

# II Concurso de Creación de Videojuegos Retro

Se convoca el 2º Concurso de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante. Se trata de un concurso abierto a todo el mundo que quiera disfrutar del reto de desarrollar un videojuego original en una plataforma tecnológicamente limitada. El objetivo del concurso es descubrir y desarrollar el talento de los creadores de videojuegos españoles, y mostrarlo en pantalla grande a través de videojuegos que superen las limitaciones de las máquinas. Bienvenidos al concurso de desarrollo de videojuegos retro más actual.

## Bases

### 1. Fecha Límite

- Se aceptarán entregas en el concurso hasta el **22 de octubre de 2014 a las 23:59h.**

### 2. Evaluación del jurado

- El jurado evaluará los videojuegos presentados de 0 a 100 puntos en cada uno de los siguientes apartados: jugabilidad y diversión (35 puntos), nivel técnico (15 puntos), gráficos (20 puntos) y sonido (20 puntos). Aquellos equipos que entreguen el código fuente del juego con licencia GPL o similar recibirán 10 puntos.
- Resultará ganador aquel videojuego que reciba mayor puntuación por parte del jurado. En caso de empate, ganará el videojuego que haya sido entregado antes.
- La decisión del jurado será inapelable.
- El jurado se reserva el derecho de realizar la adecuada interpretación de estas bases, así como de declarar cualquiera de los premios anteriores como desierto.

### 3. Premios

- Se establecen los siguientes premios:
  - 1<sup>er</sup> Premio (mejor puntuación global): **250 €**
  - 2º Premio (segunda mejor puntuación global): **75 €**
  - Premio especial BASIC (juego en BASIC con mejor puntuación global): **75 €**
- Los premios no son acumulables: un equipo que optase a ganar 2 premios se quedaría sólo con el de mayor cuantía.
- Los equipos que resulten ganadores dispondrán de **30 días**, a partir del acto de entrega de premios, para aportar sus datos bancarios a la Universidad de Alicante, con la finalidad de poder recibir el pago del premio por transferencia.

### 4. Condiciones de admisión de los videojuegos

- Los videojuegos entregados deberán funcionar en un **Amstrad CPC 464** real, y también en alguno de los siguientes emuladores:
  - *WinAPE 2.0 Alpha 18*, con profile *CPC 464 with ParaDOS*
  - *JavaCPC 2.3* con *system CPC 464 (AMSDOS)*
- Los videojuegos deben cargar en memoria de una sola vez. Se pueden cargar distintos tipos de ficheros consecutivos (código, datos, etc), pero sólo una vez, antes de que comience el juego. En cuanto comience el videojuego no estarán permitidas nuevas cargas (también conocido como multicarga). Por lo tanto, sólo se dispondrá de 64K de memoria para el juego completo.
- Está permitido utilizar cualquier lenguaje y/o herramienta de programación (BASIC,

C, ensamblador, librerías,...), siempre que los autores posean una licencia adecuada para la publicación del videojuego resultante.

- Los videojuegos entregados no pueden haber sido publicados previamente ni haber participado en ningún concurso anterior.
- Los videojuegos pueden ser creados individualmente o en equipos. Sólo se permitirá un único videojuego por persona/equipo.
- Se podrá entregar videojuegos de cualquier temática mientras respete las reglas del concurso.
- Los videojuegos deberán ser aptos para todos los públicos. Cualquier videojuego que incluya contenidos no aptos para todas las edades será descalificado.

#### 5. Exposición, licencia y uso de los videojuegos entregados

- Los videojuegos serán expuestos el **sábado, 25** de octubre de 2014, durante la entrega de premios. En caso de falta de tiempo, la organización podrá decidir exponer sólo una selección de los videojuegos entregados.
- Los videojuegos entregados serán publicados en la página web del concurso y difundidos en las redes sociales de ByteRealms y Cheesetea. Se publicará el videojuego, el código fuente, el manual de funcionamiento y el documento de autoría conjuntamente. Además, se crearán vídeos de gameplay de los videojuegos que serán añadidos a las redes sociales de ByteRealms y Cheesetea.
- Todos los videojuegos entregados serán recopilados en una **edición física** conjunta en **cassette** para ordenadores reales Amstrad CPC 464. Cada equipo ganador recibirá una copia de la edición física. Las copias restantes se pondrán a la venta a través de los canales de ByteRealms y Cheesetea. Todo el dinero recaudado de esta venta será destinado íntegramente a financiar los premios y ediciones físicas de videojuegos de las próximas convocatorias del concurso.

#### 6. Entrega de los videojuegos

- La entrega de un videojuego por parte de un participante/equipo implica la aceptación de las bases.
- Al realizar la entrega, los autores del videojuego aceptan ceder, de forma no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública a los organizadores del concurso (Universidad de Alicante, ByteRealms y Cheesetea), para los fines especificados en estas bases.
- Los videojuegos deberán ser entregados a través de la página web del concurso (<http://concursoipc.byterealms.com>).
- Se permite hacer tantas entregas como se quiera antes de la fecha límite de entrega. Sólo será considerada a concurso la última entrega realizada.
- Se entregará un único archivo comprimido en formato ZIP, de 12 MB como máximo.
- Para considerar válida una entrega, el ZIP deberá contener:
  - Un fichero **CDT** con el videojuego (opcionalmente, además, otro fichero DSK con el mismo videojuego).
  - Un **manual** del videojuego en formato PDF (uso, funcionamiento, teclas, historia, etc).
  - Un fichero **TXT** con los nombres de los **autores** y los créditos de librerías y contenido (terceros autores, referencias a sus contenidos, librerías utilizadas, licencias de las mismas, etc).
  - Opcionalmente, un fichero **ZIP** con el **código fuente** y las instrucciones de compilación del videojuego entregado. Dentro de ese fichero ZIP deberá incluirse una copia de la licencia de uso del código fuente, tipo GPL o MIT.