

game Pitch

BRIGHT
GAMBIT

Pixelatl



¡PICHEA TU JUEGO EN PIXELATL 2025!

¡PRESENTA TU JUEGO Y OBTÉN EL APOYO QUE NECESITAS PARA HACERLO REALIDAD!

Bright Gambit es una empresa sueca dedicada a apoyar a desarrolladores independientes de videojuegos y pequeñas empresas y este año estará presente en Pixelatl del 9 al 13 de septiembre de 2025, en busca de nuevos proyectos para financiar y apoyar con nuestros servicios, que incluyen funding, marketing, mentoría y más, dependiendo de las necesidades de cada desarrollador.

BASES DE PARTICIPACIÓN

Para participar y pitchear tu juego, es necesario cumplir con los siguientes requisitos:

- **Demo jugable:** Este es el elemento clave de tu pitch. La demostración de tu juego no debe exceder los 10 minutos, por lo que te recomendamos mostrar la parte que mejor represente la esencia y las mecánicas únicas de tu juego.
- **Pitch Deck:** Una presentación breve que proporcione una visión general de tu juego para los inversores. Este pitch deck debe incluir:
 - Título y descripción de tu juego
 - Público objetivo y plataformas
 - Detalles del gameplay y sus mecánicas
 - Arte del juego
 - Plan de desarrollo (desde preproducción hasta lanzamiento)
 - Presentación del equipo
 - Presupuesto solicitado
- **Duración de la presentación:** La presentación total, incluida la demostración del juego, debe tener una duración máxima de 15 a 20 minutos.
- **Participantes:** Un máximo de 2 personas por juego pueden presentar el pitch, y deberán traer su propio equipo (laptop, teléfono o tableta).

CÓMO POSTULARTE PARA PARTICIPAR:

- Llenar el formulario ubicado en convocatoriaspixelatl.com/gamepitch con los datos básicos de contacto
- Adjuntar un One-Sheet con la información básica del juego (concepto, mecánicas, y arte)
- Liga a un Demo del juego (que podrán mejorar para el Pitch en caso de quedar seleccionado) o bien a un video de gameplay (con el compromiso de llevar un demo jugable al Pitch en caso de que el juego quede seleccionado)

FECHAS:

- La convocatoria permanecerá abierta hasta el miércoles 27 de agosto
- Los seleccionados serán anunciados a más tardar el lunes 1 de septiembre.

NOTAS RELEVANTES:

- El juego debe ser 100% de autoría propia. Cualquier contenido externo debe ser mencionado en el pitch, incluyendo a sus responsables.
- De no poseer un demo jugable al postular un proyecto, se puede enviar un video del gameplay, con la condición de llevar un demo jugable al evento en caso de ser seleccionados.
- Se aceptan juegos en cualquier estado de producción, siempre que el demo sea jugable y con la menor cantidad de bugs posible.
- Se aceptarán todos los tipos de videojuegos y plataformas, excepto aquellos que contengan apuestas o contenido sensible. Los géneros pueden abarcar desde aventuras, plataformas y puzzles, hasta terror, peleas y simulación.
- Se notificará por correo electrónico al representante de cada juego seleccionado. En caso de que no cuenten con pase para el festival, se les otorgará un pase Creador 1 Día para que puedan acudir al Pitch.
- Si alguno de los juegos seleccionados requiere hardware especial (VR, AR, consolas), los representantes deberán llevar el equipo necesario para la demostración.
- Las propuestas que se alineen más con lo que Bright Gambit está buscando, serán revisadas oficialmente internamente por Bright Gambit.

**¡HAGAMOS QUE LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS EN
LATINOAMÉRICA SIGA CRECIENDO! MUCHA SUERTE A TODOS.**

