

## Festival de Jogos Independentes 2013

O Festival de Jogos Independentes 2013 está relacionado com Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames 2013) que ocorrerá em São Paulo/SP de 16 a 18 de outubro de 2013. Está em sua oitava edição, e é uma celebração da produção independente de jogos.

## Regulamento

Os jogos que participarem deste evento também farão parte de uma mostra de jogos que será realizada durante o SBGames 2013. Cada participante do Festival concorda com os termos destas regras oficiais e com as decisões tomadas pelos organizadores e pelos avaliadores. Apenas os jogos considerados independentes estarão elegíveis a participar deste Festival.

## Categorias

Os jogos deverão ser submetidos em uma das seguintes categorias:

- PC/Web: voltada a jogos executados em computadores pessoais, demandando ou não algum tipo de instalação adicional, e jogos acessíveis via navegador web;
- Mobile: voltada a jogos para tablets, celulares e dispositivos portáteis;
- Outras Plataformas: voltada aos jogos que não se enquadram nos casos anteriores. Neste caso, se necessário, o submissor deverá fornecer condições de hardware e software para que seu jogo seja analisado pelos juízes e exibido na mostra. Jogos de tabuleiro também se encaixam nesta categoria.

## Definição

Entende-se que um jogo independente é um jogo digital criado sem a encomenda de um publicador ou cliente, um jogo que seja concebido e desenvolvido por pessoa física ou jurídica utilizando qualquer tecnologia para qualquer plataforma, visando ou não fins lucrativos. Um jogo independente possui forte presença autoral, voltado, muitas vezes, à experiências inovadoras e ousadas. Durante sua produção, um jogo independente poderá receber apoio financeiro de editais, órgãos públicos ou ser financiado com bens próprios.

## Submissão

Para participar o candidato deve estar elegível conforme as regras oficiais e submeter todos os seguintes materiais até as 23:59 de 29 de julho de 2013.

- O formulário oficial completamente preenchido localizado na página do SBGames 2013.
- Um arquivo no formato nome\_do\_jogo.zip, cujo conteúdo é:
  - Diretório nome\_do\_jogo, contendo os arquivos do jogo, inclusive todas bibliotecas necessárias para sua execução.
  - Arquivo LEIAME.TXT, contendo instruções de instalação e de como jogar, indicando claramente os controles do jogo.

- Diretório IMG, contendo três screenshots do jogo que demonstrem suas principais funcionalidades. Os arquivos devem estar no formato PNG nomeados da seguinte forma: nome\_do\_jogo1.png, nome\_do\_jogo2.png e nome\_do\_jogo3.png. As imagens serão usadas na divulgação do concurso e devem ser de alta resolução (resolução máxima do jogo).
- Arquivo VIDEO.TXT, contendo o endereço eletrônico para dois vídeos no YouTube, Vimeo ou site similar de streaming de vídeos. Este vídeo deve ter duração de 1 a 3 minutos ilustrando a interação, a jogabilidade e características principais do jogo (destinado a ajudar na avaliação pelos juízes do evento) e um vídeo de 30 segundos com ênfase na publicidade do jogo (voltado aos jogadores). Este vídeo poderá ser disponibilizado publicamente no site do concurso. Para facilitar a indexação dos vídeos, por favor coloque como título: "Título do Jogo - Festival de Jogos - SBGames 2013" e associe a tag SBGames2013.

### Ficha de Inscrição

- A ficha de inscrição contém pelo menos as seguintes informações obrigatórias:
  - Nome do jogo.
  - Nome do responsável pela submissão.
  - CPF/CNPJ do responsável.
  - Para participar do evento, o jogo deverá ter sido publicado nos anos de 2012 e/ou 2013;
  - Status do jogo (Jogo Completo, Jogo em Produção/Experimental).
  - Categoria (PC/Web, Mobile, Outras plataformas).
  - Indicação se o jogo produzido apenas por estudantes, indicando se teve um professor orientador, que não impacta o status de autoria dos estudantes.
  - Listar todos os financiamentos recebidos durante o desenvolvimento.
  - Nome de todos os autores – todos os autores devem estar nos créditos do jogo
  - Descrição breve do jogo (1 parágrafo de no máximo 1000 caracteres).
  - Recursos externos livres ou comprados e utilizados na criação do jogo, deixando clara a sua fonte e licença envolvida.
  - Declaração de que todo conteúdo submetido é original e não viola nenhum direito autoral.
  - Declaração de que o jogo foi concebido de forma independente sem nenhuma encomenda de qualquer natureza.

### Inscrição na Categoria Mobile

Além do procedimento acima, na submissão para esta categoria os autores deverão incluir no vídeo a demonstração de uma pessoa jogando em que fique clara a interação com o dispositivo, exibindo as suas mãos e dedos e tela do aplicativo. Se preferir, o autor pode fornecer dois vídeos distintos, um com a jogabilidade e outro com a interação com o dispositivo, incluindo ambos os endereços eletrônicos no arquivo VIDEO.TXT. Após a pré-seleção pelo vídeo os autores serão

contactados para enviar um build de seus aplicativos para que possam executar em determinados dispositivos dos avaliadores.

### Inscrição na Categoria Outras Plataformas

O submissor deverá colaborar com os organizadores do concurso para viabilizar o teste de seu jogo pelos juízes do concurso. Reserva-se o direito de recusar jogos que não possam ser testados ou que sua viabilização seja difícil para o Festival.

### Restrições e Elegibilidade

O concurso é aberto para empresas e indivíduos. Pessoas com idade inferior a 18 podem participar se devidamente autorizados pelos pais ou representante legal. Além disso, os jogos submetidos deverão:

Concordar com regulamento: os candidatos concordam com as regras estabelecidas neste regulamento.

- Ser Criado de Forma Independente: os avaliadores irão acreditar que o jogo submetido foi criado com a filosofia independente, criado por uma empresa, indivíduo ou grupo de pessoas de forma independente e sem nenhum tipo de encomenda de um cliente.
- Ter arte própria ou deter direitos de uso: Todos os assets (sprites, tilesets, modelos 3D, sons, músicas) deverão ser criados pelo participante e serão desclassificadas qualquer submissão que utilize assets sem autorização de outros jogos ou quaisquer audiovisuais. Arte comprada (ou obtida em repositórios livres) deverá respeitar os direitos de uso e estes direitos de uso deverão estar listados de maneira clara para a comissão julgadora dos jogos. Todos os recursos utilizados deverão indicar também a sua origem.
- Usar de tecnologia de terceiros: pode ser usada qualquer tecnologia desde que o participante tenha os direitos de uso (licença) da tecnologia.
- Ter os direitos de uso : antes de submeter o jogo o participante deve ter uma permissão escrita de todas as pessoas que tem direitos sobre o jogo submetido.
- Não atualizar a submissão: não serão permitidas quaisquer atualizações dos jogos submetidos.
- Estar no estágio de desenvolvimento coerente com a categoria e o status: Dependendo do status (completo/em produção), todos os jogos submetidos devem estar pelo menos em um estágio beta, ou seja, com as principais funcionalidades implementadas, demonstrando a experiência de jogo por completo.
- Executar corretamente na plataforma submetida: Os jogos submetidos deverão executar na plataforma indicada durante a submissão;

### Desclassificação

A arte do jogo, incluindo aspectos visuais e sonoros, deve ser original criada pelos autores, ou obtida de maneira legal. Serão desclassificados quaisquer jogos que utilizem obras de terceiros sem autorização ou sem respeitar a devida licença. Ao submeter o jogo, a equipe fica

responsável para que não ocorra nenhuma violação dos direitos autorais. Durante o evento deverá comparecer no mínimo um membro da equipe do jogo, que deve estar inscrito no evento até o dia 30 de Setembro de 2013, para demonstrá-lo publicamente em horário a ser combinado e para receber premiação em caso de vitória. Excepcionalmente no caso de nenhum membro estar presente, um representante relacionado ao projeto dentre os participantes inscritos no SBGames deve ser indicado previamente aos organizadores, para este que possa apresentar o jogo e receber o prêmio durante o evento.

Outro caso de desclassificação é se o jogo for submetido por integrante que faz parte da equipe de avaliação do Festival ou pelo comitê de organização do Festival.

### **Avaliação**

Cada jogo submetido que não for desclassificado será avaliado por um grupo de especialistas definido pela organização do evento. O comitê incluirá professores, pesquisadores, jornalistas, membros de associações e membros da indústria de jogos digitais. Os avaliadores poderão não aceitar um jogo, seja porque ele não funciona plenamente, por questões morais ou de violação dos direitos autorais. O avaliador deverá enviar para comissão organizadora um parecer explicando o motivo da recusa. O avaliador também não poderá fazer parte de equipe que submeteu o jogo ao Festival.

Após esta primeira avaliação (pré-seleção) a lista dos jogos candidatos será publicada no site do evento. Caso o número de jogos classificados exceda o limite de 45 jogos, será feita uma segunda avaliação eliminatória, na qual o comitê vai elencar quais são os jogos finalistas do concurso segundo a sua adequabilidade ao concurso.

Publicados os finalistas, o comitê irá analisar os jogos submetidos e irá atribuir um dos quatro conceitos (Fraco, Regular, Bom ou Excelente) para cada um dos itens listados abaixo:

- Tecnologia: aspectos computacionais incluindo a inovação tecnológica;
- Visuais: inovação e qualidade dos recursos visuais incluindo arte 2D, arte 3D e a arte destinada para interface gráfica;
- Som: inovação e qualidade dos efeitos sonoros e trilha sonora;
- Game design: qualidade e execução do jogo, incluindo projeto da mecânica de jogo, construção de fases, desafio, fator diversão e balanceamento;
- Overall: conjunto da obra, coerência entre os recursos tecnológicos, sonoros, game design e visuais, qualidade do jogo como um todo.

Para cada jogo e para cada avaliador, será calculada pela média aritmética simples das notas atribuídas pelos avaliadores em cada um dos critérios, uma avaliação média (para cada conceito será atribuído um valor numérico de 1 a 8). A pontuação final para cada um dos jogos será dada pela média aritmética simples das avaliações médias atribuídas pelos avaliadores em cada um dos critérios.

O jogo vencedor em cada uma das categorias será aquele com a pontuação final mais alta. As segunda e terceira melhores notas irão compor os segundo e terceiro lugares, respectivamente, em cada uma das categorias. Os avaliadores deverão escrever um breve parecer sobre o jogo avaliado. Os pareceres serão enviados anonimamente para os candidatos.

### **Premiação**

Cada autor dos três primeiros colocados para em cada categoria irá receber um certificado pelo júri técnico pelo conjunto da obra. Apenas os jogos completos serão avaliados por categorias (Tecnologia, Visuais, Som, Game Design, Overall).

Somente ocorrerá uma premiação dos três colocados para categoria/júri se existirem mais de seis candidatos. Entre três e seis candidatos, será premiado um único jogo e não haverá premiação no caso de haver menos de três inscrições.

O concurso também terá um prêmio para jogos criados apenas por estudantes ou grupo de estudantes, que criaram um jogo completo ou em produção/experimental sem nenhum apoio financeiro significativo de qualquer natureza, criado basicamente em atividades acadêmicas em cursos de graduação, extensão e pós-graduação ou como atividade de hobby, ou criado durante game jams, hackathons ou maratonas de programação. Desta categoria podem participar estudantes de qualquer nível, inclusive do ensino médio. Os estudantes também poderão participar da premiação principal simultaneamente. Todos os participantes desta categoria devem ter sido estudantes durante o período de Janeiro de 2012 e Agosto de 2013.

Outros prêmios irão depender dos patrocínios e/ou apoiadores do evento. A organização do evento não se compromete com nenhum prêmio específico ou qualquer bonificação. Somente a organização do evento irá emitir os certificados.

### **Prêmio Popular**

Os jogos completos da categoria PC/Web que não foram desclassificados estarão disponíveis ao público no dia do evento para escolha Popular. Cada pessoa inscrita no evento terá direito a um voto e poderá votar no jogo que mais gostar. Antes de declarar o vencedor cada um dos jogos será apresentado publicamente pelos seus autores em momento a ser combinado durante o SBGames e antes cerimônia de premiação. Será mostrado o vídeo do jogo e os autores terão até 2 minutos para explicar o projeto. Se pelo menos um membro da equipe não estiver presente o jogo será desqualificado e será escolhido o segundo com a maior votação. Alguns jogos selecionados também serão convidados a apresentar um post-mortem durante o evento, relatando o desenvolvimento de seu jogo. Este relato não terá relação com a premiação, será voltada à troca de experiências entre os desenvolvedores e o público do SBGames.

### **Notas finais**

Em caso de qualquer dúvida ou questão não descrita anteriormente a comissão organizadora do festival e a comissão organizadora do SBGames são soberanas e as únicas que podem deliberar sobre qualquer ponto referente ao concurso. O concurso poderá ser suspenso pela comissão organizadora em qualquer momento sem nenhum aviso prévio.

### **Divulgação dos Vencedores**

Os vencedores do Festival de Jogos Independentes do SBGames 2013 serão anunciados durante o evento e disponíveis no website o término deste.

### **Data Importantes**

- Prazo máximo para submissão dos Jogos: **29 de julho de 2013**

- Divulgação dos Candidatos: de 29 de julho de 2013 a 5 de agosto de 2013
- Divulgação dos Finalistas: de 5 de agosto de 2013 a 26 de agosto de 2013
- Período para Avaliação da Comissão: de 26 de agosto de 2013 até 30 de setembro de 2013
- Divulgação dos Vencedores: durante o SBGames (16 a 18 de outubro de 2013 em São Paulo)

## Sistema de Submissão

- [Clique aqui](#)

## FAQ

### **Q: Meu jogo foi desenvolvido exclusivamente para iPhone, como submetê-lo?**

A: Se o jogo já estiver disponível \*gratuitamente\* na Apple Store, basta incluir o link para ele. Caso contrário, submeta todas as demais informações e arquivos requisitados e, caso aprovado em uma avaliação preliminar, você receberá os UIDs dos avaliadores para gerar um builds específicos. Será verificada a viabilidade de uso de testFlight ou a exigência da mesma.

### **Q: Os arquivos foram criados por membros da equipe, é preciso que eles escrevam arquivos de licença também?**

A: É preciso deixar claro quais recursos foram criados pela equipe e quais são de origem externa, inclusive se os recursos externos estão sendo utilizados de maneira legal. O nome do criador (ou site de origem) e licença são suficientes.

### **Q: Estou desenvolvendo um jogo multi-plataforma, posso concorrer em mais de uma categoria?**

A: Não, o mesmo jogo pode concorrer em categorias diferentes desde que haja uma inscrição para cada categoria. Não se esqueça que cada categoria tem seus próprios requisitos no momento da inscrição.

### **Q: Meu jogo só roda se houver acesso a internet, este recurso estará disponível?**

A: Isto complica um pouco na avaliação, mas não a impossibilita, portanto deixe esta informação bem clara no formulário de inscrição. Durante o Festival, não há garantia de acesso a internet. Faremos todo o possível.

### **Q: Quais os recursos disponíveis durante o festival?**

A: Provavelmente computadores para os jogos da categoria PC/Web e tablets iPad e Android.

### **Q: Ao submeter um jogo é necessário estar presente no evento para apresentá-lo?**

A: Sim, pelo menos um membro da equipe do jogo deve estar inscrito no evento e presente para demonstrá-lo publicamente.

### **Q: Se enviar uma versão demo do meu jogo neste ano, posso submeter a versão completa no ano que vem?**

A: Sim, pelas regras atuais, mas lembre-se que somente os jogos completos concorrem em algumas categorias.

### **Q: Sou estudante, mas o artista do meu jogo não. Poderia concorrer ao prêmio para estudantes?**

A: Se a autoria do jogo for de ambos, vocês não podem concorrer. Se a arte de seu jogo foi comprada ou disponibilizada para seu projeto, e o artista não é autor do jogo, pode concorrer, desde que esta informação e as questões legais relacionadas estejam claras durante a inscrição.

**Q: Há necessidade de comprovar a “independência” do jogo com documentos?**

A: Basta listar os recursos externos livres ou comprados e utilizados na criação do jogo, deixando clara a sua fonte e licença envolvida.

**Q: Havendo versões diferentes de um mesmo jogo conforme o hardware disponível, qual submeter para avaliação? Por exemplo, a versão para o novo iPad proporciona uma melhor experiência que a disponível para o Windows Phone.**

A: Envie todas as versões disponíveis, a comissão fará o máximo para avaliá-las.

**Q: A versão para avaliação deve ser a mesma que a disponível para o público geral? Por exemplo, disponibilizar de início todas as fases/níveis do jogo (ao invés de ser preciso evoluir no jogo para acessar as demais fases/níveis).**

A: Uma versão diferente certamente proporcionaria uma avaliação mais completa. Mas não esqueça de deixar claro a inscrição que existe a versão “normal” que é diferente da versão submetida.

**Q: A integração do jogo com outros sistemas seria avaliada? Por exemplo, existência de fóruns de discussão, ranking de usuários registrados, parcerias com empresas, etc.**

A: Não! O escopo da avaliação está restrito ao jogo. Se esta integração for essencial para o gameplay, deixe esta informação muito clara na submissão.

**Q: Alguém que faz parte da comissão de avaliação dos jogos pode submeter um jogo ao Festival?**

A: Não! Neste caso, o jogo será desclassificado do Festival. Nenhum dos juizes (ou a equipe de Chairs) pode submeter jogo ou fazer parte da equipe de desenvolvimento de um jogo. Destaca-se, porém, que não é vedada a participação de integrantes da comissão de avaliação de artigos do SBGames ou da comissão organizadora do SBGames que não estejam envolvidos com o Festival. Professores orientadores (ou participantes da comissão) que tiverem alunos participando do Festival devem deixar isto claro no formulário de submissão e indicar que não são autores dos jogos enviados.

**Q: Qual é o motivo de separar em categorias (PC/Web, Mobile, Outras)? Não são todos jogos?**

A: É uma questão técnica. A separação em categorias se dá devido à diferenças na interação e avaliação dos jogos. Por exemplo, para a categoria Mobile são alocados juizes com experiência nesta área e disponibilidade de acesso a estes dispositivos. A categoria Outras Plataformas demanda uma análise individual de cada caso.

## Contato e Dúvidas

Assuntos relacionados ao Festival de Jogos: [festival@sbgames.org](mailto:festival@sbgames.org)