

Universitat d'Alacant

Extracte de la Resolució de 5 d'octubre de 2021, de la rectora de la Universitat d'Alacant, per la qual es convoca el IX Concurs Internacional de Creació de Videojocs Retro (#CPCRetroDev 2021). [2021/10298]

BDNS (identif.): 588892.

De conformitat amb el que preveuen els articles 17.3.b i 20.8.a de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions, es publica l'extracte de la convocatòria, el text complet de la qual es pot consultar en la Base de dades nacional de subvencions (<https://www.infosubvenciones.es/bdnstrans/GE/es/convocatoria/588892>)

Primer. Beneficiaris

El concurs està obert a qualsevol persona o grup de qualsevol nacionalitat.

Segon. Objecte

Incentivar la creació i el descobriment de talent amb capacitats tecnològiques i artístiques en el món del videojoc. Amb la finalitat que el talent nacional competisca i es desenvolupe al màxim nivell, aquest concurs es convoca a escala internacional. Així, els creadors nacionals tenen l'oportunitat de portar al límit les seues 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, cercant anar més enllà de les capacitats teòriques de les màquines.

Tercer. Bases reguladores

Les bases reguladores i convocatòria estan publicades de manera conjunta en el *Butlletí Oficial de la Universitat d'Alacant* de dia 7 d'octubre, en la següent URL:

<https://www.boua.ua.es/acuerdos/descargaracuerdo/16921>

Quarta. Quantia

La dotació econòmica màxima d'aquesta convocatòria és de 1.230 euros.

Els premis estaran repartits en les següents categories:

Categoria PRO:

- 1r premi: 300 euros
- 2n premi: 200 euros
- 3r premi: 130 euros
- 4t premi: 100 euros
- 5è premi: 50 euros

Categoria UA:

1r premi: 100 euros

2n premi: 50 euros

Esmments especials:

Gominoles a la millor música: 100 euros

Pablo Ariza al millor desenvolupament tècnic i IA: 100 euros

Relleu al millor producte global: 100 euros

Cinquè. Termini de presentació de sol·licituds

El termini per a presentació de sol·licituds s'iniciarà el dia 15 d'octubre de 2021, i la finalització serà el 2 de novembre de 2021 a les 23.59 h (horari UTC+1).

Sisé. Altres dades

Els criteris d'avaluació s'entenen com:

a) Diversió, adictivitat i jugabilitat: videojocs que aconseguen enganxar més al jugador i mantenir-lo més temps jugant i gaudint.

b) Intel·ligència artificial i qualitat tècnica: videojocs que mostren uns personatges més realistes, creïbles i retadors, en primer lloc. En segon lloc, videojocs que mostren desenvolupaments tècnics avançats, amb altes taxes de *framerate*, efectes que requereixen tecnologia avançada com *scroll*, resolucions modificades, ús de *rasters*, etc. En general,

Universidad de Alicante

Extracto de la Resolución de 5 de octubre de 2021, de la rectora de la Universidad de Alicante, por la que se convoca el IX Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro (#CPCRetroDev 2021). [2021/10298]

BDNS (identif.): 588892.

De conformidad con lo previsto en los artículos 17.3.b y 20.8.a de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, se publica el extracto de la convocatoria, cuyo texto completo puede consultarse en la Base de datos nacional de subvenciones (<https://www.infosubvenciones.es/bdnstrans/GE/es/convocatoria/588892>)

Primero. Beneficiarios

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

Segundo. Objeto

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.

Tercero. Bases reguladoras

Las bases reguladoras y convocatoria están publicadas de manera conjunta en el *Boletín Oficial de la Universidad de Alicante* de día 7 de octubre, en la siguiente URL:

<https://www.boua.ua.es/Acuerdos/DescargarAcuerdo/16921>

Cuarto. Cuantía

La dotación económica máxima de esta convocatoria es de 1.230 euros.

Los premios estarán repartidos en las siguientes categorías:

Categoría PRO:

- 1er premio: 300 euros
- 2º premio: 200 euros
- 3º premio: 130 euros
- 4º premio: 100 euros
- 5º premio: 50 euros

Categoría UA:

1er premio: 100 euros

2º premio: 50 euros

Menciones especiales:

Gominolas a la mejor música: 100 euros

Pablo Ariza al mejor desarrollo técnico e IA: 100 euros

Relevo al mejor producto global: 100 euros

Quinto. Plazo de presentación de solicitudes

El plazo para presentación de solicitudes se iniciará el día 15 de octubre de 2021, y la finalización del mismo será el 2 de noviembre de 2021 a las 23.59 h (horario UTC+1).

Sexto. Otros datos

Los criterios de evaluación se entienden como:

a) Diversión, adictividad y jugabilidad: videojuegos que consiguen enganchar más al jugador y mantenerlo más tiempo jugando y disfrutando.

b) 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



tota tecnologia la programació de la qual revesteix major complexitat de l'habitual.

c) Música i efectes de so: videojocs amb músiques de major qualitat i riquesa expressiva, amb major quantitat de músiques i també amb millors efectes de so i més quantitat d'aquests.

d) Qualitat gràfica i artística: videojocs l'estètica dels quals mostra un major treball, un resultat més harmònic i genera un ambient de joc més artístic i professional.

e) Producte global: videojocs el resultat global dels quals incorpora millors característiques com a producte de mercat, des del punt de vista de venda al client final. Es valora sobretot l'harmonia del conjunt com a atractiu global per a un client final.

Els videojocs lliurats hauran de funcionar en un Amstrad CPC 464 real, sense expansions, i també en algun d'aquests 2 emuladors:

WinAPE 2.0 beta 2, amb profile CPC 464 with Aturats.

Retro Virtual Machine v2.0 beta-1 R7, amb un Amstrad CPC 464 bàsic.

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

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

Els videojocs lliurats no poden haver sigut publicats amb anterioritat a la seua participació en el concurs.

a) S'entendrà que un videojoc ha sigut publicat prèviament si abans de l'obertura de lliuraments al concurs, es compleix qualsevol d'aquests supòsits:

b) S'ha posat a disposició pública una versió executable del videojoc o d'una versió en desenvolupament d'aquest.

c) S'ha posat a disposició pública una anàlisi íntegra, *walkthrough* o *gameplay* complet del videojoc en vídeo o àudio.

Algun membre del jurat/panell d'experts ha tingut accés a una versió executable del videojoc, completa o en desenvolupament.

A través del canal oficial de lliurament (vegeu la secció 8. Lliurament dels videojocs) es podrà incloure qualsevol material del videojoc: el joc, captures, imatges, *gameplays*, vídeos, *previews*, anàlisis o el que els desenvolupadors vulguen. Sempre que el lliurament siga dins del termini establert (vegeu la secció 1. Termini de sol·licitud), aquestes formes de promoció no seran considerades com a publicació prèvia.

Els videojocs poden ser creats individualment o en equips.

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

Els videojocs hauran de ser aptes per a tots els públics.

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 a poder incloure'ls en la seua 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 pugua ser inclòs legalment en la producció en casset serà desqualificat. També podrà ser desqualificat si hi haguera dubtes respecte a la legalitat d'incloure algun dels seus continguts en la producció.

Qualsevol remake, homenatge o replicació parcial de videojocs prèviament existents que siga susceptible de ser considerada violació de drets d'autor serà desqualificada d'ofici si els autors no compten amb una llicència o permís.

Alacant, 5 d'octubre de 2021.– La secretària general (p.d. R 22.12.2020): Esther Algarra Prats.

general, toda tecnología cuya programación reviste mayor complejidad de lo habitual.

c) 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.

d) Calidad gràfica y artística: videojuegos cuya estética muestra un mayor trabajo, un resultado más armónico y genera un ambiente de juego más artístic y profesional.

e) 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.

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.

a) Se entenderá que un videojuego ha sido publicado previamente si antes de la apertura de entregas al concurso, se cumple cualquiera de estos supuestos:

b) Se ha puesto a disposición pública una versión ejecutable del videojuego o de una versión en desarrollo del mismo.

c) Se ha puesto a disposición pública un análisis íntegro, *walkthrough* o *gameplay* completo del videojuego en vídeo o audio.

Algún miembro del jurado/panel de expertos 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*, vídeos, *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, estas 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.

Alicante, 5 de octubre de 2021.– La secretaria general (p.d. R 22.12.2020): Esther Algarra Prats.