

# #CPCRetroDev 2022

## ***X 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 Cheesetec convocan el 10º *Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2022)*. 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 (en horario **UTC+1**):
  - Comienza el viernes, 14 de octubre de 2022 a las 00:00h.
  - Finaliza el miércoles, **02 de noviembre de 2022 a las 23:59h.**

### **2. Participantes**

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

### **3. Premios**

- Esta edición cuenta con **1.100 € en premios** repartidos en categorías PRO, UA y menciones especiales:
  - **Categoría PRO**
    - 1<sup>er</sup> Premio.....300€
    - 2º Premio.....200€
    - 3<sup>er</sup> Premio.....150€
    - 4º Premio.....100€
    - 5º Premio..... 50€
  - **Categoría UA**
    - 1<sup>er</sup> Premio.....Diploma
    - 2º Premio.....Diploma
    - 3<sup>er</sup> Premio.....Diploma

▪ **Menciones especiales**

- **Gominolas** a la mejor música y efectos sonoros...**100€**
  - **Pablo Ariza** al mejor desarrollo técnico e IA...**100€**
  - **Relevo** a la mejor jugabilidad y diversión.....**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 1.100€ 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 lo formarán un presidente y dos vocales. Actuará de secretario uno de los vocales.
- Un panel de expertos apoyará al jurado valorando los juegos. El jurado revisará y validará su propuesta.
- El panel de expertos será anunciado en la web del concurso.
- Cada experto valorará un único aspecto de los juegos.
- Cada experto seleccionará sus 15 mejores juegos de mejor a peor.
- Los expertos se dividirán en **generales y especiales**.

- Los expertos **generales** evaluarán estos **aspectos**:
  - Diversión, adictividad y jugabilidad
  - Inteligencia Artificial y Calidad técnica
  - Música y Efectos de Sonido
  - Calidad gráfica y artística
- Los expertos **especiales** evaluará estas **menciones**:
  - Mejor Música y Efectos de Sonido
  - Mejor diversión, adictividad y Jugabilidad
  - Mejor Inteligencia Artificial y Calidad Técnica
- Se usarán estos **criterios de evaluación**:
  - Diversión, adictividad y jugabilidad: juegos que enganchan más y mantienen **más tiempo jugando** y disfrutando.
  - Inteligencia Artificial y Calidad técnica: juegos con **personajes más realistas, creíbles y retantes**. Técnicas avanzadas: altos *framerates*, efectos gráficos como *scroll*, resoluciones modificadas, *rasters*, etc. Cualquier técnica más compleja de lo habitual.
  - Música y efectos de sonido: juegos con músicas y efectos sonoros de **mayor calidad y riqueza expresiva**. Juegos con varias músicas y efectos.
  - Calidad gráfica y artística: juegos con mejor estética, más armónica y admirable. Se valorará que genere **ambiente, atmósfera o emociones** específicas acordes a la temática.
- Cada valoración recibida otorgará estos puntos:
  - De un experto **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
  - De un experto **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, se obtendrán
  - [50 puntos] por código fuente con **licencia libre (GPL, MIT o compatible)**.
  - [25 puntos] por incluir guiño a **Larcena's Legacy** de **Los Pollos Amigos**.
- El **guiño** a **Larcena's Legacy** **debe ser parte del gameplay**. Es **obligatorio** incluir una captura y explicación en la documentación.

- Resultarán ganadores:
  - **Categoría PRO:** juegos con más puntos totales.
  - **Categoría UA:** juegos con más puntos totales de equipos formados ***sólo por estudiantes de la Universidad de Alicante.***
  - **Menciones:** juegos mejor puntuados en cada mención especial.
- En caso de empate, ganará el juego...
  - a) con más puntos sumando todas las ***menciones especiales.***
  - b) con más puntos totales en "*Diversión, adictividad y jugabilidad.*"
  - c) el que entregase antes (fecha+hora de subida del fichero).
- Si participan más de 35 juegos, los 35 mejores serán seleccionados en semifinal previa. Los restantes quedarán empatados en la posición 36.
- Los ganadores tendrán **10 días**, desde la entrega de premios, para aportar datos bancarios y documentos requeridos por la Universidad de Alicante. Los premios se recibirán por transferencia bancaria.
- El jurado se reserva el derecho de interpretar estas bases, y de declarar cualquiera de los premios como desierto.

## 6. Condiciones generales de admisión de los juegos

- Los juegos 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.
- **Sólo** se permite **cargar antes** de comenzar la partida.
  - En ejecución sólo se dispondrá de **64KB**.
- Está permitido usar cualquier lenguaje o herramienta (BASIC, C, ensamblador, librerías,...), si la licencia permite la publicación y monetización del juego.
- Los juegos **NO pueden** publicarse **antes de la apertura de entregas:**
  - Un juego se considerará previamente publicado si:
    - Ha habido una ***versión ejecutable*** a disposición pública.
    - Ha habido un ***análisis íntegro, walkthrough o gameplay completo*** en vídeo o audio, a disposición pública.
    - Algún **jurado o experto** ha tenido acceso previo.
- Desde la apertura de entregas (ver sección 1. Plazo de solicitud):
  - Se podrá publicar el juego **en el canal oficial de entrega** (ver sección 8. Entrega de los juegos). Esto incluye el juego, capturas, imágenes, gameplays, videos, previews, análisis o cualquier material relacionado.

- Los juegos pueden ser creados individualmente o en equipos.
- Los juegos pueden ser de cualquier temática que respete las reglas.
- Los juegos **deben** ser **aptos para todos los públicos**.
- El juego y todos sus contenidos **deben ser nuevas creaciones propias de autores**.
- Excepcionalmente, se permite **contenido de terceros, sólo con licencia** que permita su distribución pública y comercialización.
  - Es **obligatorio** aportar la licencia.
  - Este contenido **será EXCLUÍDO de valoraciones de expertos y jurado**.
  - Los contenidos "***versionados***" se consideran dentro de esta norma.
    - Se considera versionado el contenido creado por los autores que replica o copia uno existente y requeriría permiso/licencia.
  - La **mayor parte** debe ser creación propia.
- **Serán descalificados** los juegos que no puedan ser incluidos legalmente en la producción en casete, o que generen dudas sobre su legalidad.
  - Esto incluye *remakes*, homenajes o réplicas parciales de juegos existentes sin licencia o permiso.
- **Condiciones de admisión en distintas categorías**
  - Los premios en las categorías PRO y UA, **NO** son acumulables.
    - Se obtendrá ***el de mayor cuantía***.
  - Menciones especiales y premios patrocinados son acumulables.
  - Todos los juegos optarán a categoría PRO, menciones especiales y premios patrocinados.
  - Sólo los equipos formados íntegramente por estudiantes de la Universidad de Alicante optarán a los premios de categoría UA.

## 7. Exposición, licencia y uso de los juegos entregados

- Los teasers, trailers y gameplays de los juegos en vídeo serán expuestos en el canal de Youtube de [ByteRealms](#).
- Los juegos serán publicados en la web del concurso y difundidos por [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y la [Universidad de Alicante](#). Todos los documentos entregados podrán ser adaptados y publicados.
- Todos los juegos serán recopilados en una **edición física** en **casete** para *Amstrad CPC 464*. Las copias serán puestas a la venta por la [Universidad de Alicante](#), [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y/o entidades colaboradoras.

## 8. Entrega de los juegos

- La entrega de un juego implica la aceptación de las bases.
- Se recomienda que juego y manual estén en **Inglés**, para facilitar la valoración jurado y expertos. Se permite añadir versiones traducidas.
- Al participar, los autores aceptan ceder, de forma **no exclusiva**, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública a los organizadores ([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 juegos **serán entregados** a través de <https://itch.io/jam/cpcetrodev2022>. Las instrucciones de entrega estarán disponibles en esta web y en <https://cpcetrodev.byterearms.com>.
- La entrega seguirá el procedimiento de [itch.io](#). Los autores deberán:
  - Crear una **web de su juego** en [itch.io](#).
  - Incluir la información y archivos solicitados.
  - Enviar (submit) la web a la "jam" [cpcetrodev2022](#), en [itch.io](#).
- La entrega deberá incluir, **obligatoriamente**:
  - El **juego** en formato **CDT**.
  - El **manual de juego**: objetivos, instrucciones, controles, etc.
  - La **autoría y licencias**, con los nombres de los **autores** del juego y todos los **contenidos licenciados**, mencionando autores, licencias utilizadas y enlaces/referencias.
  - **4 capturas** del juego en funcionamiento.
  - **1 vídeo trailer, máximo de 40 segundos**. Puede estar alojado en plataformas externas e incrustado en la web del juego.
- **Opcionalmente**, se recomienda incluir:
  - **Ficheros DSK/SNA/CPR** con el **mismo juego** que el CDT.
  - **Otros vídeos del juego**: comerciales/gameplay, así se hizo, detalles curiosos... El trailer del juego debe permanecer como vídeo destacado.
  - Un **ZIP con el código fuente**, con instrucciones de compilación. Deberá incluir licencia que permita su distribución (GPL, MIT o compatible).
  - Descripción del **"making of"** del juego, en la **propia web** y/o en **PDF**. Explicación de cómo se ha hecho el juego, tecnologías usadas, problemas encontrados, lecciones aprendidas, fotos y capturas del desarrollo, etc.
  - Cualquier otro contenido que los autores consideren oportuno.



- Se permite entregar versiones **antes de la fecha límite**. Sólo será considerada a concurso la última versión entregada.
- Está **expresamente prohibido** modificar la entrega en [itch.io](https://itch.io) **después de la fecha límite**. Se considerará modificación:
  - 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.
- Durante todo el concurso, la entrega **deberá** configurarse en [itch.io](https://itch.io) como:
  - Públicamente accesible (*Visibility & access: Public*)
  - Sin coste ni donación (*Pricing: No payments*)
  - Descargable (*Kind of project: Downloadable*)
- Tras la entrega de premios, los autores son libres de configurar/distribuir su juego libremente, en cualquier modalidad. Los autores conservan todos los derechos sobre su juego.

## 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://cpcroetrodev.byterrealms.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.
- Ante las actuaciones definitivas del jurado 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 2022**

La rectora,

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