

# #CPCRetroDev 2020

## ***VIII Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro***

El Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante, la Cátedra Santander-UA de Transformación Digital, ByteRealms y Cheesetea convocan el 8º *Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2020)*. 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 teóricas de las máquinas.

## **Bases**

### **1. Fecha Límite**

- El plazo de entrega de trabajos permanecerá abierto hasta el:  
**martes, 3 de noviembre de 2020 a las 23:59h (Horario UTC+1)**

### **2. Participantes**

- El concurso está abierto a cualquier persona o grupo de cualquier nacionalidad.

### **3. Premios**

- Esta edición cuenta con **1.370 € en premios** repartidos en categorías PRO, UA y menciones especiales:
  - **Categoría PRO**
    - 1<sup>er</sup> Premio.....**300€**
    - 2º Premio.....**225€**
    - 3<sup>er</sup> Premio.....**150€**
    - 4º Premio.....**100€**
    - 5º Premio..... **70€**
  - **Categoría UA**
    - 1<sup>er</sup> Premio.....**150€**
    - 2º Premio.....**75€**
  - **Menciones especiales**
    - **Gominolas** a la mejor música.....**100€**
    - **Pablo Ariza** al mejor desarrollo técnico e IA...**100€**
    - **Relevo** al mejor producto global.....**100€**
- En caso de que algún premio resultase desierto tras la valoración del jurado,



o por falta de participación, su importe económico no será entregado, quedando acumulado para futuras ediciones.

- o Los colaboradores externos podrán conceder premios adicionales según su propio reglamento, contando con la aprobación del comité organizador. Estos premios serán anunciados en la página web del concurso junto con sus reglas.

#### 4. Jurado y evaluación

- o 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.
- o Cada miembro del jurado será asignado a uno de los apartados a evaluar, y se centrará únicamente en valorar esa parte de los videojuegos.
- o En caso de que se presenten más de 35 videojuegos, la organización acordará la realización de una semifinal previa donde sean seleccionados 35. Los seleccionados serán finalmente evaluados por el jurado al completo y participarán en la entrega de premios. Los no seleccionados quedarán empatados en la posición 36.
- o La valoración de cada miembro del jurado consistirá en una lista con los 15 mejores juegos ordenados de mejor a peor.
- o Los miembros del jurado se dividirán en **general** y **especial**.
- o El jurado **general** evaluará los siguientes apartados:
  - Diversión, adictividad y jugabilidad
  - Inteligencia Artificial y Calidad técnica
  - Música y Efectos de Sonido
  - Calidad gráfica y artística
- o El jurado **especial** evaluará las menciones especiales:
  - [Cesar Astudillo] Mejor música
  - [Jon Cortázar/Relevo] Mejor producto global
  - [Pablo Ariza] Mejor desarrollo técnico e Inteligencia Artificial
- o Cada juego acumulará puntos por cada valoración recibida de cada juez. Los puntos recibidos serán los siguientes:

- Por cada evaluación de un juez del jurado **general**:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
36	29	24	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1

- Por cada evaluación de un juez del jurado **especial**:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
46	37	31	29	26	24	22	19	17	14	12	9	7	4	2



- Adicionalmente, todos los videojuegos obtendrán
  - [50 puntos] por entrega de código fuente con **licencia libre (GPL o MIT)**
  - [25 puntos] por incluir un guiño al juego **Prince of Persia** de **Broderbund**.
- El **guiño** al juego **Prince of Persia** es libre, pero para ser **válido** debe aparecer como elemento del **gameplay**. Para la evaluación del guiño es **obligatorio** incluir una captura y una explicación en la documentación adjunta.
- Los ganadores serán decididos según las valoraciones recibidas:
  - Los ganadores en **categoría PRO** serán quienes obtengan más puntos como suma de todas las valoraciones recibidas.
  - Los ganadores en **categoría UA** serán aquellos equipos formados **íntegramente por estudiantes de la Universidad de Alicante** que tengan mayor puntuación como suma total de todas las valoraciones recibidas.
  - Los ganadores de cada **mención especial** se decidirán por los puntos recibidos en esa mención especial en exclusiva.
- En caso de empate ganará el videojuego...
  - a) con mayor suma de puntuaciones de las **menciones especiales**.
  - b) con mayor puntuación en "**Diversión, adictividad y jugabilidad**".
  - c) el que haya sido entregado antes.
- Los equipos que resulten ganadores dispondrán de **10 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.
- 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.

## 5. 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 estos 2 emuladores:
  - **WinAPE 2.0 beta 2**, con profile CPC 464 with ParaDOS.
  - **Retro Virtual Machine v2.0** beta-1 R7, con un Amstrad CPC 464 básico.
- Los videojuegos deben cargar en memoria **una sola vez**. Se admiten varias cargas **antes** de que comience la primera partida. Una vez comenzada, no se permite realizar más cargas. Sólo se dispondrá de **64K** de memoria para el juego completo en ejecución.
- 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.
    - Se entenderá que un videojuego ha sido publicado previamente en cualquiera de los siguientes casos:
      - Se ha puesto a disposición pública una **versión ejecutable** del videojuego o de una versión en desarrollo del mismo.
      - Se ha puesto a disposición pública un **análisis íntegro, walkthrough o gameplay completo** del videojuego en vídeo o audio.
      - Algún **miembro del jurado** ha tenido acceso a una versión ejecutable del videojuego, completa o en desarrollo.
  - Los desarrolladores son libres de publicar capturas, imágenes, vídeos, *teasers* o *previews* del juego durante su desarrollo. Estas formas de promoción **NO serán consideradas** como publicación previa.
  - Los videojuegos pueden ser creados individualmente o en equipos.
  - Se podrá entregar videojuegos de cualquier temática mientras respete las reglas del concurso.
  - Los videojuegos **deberán** ser **aptos para todos los públicos**.
  - Todos los **contenidos** del videojuego (músicas, gráficos, código, etc) deben ser de **producción propia** o los autores deben contar con la correspondiente **licencia** para poder incluirlos en su producción, distribuirlos y cederlos a terceros. En caso de disponer de licencias particulares, éstas deberán ser incluidas en la entrega del videojuego.
  - Cualquier juego que no pueda ser incluido legalmente en la producción en casete será descalificado. También podrá ser descalificado si hubiera dudas respecto a la legalidad de incluir alguno de sus contenidos en la producción.
  - Cualquier *remake*, homenaje o replicación parcial de videojuegos previamente existentes que sea susceptible de ser considerada violación de derechos de autor será descalificada de oficio si los autores no cuentan con una licencia o permiso.
- **Condiciones de admisión de los trabajos en las distintas categorías**
- Los premios en las categorías PRO y UA **no** son acumulables: un equipo que optase a ganar 2 premios obtendría sólo **el de mayor cuantía**.
  - Las menciones especiales son acumulables y compatibles con los premios de las categorías PRO y UA.
  - Los premios patrocinados son acumulables y compatibles con los todos los demás premios.



- Todos los videojuegos presentados optarán a las menciones especiales y premios patrocinados.
- La mención especial a la mejor música sólo puede ser obtenida por una música original creada por los autores del videojuego.

## 6. 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 entregados serán publicados en la página web del concurso y difundidos en las redes sociales de [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y la [Universidad de Alicante](#). Todos los documentos relativos al videojuego aportados por los autores serán adaptados y publicados. 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 **casete** para ordenadores reales Amstrad CPC 464. Los equipos ganadores en categorías PRO y UA 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. Todos los beneficios de esta venta serán destinados a futuras ediciones del concurso.

## 7. Entrega de los videojuegos

- La entrega de un videojuego por parte de un participante/equipo implica la aceptación de las bases.
- Se recomienda encarecidamente a los concursantes que la versión principal del videojuego, junto con su manual, estén en **Inglés**, para facilitar la valoración del jurado. Adicionalmente, se pueden aportar versiones traducidas a otros lenguajes.
- 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://cpcretrodev.byterealms.com>).
- 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 **20 MB** como máximo, que **deberá contener**:
  - El **videojuego** en formato **CDT**.
  - El **manual del videojuego** en formato **PDF**: uso, funcionamiento, teclas, historia, etc.
  - El **fichero de autoría**, en formato **TXT**, con los nombres de los **autores** del juego y una lista con todos los contenidos licenciados utilizados en el juego, mencionando a sus autores y las licencias utilizadas.
  - **4 capturas** para incluir en la ficha web del juego, en formato **PNG**.
  - **1 vídeo** de gameplay del videojuego, **de 20 segundos de duración**, en formato **MP4**, para su exposición pública.
  
- **Opcionalmente**, se recomienda a los participantes incluir también los siguientes contenidos:
  - **Ficheros DSK** con el mismo videojuego que el CDT.
  - Un **vídeo del videojuego** en formato **MP4**: trailer/gameplay, máximo 1 minuto, para su inclusión en la web.
  - El **código fuente** en una **carpeta**, incluyendo instrucciones de compilación. Deberá contener una copia de la licencia de uso del código fuente que permita su distribución (preferiblemente GPL o MIT).
  - Descripción del **“making of”** del juego, en **HTML** o **PDF**. Explicación de cómo ha sido realizado el juego, las tecnologías utilizadas, los problemas encontrados, las lecciones aprendidas, fotos y capturas del desarrollo, etc. La finalidad de este documento es completar la ficha del videojuego en la web para aportar más información al público.