



I CONCURSO DE PROTOTIPOS NEVA WARGAMES Y MESA DE GUERRA

1 Presentación

Como celebración por las primeras jornadas virtuales de mesa de guerra y anuncio de la nueva línea de juegos **Neva Skirmish**, *Neva Wargames* y *Mesa de Guerra* presentan el primer concurso de prototipos en colaboración.

2 Participantes y prototipos

Cualquier persona, de cualquier parte del mundo, podrá presentar un **máximo de dos propuestas**. Éstas deben estar libres de derechos, es decir, que no estén publicadas ni comprometidas o hayan sido presentadas a ninguna otra editorial.

3 Periodo de inscripción

Desde el **15 de octubre** de 2024 hasta el **1 de diciembre** de 2024. Consultar el punto **6.g** para conocer el procedimiento de inscripción.

4 Periodo de valoración

La valoración estará a cargo de un **jurado externo** a la organización que será presentado al finalizar el plazo de inscripción.

El resultado se anunciará el día **15 de diciembre** de 2024, último día de las jornadas virtuales.

Elementos a valorar: Lo más importante es el concepto del juego. Se valorará la originalidad de la temática y la adaptación a ésta de las mecánicas, independientemente del estado de desarrollo del prototipo. No se tendrá en cuenta el arte ni aspectos de diseño gráfico.

5 Premios

Primer premio: se incluirá el prototipo en la sección *Incoming!* de *Neva Wargames* previa a la finalización del desarrollo de la propuesta.

Segundo y tercer premio: una copia de nuestro próximo lanzamiento, **Mar y Acero: Los viajes de Colón**.

El resto participantes entrarán en el sorteo para recibir una copia de **Mar y Acero: Los viajes de Colón**.

6 Bases del concurso.

El cumplimiento de las bases es **obligatorio**, en caso contrario la propuesta podría ser excluida.

a) Cesión de derechos: el ganador se compromete a ceder los derechos de propiedad intelectual del juego a Neva Wargames por un periodo provisional de un año desde la finalización del presente concurso. Plazo límite del que dispondrá el autor para acabar el desarrollo del juego antes de ser publicado. Dicho plazo podría ser ampliado bajo mutuo acuerdo. El incumplimiento de entrega, según los requisitos de la editorial, se considerará motivo de cancelación por incumplimiento.

b) Idioma: las propuestas se podrán enviar en inglés o español.

c) Tipo de juego: se aceptarán exclusivamente wargames y juegos de conflictos bélicos e históricos.

d) Temática: se valorarán más las temáticas históricas, aunque se aceptan otras temáticas (ciencia-ficción, fantasía, terror, etc). Importante: en temáticas históricas no se aceptarán conflictos recientes (de 1975 en adelante).

e) Características:

- **Número de jugadores:** Preferiblemente 1 o 2. Puede ser exclusivamente para 2 o solitario.
- **Duración y dificultad:** Menos de dos horas para juegos de dificultad avanzada, menos de hora y media para juegos de dificultad intermedia y menos de una hora para juegos de dificultad baja.

f) Componentes: La línea Skirmish es una línea de bolsillo. El número de componentes debe ser contenido. Los juegos deberán contemplar counters, no se aceptan cubitos ni piezas de madera.

g) Presentación de las propuestas:

Para participar, únicamente debes **enviar un email** a info@nevawargames.com con los siguientes requisitos:

- ☒ **Asunto:** Prototype Contest
- ☒ Cuerpo del **mensaje:** enlace a vídeo de presentación-demostración que no exceda de siete minutos de duración. Puedes mostrar tu prototipo en versión print and play, modulo de vassal o tabletop simulator y subirlo a youtube.
- ☒ Archivo **adjunto:** adjuntar un archivo con el título de tu prototipo en formato pdf, de 6 a 8 páginas, como máximo, con la siguiente información:

1. Información personal del participante.

- Nombre y apellidos
- Nacionalidad
- Correo electrónico

2. Información general del juego.

- Título del juego
- Número de jugadores
- Duración de la partida
- Dificultad: baja, media o alta

3. Descripción del juego.

- Introducción: contexto histórico o narrativo en caso de temática de ficción.
- Objetivos del juego: ¿En qué consiste tu juego?, ¿Cómo se gana?
- Mecánicas adoptadas: ¿Qué mecánicas has empleado?, ¿Alguna mecánica original nunca vista?, ¿Has tomado de referencia alguna mecánica de otro juego? ¿De cuál o cuáles? Resumen brevemente las mecánicas adoptadas.
- Secuencia de turno: enumera las fases de la secuencia de turno del juego y descríbelas brevemente una por una.

Una vez recibido, se notificará al participante vía email que todo está correcto y que su propuesta será valorada en el concurso.

IMPORTANTE: La presentación de prototipos al presente concurso implica la aceptación íntegra de estas bases sin exclusiones ni reservas.