

Concurso Diseño de sprites

Explora Commodore 5º Aniversario

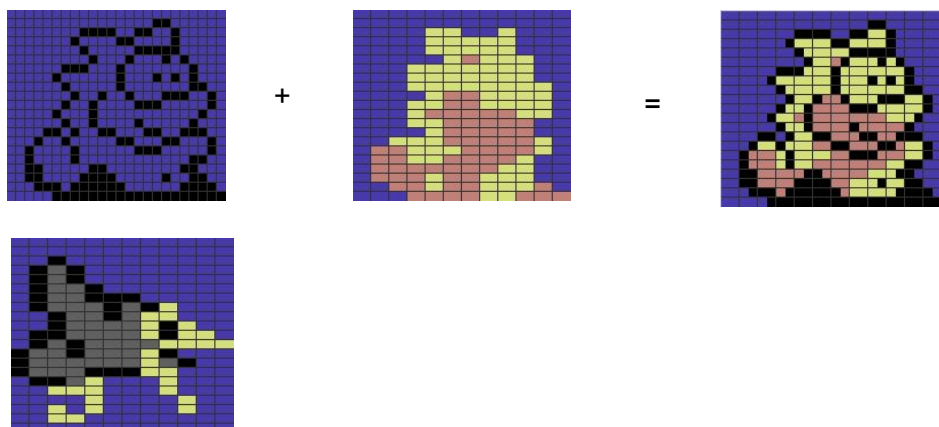
Con motivo de la celebración de la 5ª edición del evento Explora Commodore que tendrá lugar en Barcelona, Espai Jove La Fontana, el próximo 11 de mayo de 2019, la Asociación Explora Commodore convoca el primer concurso **Diseño de sprites**, en el cual los participantes podrán enviar a la organización sus diseños de sprites que se ajusten a las siguientes bases.

1. Temática

La temática elegida para esta edición del concurso es el **espacio**. Los concursantes deberán diseñar un personaje para un videojuego de C64 ambientado en el espacio.

2. Bases del concurso

- Los diseños tendrán que ser totalmente originales. No se permite el uso de diseños pertenecientes a otros juegos, aplicaciones o demos para C64 o cualquier otra plataforma.
- El tamaño de los sprites será el tamaño estándar de un sprite de C64: 21 píxeles de alto por 24 píxeles de ancho. Los sprites se ajustarán a las restricciones técnicas de los sprites de C64: 1 color + transparencia en modo monocolor; 3 colores + transparencia en modo multicolor con pixel de tamaño 2x1 (2 píxeles de ancho x 1 píxel de alto). Sólo podrán utilizarse los 16 colores de la paleta estándar del C64, sin ningún tipo de efecto para la generación de colores adicionales.
- Se podrá utilizar o bien un sprite en modo multicolor, o bien 2 sprites superpuestos (p.ej.: 1 en modo monocolor sobre 1 multicolor, 1 multicolor sobre 1 multicolor, etc). No se permite ningún efecto de animación, los sprites deberán mostrarse en pantalla de forma estática. A continuación se adjuntan dos ejemplos: un personaje realizado con dos sprites superpuestos, y otro realizado con un sprite multicolor (ambos extraídos del juego Mayhem in Monsterland, 1993, Apex):



- d. Para la realización de los sprites puede emplearse cualquier programa de la siguiente lista:
 - i. Sprite Pad: <http://www.subchristsoftware.com/spritepad.htm> .
 - ii. Spritemate (web): <http://www.spritemate.com/>.
 - iii. CBM prg Studio: <http://www.ajordison.co.uk/> .
 - iv. C64 Studio: <http://www.georg-rottensteiner.de/en/index.html> .
 - v. Pixcen: <http://hammarberg.github.io/pixcen/> .
 - vi. Shoot'em up construction kit (SEUCK): <https://csdb.dk/release/?id=153345> .
- e. Puede participar cualquier persona. Animamos especialmente a los niños para que diseñen su personaje.
- f. Cada participante podrá enviar un solo diseño. En caso de enviar más de un diseño, se tendrá en cuenta únicamente el último diseño enviado.
- g. Los diseños deberán ser enviados a la siguiente dirección: Concurso.sprites@exploracommodore.com. En el correo se adjuntará el fichero con el diseño de los sprites, el nombre del programa utilizado para crear el diseño, el nombre y la edad del concursante, y su dirección de correo electrónico.
- h. El plazo para el envío de los diseños se cerrará el domingo 5 de mayo de 2019 a las 23:59h. Todo diseño enviado fuera de dicho plazo quedará fuera del concurso.

3. Jurado

- a. El jurado estará compuesto por 5 miembros de la Asociación Explora Commodore.
- b. El jurado valorará la calidad y originalidad del diseño acorde a la temática, el uso de los colores, y tendrá en cuenta la edad de los participantes.

4. Resolución final

El jurado resolverá cualquier incidencia que pueda surgir durante la celebración del concurso y su decisión será inapelable.

5. Premios

- a. Se entregarán 3 premios a los participantes que queden en las posiciones 1ª, 2ª y 3ª en la decisión final del jurado del concurso.
- b. Los premios se entregarán durante la 5ª edición del evento Explora Commodore que tendrá lugar en Barcelona, Espai Jove La Fontana, el próximo 11 de mayo de 2019.

6. Uso de los datos

- a. Los datos enviados por correo electrónico por los concursantes, así como sus direcciones de correo electrónico, en ningún caso serán utilizados para otro fin que no sea la propia participación en este concurso.
- b. Los datos enviados por los concursantes serán destruidos en el plazo de 2 semanas, a excepción de los diseños enviados por los concursantes.