



Concurso de programación de un videojuego de ZX Spectrum



Para celebrar el XXX aniversario del célebre Sinclair ZX Spectrum, y dentro de las actividades de RetroMañía 2012 (<http://www.retroaccion.org/retromania-2012>), se convoca un concurso internacional de programación de videojuegos inspirados en alguno de los creados para Spectrum¹. El juego a programar no tiene porqué seguir exactamente la misma dinámica que los originales pero sí mantener su idea principal.

Desarrollo

- Los equipos concursantes podrán estar formados por una sola persona o por un conjunto de ellas (sin límite).
- El juego podrá desarrollarse sobre y para cualquier plataforma software y hardware (ZX Spectrum, Windows, Linux, Java, PS3, Wii, Android, etc.), pero se deberán proporcionar los elementos necesarios (emuladores de la plataforma elegida, etc.) para que el jurado pueda evaluar el trabajo en un PC con Windows., además del código fuente y un archivo de texto 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, enviando todo ello por email a concurso@retroaccion.org.
- Existen dos categorías de participación:
 - **Categoría "Pre-RetroMañía"**: El límite para enviar la versión definitiva será el lunes 5 de noviembre de 2012 a las 9:00 de la mañana.
 - **Categoría "En directo"**: El juego se desarrollará durante la celebración de RetroMañía 2012, comenzando su diseño el lunes 5 de noviembre de 2012 y enviando la versión final como muy tarde el viernes 9 a las 9:00. Es condición imprescindible en esta categoría estar dos horas diarias, de lunes a jueves, desarrollando el juego de cara al público en la sede de RetroMañía (Edif. Ada Byron, Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Zaragoza); cada participante deberá disponer de lo que necesite para su desarrollo.
 - 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.
 - Para participar, enviar un email a concurso@retroaccion.org antes del lunes 5 de noviembre de 2012 a las 9:00 de la mañana, manifestando la intención de participar en dicha categoría y en qué horarios se podría estar programando en directo (al menos dos horas diarias de lunes a jueves en el intervalo 10:00-21:00)
- Serán aceptados y evaluados igualmente aquellos juegos que no estén finalizados al 100% para la fecha límite de su entrega.

Valoración

- Los trabajos presentados serán examinados por un jurado formado por distintos miembros de RetroAcción, el cual seleccionará los premiados en cada categoría. El fallo del jurado será inapelable, pudiéndose declarar desierto uno o varios premios de cada categoría.
- El jurado valorará los trabajos presentados desde diferentes 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 se valorará más que la originalidad, la imaginación, y la jugabilidad.

Premios

<u>Categoría "Pre-RetroMañía"</u>	<u>Categoría "En directo"</u>
<ul style="list-style-type: none">• Primer premio: 100€ + lote RetroMañía 2012• Segundo premio: 50€ + lote RetroMañía 2012	<ul style="list-style-type: none">• Primer premio: 100€ + lote RetroMañía 2012• Segundo premio: 50€ + lote RetroMañía 2012

El fallo del jurado se hará público en el Salón de Actos del Edif. Ada Byron de la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza el viernes 9 de noviembre de 2012 a las 18:00 y se comunicará por email a aquellos ganadores que no puedan asistir al acto (en dicho caso, los premios serán enviados por correo postal durante la semana siguiente).

Normativa legal

- Se podrá hacer uso de bibliotecas y herramientas de desarrollo de terceras partes pero, 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.
- 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 2012. El no cumplimiento de esta condición será motivo de descalificación inmediata.
- RetroAcción se reserva el derecho a publicar en sus páginas Web lo necesario para que sus visitantes puedan 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 propiamente dicho). En ningún caso se distribuirá el código fuente y 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 las reglas del concurso, concurso@retroaccion.org.

¹ Como inspiración, visita la lista de los 100 mejores juegos según los votos de los visitantes de WOS (<http://www.worldofspectrum.org/bestgames.html>).