

#CPCRetroDev 2021

IX 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 9º *Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2021)*. 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. Plazo de solicitud

- La convocatoria se publicará en BOUA con carácter informativo, previamente a la publicación de su extracto en DOGV.
- La inscripción se realiza mediante la entrega de los trabajos. El plazo de inscripción se inicia el día 15 de octubre de 2021 y finaliza el **martes, 2 de noviembre de 2021 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 **1.230 € en premios** repartidos en categorías PRO, UA y menciones especiales:
 - **Categoría PRO**
 - 1^{er} Premio.....**300€**
 - 2º Premio.....**200€**
 - 3^{er} Premio.....**130€**
 - 4º Premio.....**100€**
 - 5º Premio..... **50€**
 - **Categoría UA**
 - 1^{er} Premio.....**100€**
 - 2º Premio.....**50€**



- **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.
- 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. Marco legal y presupuestario

- La dotación máxima de esta convocatoria es de 1.230€ y se encuentra consignada en el capítulo 4 del Departamento de Ciencia de la Computación de la Universidad de Alicante, Centro de Gasto 3600, aplicación presupuestaria 36.00.4B.00.01.
- La ejecución de la dotación de esta convocatoria está supeditada a la disponibilidad de liquidez de la misma.
- La subvención asignada a cada ayuda se ajustará a lo dispuesto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, a las regulaciones, requisitos y términos establecidos por las normas de funcionamiento interno de la UA y a lo que esta convocatoria establece.
- Las personas beneficiarias se obligan a facilitar cuanta información les sea requerida y a cumplir, en su caso, los deberes que se establecen en el artículo 14 de la Ley 38/2003.
- El incumplimiento por parte de las beneficiarias y beneficiarios de las obligaciones señaladas en esta convocatoria podrá dar lugar a la revocación del premio.

5. Jurado y evaluación

- El jurado se encontrará compuesto por un presidente y dos vocales. Actuará de secretario uno de los vocales.
- El jurado contará con el apoyo de un panel de expertos del sector que será anunciado a través de la página web del concurso en el momento de su formación. Este panel de expertos valorará los juegos y el jurado validará estas valoraciones.
- Cada miembro del panel de expertos será asignado a uno de los apartados a evaluar, y se centrará únicamente en valorar esa parte de los videojuegos.



- 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.
- La valoración de cada miembro del panel de expertos consistirá en una lista con los 15 mejores juegos ordenados de mejor a peor.
- Los miembros del panel de expertos se dividirán en **general** y **especial**.
- El panel de expertos **general** evaluará los siguientes **critérios**:
 - Diversión, adictividad y jugabilidad
 - Inteligencia Artificial y Calidad técnica
 - Música y Efectos de Sonido
 - Calidad gráfica y artística
- El panel de expertos **especial** evaluará las menciones especiales:
 - Mejor Música y Efectos de Sonido [Cesar Astudillo]
 - Mejor Producto Global [Jon Cortázar/Relevo]
 - Mejor Inteligencia Artificial y Calidad Técnica [Pablo Ariza]
- Los **critérios de evaluación** se entienden como:
 - *Diversión, adictividad y jugabilidad*: videojuegos que consiguen enganchar más al jugador y mantenerlo más tiempo jugando y disfrutando.
 - *Inteligencia Artificial y Calidad técnica*: videojuegos que muestran unos personajes más realistas, creíbles y retantes, en primer lugar. En segundo lugar, videojuegos que muestren desarrollos técnicos avanzados, con altas tasas de framerate, efectos que requieren tecnología avanzada como scroll, resoluciones modificadas, uso de rasters, etc. En general, toda tecnología cuya programación reviste mayor complejidad de lo habitual.
 - *Música y efectos de sonido*: videojuegos con músicas de mayor calidad y riqueza expresiva, con mayor cantidad de músicas y también con mejores efectos de sonido y más cantidad de los mismos.
 - *Calidad gráfica y artística*: videojuegos cuya estética muestra un mayor trabajo, un resultado más armónico y genera un ambiente de juego más artístico y profesional.
 - *Producto Global*: videojuegos cuyo resultado global incorpora mejores características como producto de mercado, desde el punto de vista de venta al cliente final. Se valora sobre todo la armonía del conjunto como atractivo global para un cliente final.



- Cada juego acumulará puntos por cada valoración recibida de cada experto. Los puntos recibidos serán los siguientes:
 - Por cada evaluación de un experto del panel **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 experto del panel **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 **Rainbow Islands** de **Ocean**.
- El **guiño** al juego **Rainbow Islands** 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.

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 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 con anterioridad a su participación en el concurso.
 - Se entenderá que un videojuego ha sido publicado previamente si **antes de la apertura de entregas al concurso o fuera del canal oficial de entrega**, se cumple cualquiera de estos supuestos:
 - 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.
- A través del **canal oficial de entrega** (ver sección 8. *Entrega de los videojuegos*) **se podrá incluir cualquier material del videojuego**: el propio juego, capturas, imágenes, gameplays, videos, previews, análisis o lo que los desarrolladores quieran. Siempre que la entrega sea dentro del plazo establecido (ver sección 1. *Plazo de solicitud*), 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.

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 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.



8. 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 <https://itch.io/jam/cpcretrodev2021>. Las instrucciones de entrega y enlace estarán disponibles y actualizadas en todo momento en esta web y en la principal del concurso <https://cpcretrodev.byterealms.com>.
- La entrega se realizará siguiendo los pasos para Game Jams de itch.io. Los autores deberán:
 - Crear una **web de su juego** en itch.io.
 - Incluir en la web la información y archivos solicitados por el concurso.
 - Enviar (submit) la web de su juego como participante en la “jam” cpcretrodev2021, en itch.io.
- La entrega deberá incluir, **obligatoriamente**, las siguientes partes:
 - El **videojuego** en formato **CDT**.
 - El **manual del videojuego** en formato **PDF**: uso, funcionamiento, teclas, historia, etc.
 - La **autoría y créditos**, en la propia web del juego, 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** en la propia web del juego.
 - **1 vídeo** de gameplay del videojuego, **de hasta 40 segundos de duración**, en la propia web del juego. Este vídeo puede estar alojado en plataformas externas (como Youtube o vimeo, por ejemplo) e incrustado en la web del juego.



- **Opcionalmente**, se recomienda a los participantes incluir también los siguientes contenidos:
 - **Ficheros DSK/SNA/CPR** con el **mismo videojuego** que el CDT.
 - **Otros vídeos del juego**: trailer/gameplay, así se hizo, detalles curiosos... Estos vídeos deberán diferenciarse del vídeo principal de gameplay (el obligatorio), que debe ser el destacado.
 - Un **ZIP** con el **código fuente**, 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 la **propia web** y/o en **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.
 - Cualquier otro contenido que los autores consideren oportuno, en la propia web del juego.
- Se permite entregar tantas versiones como se quiera del videojuego **antes de la fecha límite**. Sólo será considerada a concurso la última versión entregada.
- Está **expresamente prohibido** que los autores modifiquen su entrega en itch.io después de la fecha límite. La violación de esta regla implicará la descalificación del juego. Se considerará modificación de la entrega:
 - Cualquier cambio en los ficheros adjuntos a la web del juego
 - Cualquier cambio en el contenido de la web del juego
 - El uso de enlaces a sitios externos en la web del juego y su modificación posterior a la entrega
 - Cualquier otra práctica en la misma línea de los puntos anteriores
- La entrega **deberá** estar configurada como públicamente accesible y **sin coste ni donación**, durante toda su participación en el concurso (desde la entrega, hasta terminada la entrega de premios). Tras la entrega de premios, los autores son libres de configurar su web del juego para recibir donaciones o pagos por descarga.

9. Notificaciones

- Atendiendo al principio de transparencia recogido en la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, y a lo dispuesto en el artículo 45.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, las publicaciones detalladas en estas bases y sus datos de aplicación se realizarán en la dirección web <https://cpcretrodev.byterearms.com>, sustituyendo la notificación a las personas interesadas y produciendo los mismos efectos.

10. Protección de datos

- De conformidad con lo que dispone la legislación vigente en materia de protección de datos, le comunicamos que la Universidad de Alicante tratará los datos aportados con la finalidad de gestionar y tramitar las solicitudes de participación en esta convocatoria. La base de legitimación de este tratamiento se basa en el cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de los poderes públicos conferidos a la Universidad de Alicante, y en el consentimiento expresado en su solicitud de participación en ella.
- En el marco de los tratamientos mencionados, sus datos no podrán ser cedidos, salvo obligación legal. En su caso, se procederá a la cesión de correo electrónico o vía de contacto a patrocinadores del concurso que deban realizar la entrega de un premio externo, siempre previo consentimiento informado del ganador del premio.
- Le informamos de que puede ejercer sus derechos en relación con el tratamiento de sus datos personales de acceso, rectificación y supresión, entre otros, mediante solicitud dirigida a la Gerencia de la Universidad en el Registro General de la Universidad de Alicante, o bien a través de su Sede electrónica <https://seuelectronica.ua.es/es/index.html>.
- La información adicional y detallada sobre Protección de datos, sus derechos y la Política de Privacidad de la Universidad de Alicante, puede consultarla en el siguiente enlace: <https://seuelectronica.ua.es/es/privacidad.html>.

11. Recursos

- Contra la convocatoria, sus bases y cuantos actos administrativos se deriven de ésta, que agoten la vía administrativa, puede interponerse recurso contencioso-administrativo ante el juzgado de lo contencioso-administrativo de Alicante que resulte competente, en el plazo de dos meses contados a partir del día siguiente de su publicación, de conformidad con lo establecido en el artículo 114 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, el artículo 6.4 de la ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades y el artículo 46 de la Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, y potestativamente podrán interponer recurso de reposición en el plazo de un mes contado a partir del día siguiente al de la publicación de la presente, ante la rectora, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 123 y 124 de la Ley 39/2015. Todo ello sin perjuicio de que se utilice cualquier otra vía que se considere oportuna.



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Vicerectorat de Cultura, Esports i Política Lingüística
Vicerrectorado de Cultura, Deportes y Política Lingüística



CÁTEDRA SANTANDER · UA
**TRANSFORMACIÓN
DIGITAL**
UNIVERSIDAD DE ALICANTE



- Ante las actuaciones definitivas de la comisión de valoración podrá interponerse el recurso de alzada previsto en el artículo 121 de la Ley 39/2015, en el plazo de un mes contado desde el día siguiente al de sus publicaciones o notificaciones. El recurso podrá interponerse ante el órgano que dictó el acto que se impugna o ante la rectora como órgano competente para resolverlo. De acuerdo con el artículo 122 de la Ley 39/2015, no se podrá presentar recurso contra los actos de trámite, salvo que éstos decidan directa o indirectamente el fondo del asunto o determinen la imposibilidad de continuar el procedimiento, produzcan indefensión o perjuicio irreparable a derechos e intereses legítimos. La oposición a estos actos de trámite podrá alegarse por las personas interesadas para su consideración en la resolución que ponga fin al procedimiento.

Alicante, 4 de octubre de 2021

La rectora,

P.D. de firma, la Secretaria General
(Resolución de 22 de diciembre de 2020)
Esther Algarra Prats