

## Bases del concurso

1. El plazo límite para el registro de videojuegos es el 16 de febrero.
2. El videojuego puede estar en cualquier estado de desarrollo (alfa, beta, demo, versión final) pero ha de contar al menos con una compilación ejecutable para Windows, Mac, enlace a AppStore o Google Play (preferiblemente versiones de ordenador).
3. El título debe haber sido desarrollado a lo largo del 2017-18, independientemente de si ha sido publicado ya o no.
4. No existe límite de presupuesto en el desarrollo/empresa, ni número de integrantes/trabajadores.
5. Solo será necesario un representante por equipo.
6. La temática de los proyectos presentados será libre, pero no podrá contener contenidos considerados difamatorios, sexistas, racistas, xenófobos, discriminatorios, pornográficos, ilegales o que de algún modo atenten contra derechos de terceros.
7. Los participantes en este concurso aceptan que la organización tenga derecho a la utilización de las imágenes del proyecto presentado y sus nombres, el uso se realizará exclusivamente con fines publicitarios y de promoción del evento y de cada proyecto durante cinco años.
8. Los participantes deberán entregar a través de un enlace un pack de capturas del título y otro enlace con las compilaciones, en dos archivos .zip separados.
9. La organización se reserva el derecho de alterar previo aviso las bases, el incumplimiento de estas puede acarrear la descalificación de los participantes.
10. La participación implica la aceptación de todas las bases y condiciones del concurso.
11. Los videojuegos escogidos serán presentados durante el Valencia Indie Summit en LasNaves por los propios participantes -en sus propios equipos- en una exposición permanente durante los días 1-2 de marzo, la entrega de premios se realizará el día 2.