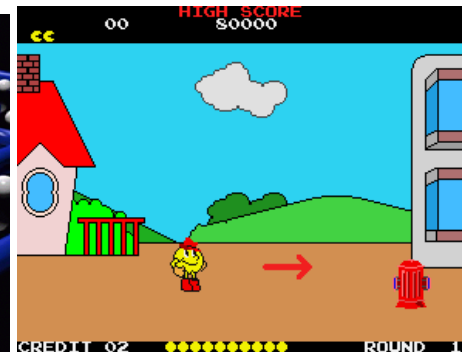
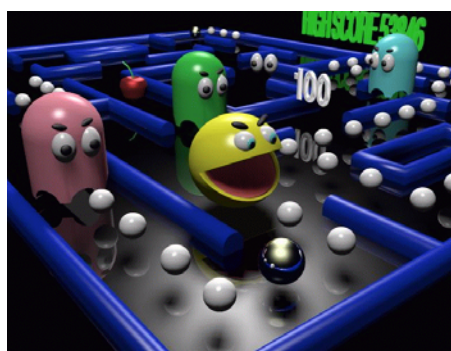
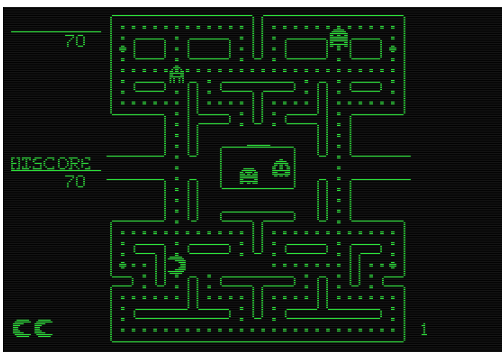
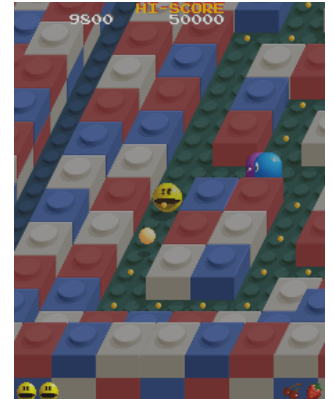




Concurso de programación de un juego tipo Pac-Man



En 1980 la compañía Namco lanzó al mercado Pac-Man, quizá el juego más representativo del mundo de los videojuegos. Para celebrar su 30 aniversario, y dentro de las actividades de RetroMañía 2010, se convoca un concurso internacional de programación de videojuegos basados en Pac-Man. El juego a programar no tiene porqué ser exactamente como el Pac-Man original pero sí mantener la idea principal. Por ejemplo, no se aceptará un juego tipo Space Invaders donde la nave defensora es un Pac-Man que dispara a los fantasmas invasores.

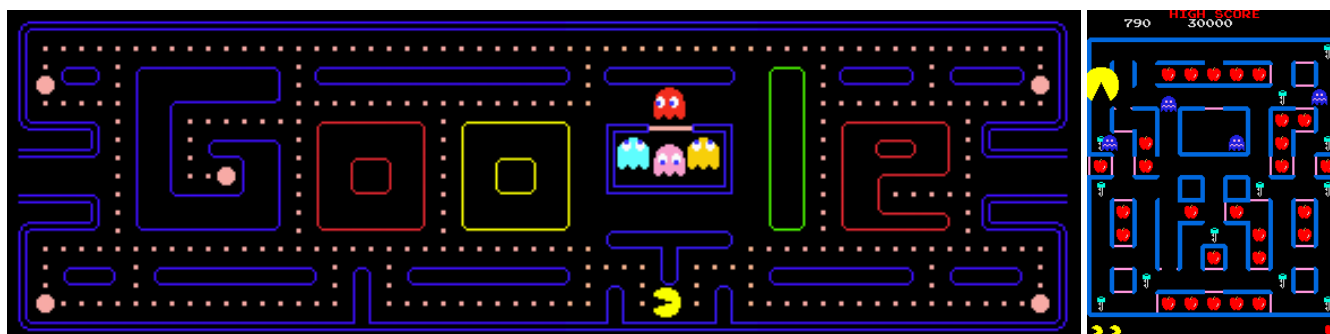
Desarrollo

- El juego podrá desarrollarse sobre y para cualquier plataforma software y hardware (Windows, Linux, Java, ZX Spectrum, PlayStation 3, Wii, tño. móvil, etc.). De todas formas, los concursantes deberán proporcionar los elementos necesarios (emuladores de la plataforma elegida, etc.) para que el jurado pueda evaluar el trabajo en un PC con Windows XP, incluyendo el código fuente, y estar a disposición del jurado en caso de que surjan problemas técnicos para poner en marcha el juego.
- Cada equipo participante puede estar formado por una sola persona o por un conjunto de ellas (sin límite).
- Para garantizar el juego limpio, cada equipo participante deberá entregar al menos cuatro versiones del juego en distintas fases de su desarrollo, siendo la última versión la definitiva y la que será evaluada por el jurado. Cada versión deberá ser lo suficientemente distinta de la anterior como para quedar claro que es una evolución no trivial de la misma. Con cada versión enviada, se debe incluir (además de todo lo necesario para poder ejecutarla) un archivo "info.txt" con la siguiente información: título del juego, instrucciones de instalación y ejecución, manual de uso, características aún sin implementar, equipo programador y nombre de sus miembros, y correo electrónico de contacto. Tanto las tres versiones intermedias como la definitiva se enviarán por email a concurso-pacman@retroaccion.org.
- Existen dos categorías de participación:
 - Categoría "Pre-RetroMañía"
 - El límite para enviar el juego definitivo será el lunes 8 de noviembre de 2010 a las 9:00 de la mañana.
 - Categoría "En directo"
 - El juego se desarrollará durante la celebración de RetroMañía 2010, comenzando su diseño el lunes 8 de noviembre de 2010 y enviando la versión final a concurso-pacman@retroaccion.org como muy tarde el jueves 11 a las 21:00. Es condición imprescindible en esta categoría estar dos horas diarias, de lunes a jueves, desarrollando el juego de cara al público (el lunes 8 se indicará el lugar pero cada participante tendrá que llevar lo que necesite para su desarrollo). Por supuesto se podrán invertir más horas en el desarrollo del juego sin estar cara al público.
 - Si los responsables del concurso sospechan que el juego no se ha comenzado a desarrollar desde cero el lunes, el equipo desarrollador será descalificado inmediatamente.
 - Aquellos que deseen participar en la modalidad "En directo" deberán enviar un email a concurso-pacman@retroaccion.org antes del sábado 6 de noviembre de 2010 a las 9:00 de la mañana, manifestando su intención de participar en dicha categoría y en qué horarios podrían estar programando en directo (al menos dos horas diarias de lunes a jueves en el intervalo 10:00-21:00)
 - Aquellos juegos que no estén finalizados al 100% para la fecha límite de su entrega serán aceptados igualmente.



Valoración

- Los trabajos presentados serán examinados por un jurado especializado, formado por distintos miembros de RetroAcción y los invitados a RetroMañía 2010, e cual seleccionará los premiados en cada categoría. El fallo del jurado será inapelable. El jurado se reserva el derecho de declarar desierto uno o varios premios de cada categoría.
- El jurado valorará los trabajos presentados desde muchos puntos de vista: originalidad, jugabilidad, gráficos, música y efectos sonoros, distintos modos de juego, dificultad del desarrollo en el lenguaje y plataforma hardware elegidos (no es lo mismo programar en Python en un PC que en ensamblador en un ZX Spectrum), nivel de depuración, así como el resultado en su globalidad. En ningún momento la superioridad técnica pesará más que la originalidad, la imaginación, y la jugabilidad.



Premios

Categoría "Pre-RetroMañía"

- Primer premio: 80€ + lote RetroMañía 2010
- Segundo premio: 40€ + lote RetroMañía 2010

Categoría "En directo"

- Primer premio: 100€ + lote RetroMañía 2010
- Segundo premio: 50€ + lote RetroMañía 2010

El fallo del jurado se hará público en el Salón de Actos del Edif. Ada Byron del Centro Politécnico Superior de la Universidad de Zaragoza el viernes 12 de noviembre de 2010 a las 19:00 y se comunicará por email a aquellos ganadores que no puedan asistir (en dicho caso, los premios serán enviados por correo postal durante la semana siguiente).

Normativa legal

- Si es el caso, los concursantes presentarán un documento detallando la lista de elementos de terceros (código, herramientas, librerías, imágenes, sonido, vídeo) que forman parte del juego, incluso si son de uso libre. Se podrá hacer uso de bibliotecas y herramientas de desarrollo de terceras partes.
- Los juegos participantes no podrán ser publicados en ningún medio hasta que el concurso haya finalizado y se hayan anunciado los ganadores en la Web de RetroMañía 2010. El no cumplimiento de esta condición será motivo de descalificación inmediata.
- RetroAcción se reserva el derecho a publicar en páginas Web de su propiedad lo necesario para que cualquiera pueda jugar a los juegos participantes, o al menos un video de una partida de los mismos (es responsabilidad de los participantes comunicar a RetroAcción su negativa a publicar el juego. En ningún caso se distribuirá el código fuente. Los concursantes poseerán la propiedad intelectual de sus trabajos de conformidad con la normativa vigente.
- Las bases podrían sufrir modificaciones por razones de fuerza mayor. Cualquier tipo de cambio o añadido realizado a las mismas será publicado en <http://www.retroaccion.org/> y comunicado por email a aquellos participantes de los que se tenga constancia.
- Para cualquier duda sobre el funcionamiento del concurso, concurso-pacman@retroaccion.org.

