

# #CPCRetroDev 2016

## ***IV Concurso Internacional 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 *4º Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2016)*. 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:  
**miércoles, 26 de octubre de 2016 a las 23:59h (Horario 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 **1.050 € en premios**, que se repartirán en 2 categorías (PRO y BASIC), más premios especiales. Los premios son los siguientes:
  - **Categoría PRO**
    - 1<sup>er</sup> Premio.....**300€**
    - 2<sup>o</sup> Premio.....**150€**
    - 3<sup>er</sup> Premio.....**75€**
  - **Categoría BASIC**
    - 1<sup>er</sup> Premio.....**100€**
    - 2<sup>o</sup> Premio.....**50€**
  - **Menciones especiales**
    - **Gominolas** a la mejor música.....**125€**
    - **Jon Ritman** al desarrollo técnico.....**125€**
    - **Dinamic** a la jugabilidad innovadora..**125€**
- Hasta el próximo 15 de septiembre, los premios podrán ser incrementados en función de las aportaciones recibidas por ventas de producciones en



casete.

- 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. 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.
- Los miembros del jurado evaluarán los videojuegos en 4 aspectos principales: Adictividad y diversión, Nivel técnico, Calidad gráfica y artística, Música y efectos de sonido. Cada miembro del jurado dará una puntuación a cada juego en estos 4 aspectos. La puntuación obtenida por cada juego, en cada uno de los aspectos principales, será la media de las puntuaciones otorgadas por cada miembro del jurado.
- A partir de las puntuaciones en cada uno de los aspectos se obtendrá una **Valoración General**, de 0 a 100 puntos, para cada juego. Esta valoración se calculará según la siguiente ponderación:
  - [35 puntos] Adictividad y diversión
  - [20 puntos] Nivel técnico
  - [15 puntos] Calidad gráfica y artística
  - [15 puntos] Música y efectos de sonido
  - [10 puntos] Entrega de código fuente con licencia libre (GPL o MIT)
  - [ 5 puntos] Inclusión de guiño al videojuego Camelot Warriors de Dinamic
- La Valoración General será utilizada para decidir los videojuegos ganadores en categorías PRO y BASIC.
- La organización podrá asignar ponderaciones especiales a distintos miembros del jurado. Estas ponderaciones se publicarán el mismo día que los componentes del jurado.
- Las **menciones especiales** serán evaluadas, de 0 a 100 puntos, por miembros individuales del jurado reconocidos por su conocimiento y prestigio, como se detalla a continuación:
  - **Mención especial *Jon Ritman* al desarrollo técnico:** será valorada exclusivamente por **Jon Ritman**, quien tendrá en cuenta las capacidades tecnológicas exhibidas por cada uno de los videojuegos. Esto incluye, de forma no extensiva, características como fluidez de ejecución, calidad de efectos gráficos, cantidad de sprites en pantalla, técnicas de representación especiales, inteligencia artificial, etc.
  - **Mención especial *Gominolas* a la mejor música:** será valorada



exclusivamente por **Cesar Astudillo (Gominolas)** en base a la calidad artística y sonora de las músicas de los juegos. Se tendrán en cuenta aspectos como la variedad, longitud y adecuación de las músicas y efectos de sonido.

- **Mención especial *Dinamic* a la jugabilidad más innovadora:** será valorada exclusivamente por **Víctor Ruíz**, fundador de ***Dinamic***. Se tendrá en cuenta la jugabilidad con especial atención a la usabilidad, la experiencia de usuario y la innovación. Se valorarán los conceptos de juego poco o nunca vistos en ordenadores Amstrad CPC, reconociéndose las novedades jugables que puedan ser apreciadas por los jugadores.
- En cada categoría o 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.
- 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.
- 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 los siguientes emuladores:
  - WinAPE 2.0 beta 2, con profile CPC 464 with ParaDOS
  - JavaCPC 2.9 con system CPC 464 (AMSDOS)
- 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.
- Los videojuegos pueden ser creados individualmente o en equipos.



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

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



- Cada persona podrá participar **sólo en un** videojuego.
- 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.
- 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 los contenidos de algún juego (licencias, términos, etc).

#### ■ 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.
- Las menciones especiales son acumulables y compatibles con los premios de las categorías PRO y BASIC.
- Todos los videojuegos presentados optarán a las menciones especiales.

#### 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 **nominados** serán expuestos el sábado, **5 de noviembre de 2016**, durante la entrega de premios.
- 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 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.

## 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 terceros autores y sus contenidos utilizados en el juego, incluyendo referencias a los originales cuando sea



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

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



- posible.
- **Todas las licencias** del contenido de terceros en una **carpeta**.
  - **4 capturas** para incluir en la ficha web del juego, en formato **PNG**.
- **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).
  - 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.