

BASES DEL CONCURSO

PLAZOS

1. El plazo máximo de entrega de trabajos será el **26 de junio de 2008 a las 23:59 horas** según el horario de de las Islas Canarias (UTC).
2. No se admitirá a concurso ningún programa que se envíe después de la fecha límite de entrega así como tampoco actualización o mejora alguna.

ENTRADAS

3. Podrá participar todo aquel que lo desee, y el número de entradas por concursante será ilimitado.
4. Los programas presentados serán **juegos de cualquier género**: plataformas, arcade, preguntas y respuestas, juego de mesa, aventura de texto, etc. No se admitirán aplicaciones, cargadores, demos, herramientas, etc.
5. Los juegos tendrán que ser completamente al **100% MSX-BASIC en su versión 1.0**, sin poder hacer uso de lenguaje ensamblador ni ningún otro tipo de técnica ajena al lenguaje MSX-BASIC. A continuación se listan las **restricciones** que deberán cumplir todos los juegos presentados, sin excepción:
 - a. Prohibido el uso de la instrucción **CALL**.
 - b. **DEFUSR**: Se pueden definir llamadas a rutinas en código máquina de la BIOS del MSX1, desde &H0000 (resetear el MSX) hasta &H0156 (limpiar el búfer del teclado)
 - c. **OUT**: Por compatibilidad sólo se permitirán instrucciones OUT a las direcciones del PSG y del VDP, si se accede a este último mediante OUT se deberá garantizar una total compatibilidad con el estándar (leyendo los valores adecuados de la BIOS con la instrucción **PEEK**)
 - d. **POKE**: Se puede usar en cualquier dirección e la memoria desde el final del programa hasta &HFFFF, es decir, no se permite modificar el programa con POKE (nada de código automodificable)
 - e. **USR**: Se podrán realizar llamadas a rutinas en código máquina previamente definidas con DEFUSR respetando las restricciones para dicha instrucción. El paso de parámetros, tanto de salida como de entrada, sí está permitido, siempre que sea a través de la instrucción USR.
 - f. Prohibidas las instrucciones de entrada/salida de casete.
 - g. Prohibidas las instrucciones relacionadas con la impresora.
 - h. Prohibidas las instrucciones añadidas por alguna extensión al MSX-BASIC (como las de diskrom, cartuchos con ampliaciones, etc.)
6. La extensión del listado MSX-BASIC será de **10 líneas como máximo**. Cualquier exceso será motivo de descalificación por parte del jurado.
7. La entrada se enviará en un archivo con extensión .BAS. Se adjuntará también el listado completo en un archivo .TXT. El autor podrá incluir un archivo de texto con instrucciones, historia, comentarios, notas, etc.

8. Los participantes deberán enviar sus entradas a concursomsxbasic@konamito.com proporcionando los siguientes datos personales: nombre, apellidos, Nick y una dirección de correo válida.
9. El autor da su consentimiento expreso para publicar su trabajo así como también el listado completo.
10. Los juegos que se presenten tienen que ser **inéditos**, no publicados en ningún otro lugar con anterioridad. Los plagios o copias de otros existentes quedarán automáticamente descalificados, así como también su autor que no podrá presentar ningún otro tipo de trabajo a este concurso.

JURADO

11. Fernando López, también conocido como SapphiRe, será el juez del concurso. Se trata de un programador con experiencia en el desarrollo de videojuegos, amplios conocimientos del MSX-BASIC y muy conocido en el mundillo MSX.
12. La decisión del jurado es inapelable.

PREMIOS

13. Obtendrán premios los **tres mejores juegos** según la decisión del jurado.
14. Los premios aún están por determinar si bien antes del final del mes de abril de 2008 tendrán que publicarse para conocimiento general. En cualquier caso será **material relacionado con el MSX**.
15. Los premios no se canjearán por dinero en metálico.

NOTAS FINALES

16. Cualquier duda se aclarará convenientemente en los Foros de discusión en un hilo que se abrirá para tal fin.