Sería mucho más interesante poder encontrarnos con diferentes cosas que puedan ser o no ser parte de lo que buscamos, y con las que podamos interactuar. O tener "landmarks" (espacios identificables, señaléticos) que nos indiquen que por ese lugar ya estuvimos así no los volvemos a barrer. Además, le sumaría muchísimo una música de fondo y alguna acción más como, por ejemplo, poder cavar donde haya indicios de que podríamos encontrar algo.

Creemos que a la entrega le faltó algo más de trabajo como para poder considerar al proyecto entre los que tendrían posibilidad de llegar a algo bien acabado durante una tutoría.

Fiesta de animales



Nos gustó mucho el juego de la banda musical, aunque nos quedó un poquito corto porque habría estado bueno encontrar diferentes melodías y que se pudiera hacer swap entre integrantes, ya que si se obliga a retirar del escenario para cambiarlos se provoca mucha pérdida de tiempo (o interrupción en la experiencia lúdica).

Después no encontramos mucha relación entre el concepto "Fiesta" y la enciclopedia. Como que sería más interesante poder aprender sobre los animales dentro del marco conceptual del juego.

En cuanto a los rompecabezas, tienen demasiados pasos entre que se opta por jugar y finalmente se puede empezar a jugar, sin mediar palabras ni iconografía de ayuda para que les niños sepan cómo jugar. El juego de encontrar los animales que cambiaron está muy bueno también.



JUEGO



CONCLUSIONES



Fiesta de animales (cont.)

Las consignas están buenas y la música muy bien elegida. Quizá se queda un poco corto en la variedad de las opciones, y le falta integración (como dijimos) a la parte enciclopédica, que podría perfectamente no estar entre los contenidos... al menos como oferta lúdica.

Habría que mejorarlo sumándole más opciones de melodías para el juego de la banda, trabajar mucho más los rompecabezas para que sean más simples de acceder (en dos pasos ya estar jugando sería lo ideal), y agregarle más brillos y postproducción de interfaz.

Fonemas



La intencionalidad del juego es interesante, pero al leer la documentación nos imaginamos algo diferente a lo que sucedió cuando lo jugamos por la falta de unidad conceptual. Es decir, el proyecto es interesante pero resta trabajarlo mucho más para que reúna y cumpla todos los objetivos.

Por el momento, el ejecutable no contempla la posibilidad de descargar las láminas a pintar desde el juego. Es interesante que ofrezca actividades por fuera del juego para continuar con actividades prácticas, pero no están elaboradas y no guardan relación con la consigna del juego más allá de su iconografía. Todos los dibujos en la misma hoja hace que no sea necesario "descargar el premio" tal como se lo plantea en el juego, sino que al descargar la lámina ya tenemos todo.

A su vez, los escenarios no ofrecen mayor dificultad como para ser un runner porque no hay objetos a esquivar más allá de las plataformas que son demasiado simples de esquivar, y los dibujos son fáciles de recolectar. Y al final no queda claro por qué habría que elegir una y no otra opción.

Es importante que haya una opción de apagar la música porque si no queremos oírla tenemos que silenciar el juego y no escuchamos los fonemas.

¿Consideran apropiado que el estilo de la música sea 8 bits para acompañar la pronunciación de fonemas locutados?

Para que el juego quede en condiciones de ser publicable habría que elegir un estilo bien definido y adaptar todos los elementos al mismo. Es decir, si la música es 8 bits, el arte debería ser pixelart; y si los gráficos van a ser más vectoriales minimalistas, quizá la música también debería ser algo más suave. Y, a su vez, la tipografía del nombre también debería guardar



JUEGO



CONCLUSIONES



Fonemas (cont.)

identidad con el arte y la música. Por su parte, el diseño de niveles también debería incluir elementos autóctonos más allá del fondo como, por ejemplo, unos tiricas o coatís en las Cataratas, y los fonemas guardar relación con este aspecto porque no tiene mucha lógica ir recolectando olas y bananas en las Salinas.

Una vez clarificado todo esto y retrabajado, el juego podría ser publicable.

In-sonido



Una gran variedad de contenidos con mini juegos muy diversos, y de muy buena realización. Le faltan instrucciones, fundamentalmente porque hay juegos menos intuitivos en los que el público se pierde. Pero, en términos generales, es un juego completo y lindo.

IVOTI



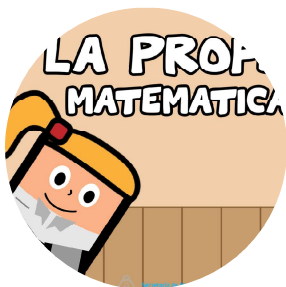
Muy bueno que se contemple la posibilidad de jugar con diferentes controles, tanto de teclado como de joystick. Faltaría incluir la posibilidad de control por pantalla touch.

El juego es un poquito lento pero los acertijos están bien. Quizá le agregaríamos más señalética y ayudas para no perdernos en el mapa. El hecho de tener que ir y volver sobre los pasos probablemente sea muy confuso para la audiencia ya que el pensamiento suele ser más lineal.

Otra cosa que habría que agregarle es locución a todos los mensajes, ya que una parte muy importante de la audiencia no sabe leer.

Es un proyecto interesante que con algunos ajustes podría quedar muy lindo.

La profe matemática



Es un proyecto muy parecido al Ninja Math que vimos en el primer Crear. Nos hacen ruido algunos conceptos como mezclar la habilidad de un juego de plataformas con la velocidad del cálculo matemático y, al mismo tiempo, la lógica de rompecabezas de las palancas. Queda muy fuera del espectro del público objetivo de la convocatoria, más allá de la adaptación en el diseño de un nuevo personaje.

Esa mecánica de juego creemos que es más propicia para un público más adolescente, dado que esa velocidad de cálculos resulta inaccesible para chicos y chicas menores de 10 años.



JUEGO



CONCLUSIONES



La Torre



Es un proyecto bastante completo, se nota mucho trabajo. Hay que ajustar la curva de dificultad porque resulta muy difícil para el rango etario al que se apunta. La caracterización del personaje nos choca un poco como para que sea amistoso ya que la expresión de su mirada nos remite más a un villano. No obstante, se puede ajustar fácilmente. Aconsejamos sumar feedbacks, más allá de los pergaminos, y landmarks para saber por dónde tenés que volver cuando te perdés, y creemos que el juego pide a gritos la recolección de objetos y powerups. Nos gustó mucho el manejo de checkpoints, está muy bien aplicado y el relato te lleva de forma entretenida.

Las aventuras de Dani



Una introducción demasiado larga. Sería mejor hacer transiciones de imágenes entre texto y texto o, al menos, tener interacciones posibles para justificar los clics-clics-clics. Es verdad que las novelas visuales pueden tener este recurso, pero son contenidos que apuntan a un target con lectura más ejercitada. Para el público del canal, una conducta tan pasiva frente a la pantalla quizá lleve al aburrimiento por ansiedad. Habría que sumarle muchas más interacciones posibles entre leyenda y leyenda como, por ejemplo, permitir que le coloquemos las gafas y el guardapolvo en lugar de darlo ya resuelto. Y que todos los textos tengan locución porque sino más de la mitad de la audiencia del canal se queda sin poder entender cómo jugar.

Es tremenda toda la historia que armaron. Se nota muchísimo trabajo de guión, y creemos que el juego se debilita por la falta de animaciones, que es algo que con mucho trabajo (porque son muchas las escenas que habría que trabajar) se podría mejorar aún más.

Es una lástima que tanta novela dependa fuertemente de las trivias. Esos mismos contenidos se podrían plantear con otras interacciones, tal como se resuelve con el experimento para adormecer a los dragones.

La narrativa es demasiado lenta, pero quizá sea por las transiciones a las que apelaron para darle un poco de vida al juego ante la falta de animaciones, por lo que quizá haya dos temas que se resuelven con una misma solución: la animación de elementos interactivos.

Es un lindo trabajo, y aunque está muy inmaduro como para el concurso, creemos que podría derivar en un muy buen juego a futuro.



JUEGO

CONCLUSIONES

Malena



Malena es una mujer con características originarias o fantásticas (no queda claro) a la que un brujo le robó los conocimientos y debemos ayudarla a recuperarlos: palabras en inglés. ¿Por qué? Para una audiencia infantil que principalmente aún están ejercitando la lectoescritura en español, creemos que sería muchísimo mejor ejercitar nuestra propia lengua, mejorando la ortografía y la lectocomprensión. Consideramos que estaría bueno que el juego nos enseñe a hablar mejor nuestro propio idioma, o nos ayude a aprender otras lenguas propias de nuestra tierra, como lenguaje de señas o lenguas de pueblos originarios.

Más allá de estos aspectos, entendemos que se podría mejorar sensiblemente el manejo de interfases y las animaciones ya que al tener tan pocos elementos en pantalla sería muy fácil hacer que se vea mucho mejor. Incluso, si la idea es aprender una lengua, deberíamos tener audios con las correctas pronunciaciones.

Este juego tiene la gran ventaja de que con pocas horas de trabajo se podría mejorar muchísimo como para poder ser publicado si a sus presentantes les interesa.

Michi Game



No pudimos evaluarlo porque no anda el juego de la estampida de animales: el personaje está por fuera de la pantalla; a su vez, no carga la trivia porque no activa el botón, y solo pudimos jugar al de atajar alimentos, con un concepto que no nos convenció demasiado porque trata de dejar caer al piso los alimentos para atajar las golosinas. De lo poco que pudimos evaluar creemos que le falta un poco de trabajo a los conceptos de diseño lúdico como para que los mensajes del juego sean positivos.

Minicesar

La verdad es que la temática del juego nos resultó más familiar a un Metal Slug que a un sistema inmunológico en el que se lucha contra células cancerígenas, conforme explica la presentación del juego. Nos resulta un tanto violento y poco pedagógico como para abordar una temática tan sensible como puede ser una afección oncológica.



JUEGO



CONCLUSIONES



Misión Natural



Resulta ser un juego un poco lento pero muy lindo conceptualmente. Es deseable poder jugar con los contenidos sugeridos en la narrativa, pero para el universo destinatario quizá sea demasiada información a retener y sería más útil que las pistas estén presentes mientras vamos explorando con el personaje a modo de pistas como recuerdos o pensamientos. A su vez, es importante evitar el "downtime" (tiempo perdido) de los diálogos permitiendo saltarlos antes de que terminen porque se pueden disparar involuntariamente.

También sería positivo que el escenario no se acabe con paredes invisibles, sino que de la sensación de que "más allá" hay vida también y no un vacío completo.

Es un proyecto muy interesante para seguir trabajando, al que le sumaríamos la posibilidad de accionar o interactuar con elementos (quizás leer arte rupestre, recolectar otros objetos además de las semillas, recuperar energía con alimentos luego de caer de lugares altos, etc). Es muy valioso que no exista el concepto de vidas y puedas seguir intentándolo sin perder, para evitar la frustración y poner en foco en el aprendizaje. Entendemos que puliendo estos detalles, este juego podría estar entre los más atractivos de la convocatoria.

Moki



Me gusta que reúna una variedad de opciones diferentes. Creo que sumando opciones a cada juego (más grillas para el de pintar, más canciones para el de música, y más indumentaria para el personaje) puede quedar algo muy completo. Incluso un simon más difícil, al que se le puedan sumar una y dos luces para que pueda ser cada vez más difícil, sería genial.

El personaje nos parece carismático pero lleva más a Los Cazafantasmas que a Pakapaka, y al leer el nombre por primera vez se me hizo muy escatológico y me parece que eso rompe con la identidad del canal. Quizá ese mismo personaje, con otro nombre y que, por ejemplo, sea una gelatina de frutas, cambiaría fuertemente el enfoque. De todos modos, no nos parece invalidante en absoluto, solo como una cuestión mejorable. Es deseable que tuviera muchas más canciones con tutoriales. Y que se pueda setear el instrumento, algo de cuerdas, algo de vientos... vemos mucho potencial, porque combina lo artístico con lo lúdico.



JUEGO

CONCLUSIONES

Nuestra música



Este juego necesita mucho trabajo en lo artístico para poder ser publicado. Lo positivo es que dicho trabajo no implica dificultad ya que se trata de mejorar lo visual con más animaciones, y mayor variedad de canciones (lo cual implica también el diseño de niveles en las teclas). Por el momento, es un juego que no presenta dificultad para la audiencia, con decisiones obvias y prácticamente sin posibilidades de error. Una mayor frecuencia y alternancia de teclas provocaría errores involuntarios y el juego empezaría a ser más interesante. A su vez, acompañar con animaciones de personajes y de interfaz, sumando mejores feedbacks, harían que la experiencia sea mucho más cautivante.

Si el equipo presentante logra mejorarlo, es un juego digno de tener en nuestra plataforma.

Operación de la Nebulosa



Está buena la idea de combinar un shooter de naves con cálculos matemáticos. Para poder ser publicable habría que trabajar mejor el diseño de niveles contemplando las diferentes etapas escolares, y modificar el arte fuertemente para acercarlo a la estética del canal. Vemos con entusiasmo que con poco trabajo se puede elevar sensiblemente la calidad del proyecto. Fundamental, para utilizarse en el canal, es adaptar la gráfica a la estética del canal. Lo bueno es que al ser pocos sprites entendemos que es solo un trabajo de horas.

Operación San Martín



El juego se nos trabó en la segunda interacción, donde pregunta la fecha de nacimiento de San Martín, que está descripta en el mismo enunciado de la pregunta... algo raro, y fue por falta de feedback del error del cálculo. O sea, el juego debería dar nota del error.

El arte del juego es lindo, está bien trabajado, pero el marco conceptual es turbio. ¿Por qué debemos ocultarnos de los guardias para aprender sobre San Martín? ¿Cuál es el sentido de la infiltración? ¿Por qué los guardias nos arrestan? Creemos que si el juego, así como está, no intentara ser educativo y buscara ser un arcade de infiltración, sería mucho más atractivo (aunque, claro, no serviría para la convocatoria). Por lo tanto,



JUEGO



CONCLUSIONES



Operación San Martín (cont.)

creemos que este juego no puede ser considerado entre los seleccionados pero no por deficiencia técnica sino por no compatibilizar el marco conceptual con la consigna.

Pablito



No nos terminamos de acomodar con el juego. La cámara fija en un mundo tridimensional, y de vista lateral cuando de repente debemos avanzar contra la cámara, es algo incómodo. Tampoco nos generó una buena sensación pensar en un juego infantil en el que haya que ir comiendo pizza para avanzar, cuando el perfil de la señal intenta educación al respecto.

¿Cuál sería el sentido de enfrentarnos a los robots? ¿Ellos no quieren que comamos pizza? No identificamos un marco conceptual que le dé sentido a la razón por la cual nuestro personaje se enfrenta a robots. Más allá de la aclaración de que personajes, texturas y demás son provisorios, creemos que aún necesita demasiado trabajo para lograr su publicación.

Paka Paka Rompecabezas



Técnicamente, el juego está perfecto. Funciona de manera fluida, la navegación es apropiada y cuenta con opciones de accesibilidad. La oferta de imágenes es variada y amplia, y hasta ofrecería la posibilidad de cargar tus propias fotos, aunque esta última característica no nos funcionó. El juego está bonito. Sin embargo, en comparación con otros proyectos queda un poco corto como para acceder a las becas mayores ya que las grillas son siempre las mismas y no hay otras opciones.

Sería fabuloso si los cortes de las imágenes pudieran ser de otras formas más irregulares y no solo las cuadriculadas, y si hubiera otras opciones que se salgan de los tradicionales rompecabezas como, por ejemplo, combinarlo con un trabado, o con presión de tiempo, o que si perdés mucho tiempo se te desacomode alguna pieza, etc.

No serían características necesarias para decir que el juego está completo en absoluto, pero solo con rompecabezas de esquema tradicional no es suficiente para apuntar a ganar la convocatoria. De todos modos, recomendamos la publicación del juego si sus presentantes quieren hacerlo en la plataforma de Crear.



JUEGO



CONCLUSIONES



Proto Láser



¡Nos encantó la presentación! La música y la locución están muy bien logradas. Están bien los controles para girar los espejos, pero sugerimos poner, por defecto, la posibilidad de que al cliquear sobre el mismo espejo también haga una rotación porque va a ser más fluido el juego es preferible hacer tres clics sobre el espejo antes que tener que desplazar el mouse hasta el costado para hacer otro clic). También se hace lento el tener que apretar en el botón de avanzar cuando ya se resolvió una pantalla. Sería mejor un saludo o felicitación que nos lleve al próximo nivel para evitar el tiempo muerto. Se nos hace muy, pero muy lento... demasiado lento tener que esperar a cada instrucción sin poder saltarla, porque para la primera vez puede ser muy útil pero para jugar por segunda vez o en adelante se torn aburrido esperar todo el tiempo. Esa opción debería poder deshabilitarse. En términos generales, es un juego lindo, aunque debería tener muchos niveles más para que no se agote rápido, porque son los típicos juegos a los que le querés jugar horas y horas y con 10 niveles te quedás con sensación de que se acaba rápido.

Por ahí con la posibilidad de sumar espejos con efectos, incorporarle contador de tiempo o de movimientos para tener handicap, objetos que se rompen si por error los atraviesa un láser...en resumen, que tenga más variedad.

Puzzle Paka Paka



Es un juego cuya temática está mucho más asociada al Crear Nivel 3, juegos con perspectiva de género y diversidad. No está mal, pero se sale de enfoque buscado en el presente Crear.

Ritmos



Es interesante la idea. Algunas cosas son novedosas, exóticas, como hacer música con el zumbido de las aves. ¡Nos gustaría ver más de eso!

Es un proyecto con potencial, aunque debería crecer mucho para ser un juego completo. También le sumaría que traiga composiciones ya hechas, como demos de lo que se puede lograr, y la posibilidad de guardar el audio que compusiste para que no termine siendo arte efímero.

JUEGO



CONCLUSIONES



Súper Proyecto Isaac



El juego está re lindo, muy completo y bien balanceado. Solo nos hace ruido el micromundo en el que suceden las cosas, porque si bien está buenísimo que se apele al arte de artistas nacionales, el hecho de que los jefes finales sean profes de la escuela hace que la temática sea comprensible por un público muy acotado. De hecho, en el jurado para entender esto tuvimos que ir obligatoriamente a la documentación, ya que en el juego no lograba entenderse.

Por otro lado, la impronta arcade es cautivante, y el juego se ve muy bonito. Sin embargo, nos resulta poco familiar con la estética del canal y con el rango etario de la audiencia, motivos por los cuales creemos que el enfoque es más propicio para otro universo base.

Por último, si bien el juego está bueno así como está, al recorrer los escenarios nos tienta la idea de poder encontrarnos con más armas, poderes y elementos con los que podamos beneficiarnos o interactuar positivamente. Creemos que ese sería un plus muy apreciable.

Suyay "Una aventura en el Museo"



Tiene un lindo arte, nos gustaron los personajes. Creemos que le falta trabajo para convertirse en un juego. Por el momento, solo se aprecian ciertas interacciones pero sin una consigna clara. Creo que por el tipo de mecánicas que tiene debería ser más "point and clic" porque ir hasta cada elemento para apretar la lupa es medio laborioso. A su vez, los mini juegos podrían responder a consignas que les den sentido, porque hasta que no hacés un par no entendés bien de qué va el juego.

Unir a San Martín con la bandera, en lugar de hacerlo con Belgrano es un poco confuso. Es fundamental que tenga un apartado de instrucciones, y que éstas sean visuales, iconográficas, para que les niñes las entiendan.

Todo Encaja



Un prototipo muy corto como para ser considerado entre los finalistas. Es un lindo juego de ingenio, aunque de solo tres niveles y sin relación a los contenidos o la estética del canal. ¿Aspectos a criticar? Nada, aunque creemos que la música no es la adecuada para este tipo de juegos de habilidad mental. Pero más allá de eso, si este juego tuviera una mayor variedad de niveles y los ambientes u objetos a guardar en las cajas tuvieran relación con la estética del canal, estaría bueno y lo podríamos publicar.



JUEGO



CONCLUSIONES



TutanMate



El proyecto no tiene una pantalla de inicio, no se indican los controles, el personaje se desplaza por el escenario pero no es necesario para interactuar con los números e, inclusive, se va de pantalla y se cae.

Es un proyecto muy inmaduro aún y cuesta evaluarlo porque no queda muy claro cuál es el objetivo final de sus representantes.



crear

Secretaría de Medios
y Comunicación Pública



Jefatura de
Gabinete de Ministros
Argentina

Argentina unida