

Títol: IV CONCURS INTERNACIONAL DE CREACIÓ DE VIDEOJOCs RETRO

Categoria: CONVOCATÒRIES I CONCURSOS

Òrgan: Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial

Data d'aprovació: 18 de maig de 2016

Título: IV CONCURSO INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO

Categoría: CONVOCATORIAS Y CONCURSOS

Órgano: Ciencia de la Computación i Intel·ligència Artificial

Fecha de aprobación: 18 de mayo de 2016

IV CONCURS INTERNACIONAL DE CREACIÓ DE VIDEOJOCs RETRO

#CPCRETRODEV 2016

El Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial de la Universitat d'Alacant, juntament amb el Vicerectorat de Cultura, Esports i Política Lingüística, ByteRealms i Cheesetea convoquen el 4º Concurs Internacional de Creació de Videojocs Retro de la Universitat d'Alacant (#CPCRetroDev 2016). Aquest concurs pretén incentivar la creació i el descobriment de talent amb capacitats tecnològiques i artístiques al món del videojoc. Amb la finalitat que el talent nacional competeixi i es desenvolupi al màxim nivell, aquest concurs es convoca a nivell internacional. Així, els creadors nacionals tenen l'oportunitat de portar al límit les seves excel·lents capacitats en un entorn de màxima competitivitat global.

La tecnologia "retro" s'utilitza com un factor limitant, en donar als desenvolupadors recursos computacionals escassos. Amb això fomentem l'originalitat i la superació per aconseguir desenvolupar noves i millors solucions tecnològiques, buscant anar més enllà de les capacitats teòriques de les màquines.

Bases

1. Termini

El termini de lliurament de treballs romandrà obert fins al dimecres, 26 d'octubre de 2016 a les 23:59h (Horari CEST)

2. Participants

No hi ha restriccions de participació, per la qual cosa el concurs està obert a qualsevol persona o grup de qualsevol nacionalitat.

3. Premis

Aquesta edició compta amb 1.050 € en premis, amb càrrec a capítol 4 del Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial, que es repartiran en 2 categories (PRO i BASIC), més esments especials. Els premis són els següents:

Categoria PRO

1^{er} Premi.....300€

2^o Premi.....150€

IV CONCURSO INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO

#CPCRetroDev 2016

El Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante, junto con el Vicerrectorado de Cultura, Deportes y Política Lingüística, 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. Plazo

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, con cargo a capítulo 4 del Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, 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} Premi.....75€

Categoria BASIC

1^{er} Premi.....100€

2^o Premi.....50€

Esments especials

Gominolas a la millor música.....125€

Jon Ritman al desenvolupament tècnic.....125€

Dinamic a la jugabilitat innovadora..125€

Fins al proper 15 de setembre, els premis podran ser incrementats en funció de les aportacions rebudes per vendes de produccions en casset.

En cas que algun premi resultés desert després de la valoració del jurat, o per falta de participació, el seu import econòmic serà repartit equitativament entre els altres premis no deserts del concurs.

4. Avaluació del jurat

El jurat estarà compost per un panell d'experts del sector que serà anunciat a través de la pàgina web del concurs al moment de la seva formació.

Els membres del jurat avaluaran els videojocs en 4 aspectes principals: Adictivitat i diversió, Nivell tècnic, Qualitat gràfica i artística, Música i efectes de so. Cada membre del jurat donarà una puntuació a cada joc en aquests 4 aspectes. La puntuació obtinguda per cada joc, en cadascun dels aspectes principals, serà la mitjana de les puntuacions atorgades per cada membre del jurat.

A partir de les puntuacions en cadascun dels aspectes s'obtindrà una Valoració General, de 0 a 100 punts, per a cada joc. Aquesta valoració es calcularà segons la següent ponderació:

[35 punts] Adictivitat i diversió

[20 punts] Nivell tècnic

[15 punts] Qualitat gràfica i artística

[15 punts] Música i efectes de so

[10 punts] Lliurament de codi font amb llicència lliure (GPL o MIT)

[5 punts] Inclusió d'una menció al videojoc Camelot Warriors de Dinamic.

La Valoració General serà utilitzada per decidir els videojocs guanyadors en categories PRO i BASIC.

L'organització podrà assignar ponderacions especials a diferents

3^{er} Premio.....75€

Categoria BASIC

1^{er} Premio.....100€

2^o 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 pàgina 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 un 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



membres del jurat. Aquestes ponderacions hauran de fer-se públiques el mateix dia que els membres que componguin el jurat.

Els esments especials seran avaluades, de 0 a 100 punts, per membres individuals del jurat reconeguts pel seu coneixement i prestigi, com es detalla a continuació:

Esment especial Jon Ritman al desenvolupament tècnic:

serà valorada exclusivament per Jon Ritman, qui tindrà en compte les capacitats tecnològiques exhibides per cadascun dels videojocs. Això inclou, de forma no extensiva, característiques com a fluïdesa d'execució, qualitat d'efectes gràfics, quantitat de sprites en pantalla, tècniques de representació especials, intel·ligència artificial, etc.

Esment especial Gominolas a la mejor música:

serà valorada exclusivament per Cesar Astudillo (Gominolas) sobre la base de la qualitat artística i sonora de les músiques dels jocs. Es tindran en compte aspectes com la varietat, longitud i adequació de les músiques i efectes de so.

Esment especial Dinamic a la jugabilidad más innovadora:

serà valorada exclusivament per Víctor Ruíz, fundador de Dinamic. Es tindrà en compte la jugabilitat amb especial atenció a la usabilitat, l'experiència d'usuari i la innovació. Es valoraran els conceptes de joc poc o mai vists en ordinadors Amstrad CPC, reconeixent-se les novetats jugables que puguin ser apreciades pels jugadors.

En cada categoria o premi especial resultarà guanyador aquell videojoc que rebí major puntuació per part del jurat. En cas d'empat, guanyarà el videojoc que hagi estat lliurat abans.

Els equips que resultin guanyadors disposaran de 30 dies, a partir de l'acte de lliurament de premis, per aportar les seves dades bancàries i quants documents siguin requerits per a la Universitat d'Alacant, amb la finalitat de poder rebre el pagament del premi per transferència bancària.

La decisió del jurat serà inapel·lable.

El jurat es reserva el dret de realitzar l'adequada interpretació d'aquestes bases, així com de declarar qualsevol dels premis anteriors com a desert.

5. Condicions d'admissió dels videojocs presentats

Els videojocs lliurats hauran de funcionar en un Amstrad CPC 464 real, sense expansions, i també en algun dels següents emuladors:

WinAPE 2.0 beta 2, amb profile CPC 464 with PARADOS

JavaCPC 2.9 amb system CPC 464 (AMSDOS)

Els videojocs han de carregar en memòria una sola vegada. S'admeten diverses càrregues abans que comenci la primera partida. Una vegada començada, no es permet realitzar més càrregues. Només es disposarà de 64K de memòria per al joc complet en execució.

miembros del jurado. Estas ponderaciones deberán hacerse públicas el mismo día que los miembros que compongan el 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:

serà valorada exclusivament per 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:

serà valorada exclusivament per 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:

serà valorada exclusivament per 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 de admisión de los videojuegos presentados

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.

Està permès utilitzar qualsevol llenguatge i/o eina de programació (BASIC, C, assemblador, llibreries,...), sempre que els autors posseïxin una llicència adequada per a la publicació del videojoc resultant.

Els videojocs lliurats no poden haver estat publicats prèviament ni haver participat en cap concurs anterior.

Els videojocs poden ser creats individualment o en equips. Només es permetrà un únic videojoc per persona/equipo.

Es podrà lliurar videojocs de qualsevol temàtica mentre respecti les regles del concurs.

Els videojocs hauran de ser aptes per a tots els públics. Qualsevol videojoc que inclogui continguts no aptes per a totes les edats serà desqualificat.

Tots els continguts del videojoc (músiques, gràfics, codi, etc) han de ser de producció pròpia o els autors han de comptar amb la corresponent llicència per poder incloure'ls en la seva producció, distribuir-los i cedir-los a tercers. En cas de disposar de llicències particulars, aquestes hauran de ser incloses en el lliurament del videojoc.

Qualsevol joc que no pugui ser inclòs legalment en la producció en casset serà desqualificat. També podrà ser desqualificat si hi hagués dubtes respecte a la legalitat dels continguts d'algun joc (licències, termes, etc).

Condicions d'admissió de treballs en les diferents categories de premis:

Els videojocs presentats en categoria BASIC han d'estar programats íntegrament en Locomotive BASIC 1.0. interpretat. No s'admeten videojocs compilats ni videojocs que utilitzin rutines RSX o codi màquina.

Els videojocs presentats a la categoria BASIC optaran també als premis de la categoria PRO. Els videojocs de categoria PRO només optaran als premis de categoria PRO.

Els premis en les categories PRO i BASIC no són acumulables: un equip que optés a guanyar 2 premis es quedaria només amb el de major quantia.

Els esments especials són acumulables i compatibles amb els premis de les categories PRO i BASIC.

Tots els videojocs presentats optaran als esments especials.

6. Exposició, llicència i ús dels videojocs participants

Els teasers, tràilers i gameplays dels videojocs en vídeo seran exposats al canal de Youtube de

[ByteRealms](#).

Els videojocs nominats seran exposats el dissabte, 5 de novembre de 2016, durant el lliurament de premis.

Els videojocs lliurats seran publicats a la pàgina web del concurs i

Està permès utilitzar qualsevol llenguatge i/o eina de programació (BASIC, C, ensamblador, llibreries,...), sempre que els autors posseïxin una llicència adequada per a la publicació del videojoc resultant.

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.

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 trabajos en las distintas categorías de premios:

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 se quedaría 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. Exposició, llicència i ús dels videojocs entregats

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

difosos a les xarxes socials de

[ByteRealms.](#)

[Cheesetea i la](#)

[Universitat d'Alacant.](#)

Tots els documents relatius al videojoc aportats pels autors seran adaptats i publicats. Si es considera oportú, es podran crear nous vídeos del joc per a la mateixa o futures publicacions.

Tots els videojocs lliurats seran recopilats en una edició física conjunta en casset per a ordinadors reals Amstrad CPC 464. Els equips guanyadors en categories PRO i BASIC rebran una còpia de l'edició física. Les còpies restants seran posades a la venda per la

[Universitat d'Alacant.](#)

[ByteRealms.](#)

[Cheesetea](#)

i/o entitats col·laboradores del concurs. Tots els diners recaptats d'aquesta venda serà destinat íntegrament a finançar premis i edicions físiques de videojocs presentats a anteriors, presents i futures edicions del concurs.

7. Lliurament dels videojocs

El lliurament d'un videojoc per part d'un participant/equipo implica l'acceptació de les bases.

Es recomana encaridament als concursants que la versió principal del videojoc, juntament amb el seu manual, estiguin en Anglès, per facilitar la valoració del jurat. Adicionalment, es poden aportar versions traduïdes a altres llenguatges.

En realitzar el lliurament, els autors del videojoc accepten cedir, de forma no exclusiva, els drets de reproducció, distribució i comunicació pública als organitzadors del concurs

[\(Universitat d'Alacant.](#)

[ByteRealms](#)

[iCheesetea\).](#)

per a les finalitats especificades en aquestes bases. Així mateix, accepten que els organitzadors puguin cedir, també de forma no exclusiva, els citats drets a entitats col·laboradores del concurs amb l'única finalitat de complir les finalitats especificades en aquestes bases.

Els videojocs hauran de ser lliurats a través de la pàgina web del concurs

<http://cpcretrodev.byterrealms.com>.

Es permet lliurar tantes versions com es vulgui del videojoc abans de

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 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.byterrealms.com>.

Se permite entregar tantas versiones como se quiera del videojuego

la data límit. Només serà considerada a concurs l'última versió lliurada.

Es lliurarà un únic arxiu comprimit en format ZIP, de 20 MB com a màxim, que haurà de contenir:

- 1) El videojoc en format CDT.
- 2) El manual del videojoc en format PDF: ús, funcionament, tecles, història, etc.
- 3) El fitxer d'autoria, en format TXT, amb els noms dels autors del joc i una llista amb tots els tercers autors i els seus continguts utilitzats en el joc, incloent referències als originals quan sigui possible.
- 4) Totes les llicències del contingut de tercers en una carpeta.
- 5) 4 captures de pantalla per incloure en la fitxa web del joc, en format PNG.

Opcionalment, es recomana als participants incloure també els següents continguts:

- 1) Fitxers DSK amb el mateix videojoc que el CDT.
- 2) Un vídeo del videojoc en format MP4: tràiler/gameplay (màxim 1 minut).
- 3) El codi font en una carpeta, incloent instruccions de compilació. Haurà de contenir una còpia de la llicència d'ús del codi font que permeti la seva distribució (preferiblement GPL o MIT).
- 4) Descripció de el "making-of" del joc, en HTML o PDF. Explicació de com ha estat realitzat el joc, les tecnologies utilitzades, els problemes oposats, les lliçons apreses, fotos i captures del desenvolupament, etc. La finalitat d'aquest document és completar la fitxa del videojoc a la web per aportar més informació al públic.

María Isabel Alfonso Galipienso

Directora del Departament.

Alacant, 18 de maig de 2016

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:

- 1) El videojuego en formato CDT.
- 2) El manual del videojuego en formato PDF: uso, funcionamiento, teclas, historia, etc.
- 3) 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 posible.
- 4) Todas las licencias del contenido de terceros en una carpeta.
- 5) 4 capturas para incluir en la ficha web del juego, en formato PNG.

Opcionalmente, se recomienda a los participantes incluir también los siguientes contenidos:

- 1) Ficheros DSK con el mismo videojuego que el CDT.
- 2) Un vídeo del videojuego en formato MP4: trailer/gameplay (máximo 1 minuto).
- 3) 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).
- 4) 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.

María Isabel Alfonso Galipienso

Directora del Departamento.

Alicante, 18 de mayo de 2016

