

#CPCRetroDev 2015

III Concurso de Creación de Videojuegos Retro

El Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante, junto con ByteRealms y Cheesetea convocan el 3^{er} *Concurso de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2015)*. Este concurso pretende incentivar la creación y el descubrimiento de talento con capacidades tecnológicas y artísticas en el mundo del videojuego. Con la finalidad de que el talento nacional compita y se desarrolle al máximo nivel, este concurso se convoca a nivel internacional. Así, los creadores nacionales tienen la oportunidad de llevar al límite sus sobresalientes capacidades en un entorno de máxima competitividad global.

La tecnología “retro” se utiliza como un factor limitante, al dar a los desarrolladores recursos computacionales escasos. Con ello fomentamos la originalidad y la superación para conseguir desarrollar nuevas y mejores soluciones tecnológicas, buscando ir más allá de las capacidades de las máquinas.

Bases

1. Fecha Límite

- El plazo de entrega de trabajos permanecerá abierto hasta el:
viernes, 23 de octubre de 2015 a las 23:59h (CEST)

2. Participantes

- No hay restricciones de participación, por lo que el concurso está abierto a cualquier persona o grupo de cualquier nacionalidad.

3. Premios

- Esta edición cuenta con **900 € en premios**, que se repartirán en 2 categorías (PRO y BASIC), más premios especiales. Los premios son los siguientes:
 - **Categoría PRO**
 - 1^{er} Premio: **300 €**
 - 2^o Premio: **150 €**
 - 3^{er} Premio: **75 €**
 - **Categoría BASIC**
 - 1^{er} Premio: **100 €**
 - 2^o Premio: **50 €**
 - **Premios especiales**
 - Mención especial al mejor avance técnico: **125 €**
 - Mención especial [Devilish Games](#) al videojuego más original: **100 €**
- En caso de que algún premio resultase desierto tras la valoración del jurado, o por falta de participación, su importe económico será repartido equitativamente entre los demás premios no desiertos del concurso.



4. Condiciones de admisión de los trabajos en las distintas categorías

- Los videojuegos presentados en categoría BASIC deben estar programados íntegramente en *Locomotive BASIC 1.0*. **interpretado**. No se admiten videojuegos compilados ni videojuegos que utilicen rutinas RSX o código máquina.
- Los videojuegos presentados a la categoría BASIC optarán también a los premios de la categoría PRO. Los videojuegos de categoría PRO sólo optarán a los premios de categoría PRO.
- Los premios en las categorías PRO y BASIC no son acumulables: un equipo que optase a ganar 2 premios obtendría sólo con el de mayor cuantía.
- Los premios especiales son acumulables y compatibles con los premios de las categorías PRO y BASIC.
- Todos los videojuegos presentados optarán a los premios especiales.
- Los equipos que resulten ganadores dispondrán de **30 días**, a partir del acto de entrega de premios, para aportar sus datos bancarios y cuantos documentos sean requeridos por a la Universidad de Alicante, con la finalidad de poder recibir el pago del premio por transferencia bancaria.

5. Evaluación del jurado

- El jurado estará compuesto por un panel de expertos del sector que será anunciado a través de la página web del concurso en el momento de su formación.
- El jurado probará y analizará los videojuegos presentados, otorgándoles 3 valoraciones numéricas: general, avance técnico y originalidad.
- La valoración **general**, de 0 a 100 puntos, será utilizada para decidir los videojuegos ganadores en categorías PRO y BASIC. Esta valoración se subdividirá en los siguientes apartados:
 - [35 puntos] Jugabilidad y diversión
 - [20 puntos] Nivel técnico
 - [15 puntos] Calidad gráfica y artística
 - [15 puntos] Sonido
 - [10 puntos] Entrega de código fuente con licencia libre (GPL o MIT)
 - [5 puntos] Inclusión de un guiño a la película Regreso al Futuro en el juego.
- La valoración de **avance técnico** consistirá en una única puntuación, de 0 a 100 puntos, que evaluará el nivel de innovación tecnológica que supone cada videojuego. Se entiende por innovación tecnológica la implementación de nuevas funcionalidades tecnológicas al servicio del videojuego, o la mejora de funcionalidades preexistentes, siempre desde el punto de vista técnico.
- La valoración de **originalidad** se realizará otorgando una puntuación, de 0 a 100 puntos, que tendrá en cuenta el carácter único, diferente o innovador del concepto de videojuego presentado. Se valorará principalmente el concepto de videojuego, en



comparación con los conceptos de videojuego existentes en la plataforma. Así mismo, se tendrá en cuenta la forma en que el concepto haya sido implementado, la jugabilidad y las posibilidades de expansión futura del concepto creado.

- En cada categoría y premio especial 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.

6. Condiciones generales de admisión de los videojuegos

- Los videojuegos entregados deberán funcionar en un **Amstrad CPC 464 real**, sin expansiones, y también en alguno de los siguientes emuladores:
 - WinAPE 2.0 Alpha 18, con profile CPC 464 with ParaDOS
 - JavaCPC 2.9 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.

7. Exposición, licencia y uso de los videojuegos entregados

- Los teasers, trailers y gameplays de los videojuegos en vídeo serán expuestos en el canal de Youtube de [ByteRealms](#).
- Los videojuegos **nominados** serán expuestos el sábado, **31 de octubre de 2015**, durante la entrega de premios. En caso de estar presentes, los autores dispondrán de 5 minutos para presentar su juego al público asistente. En caso de falta de tiempo, la



organización podrá decidir exponer sólo los vídeos de los videojuegos nominados.

- Los videojuegos entregados serán publicados en la página web del concurso y difundidos en las redes sociales de [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y la Universidad de Alicante. Se publicará el videojuego, los vídeos, el código fuente, el manual de funcionamiento y el documento de autoría conjuntamente. Si se considera oportuno, se podrán crear nuevos vídeos del juego para la misma o futuras publicaciones.
- Todos los videojuegos entregados serán recopilados en una **edición física conjunta** en **cassette** para ordenadores reales Amstrad CPC 464. Los equipos ganadores encategorías PRO y BASIC recibirán una copia de la edición física. Las copias restantes serán puestas a la venta por la Universidad de Alicante, [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y/o entidades colaboradoras del concurso. Todo el dinero recaudado de esta venta será destinado íntegramente a financiar premios y ediciones físicas de videojuegos presentados a anteriores, presentes y futuras ediciones del concurso.

8. 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. Así mismo, aceptan que los organizadores puedan ceder, también de forma no exclusiva, los citados derechos a entidades colaboradoras del concurso con la única finalidad de cumplir los fines especificados en estas bases.
- Los videojuegos deberán ser entregados a través de la página web del concurso (<http://cpcetrodev.byterearms.com> ó <http://logica.i3a.ua.es/cpcetrodev>).
- Se permite entregar tantas versiones como se quiera del videojuego antes de la fecha límite. Sólo será considerada a concurso la última versión entregada.
- Se entregará un único archivo comprimido en formato **ZIP**, de **12 MB** como máximo, que **deberá** contener:
 - Un fichero **CDT** con el videojuego (opcionalmente, se recomienda entregar también un 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).
 - Un fichero MP4 con vídeo del videojuego: trailer o gameplay (máximo 1 minuto de duración).
 - 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.