

GAME JAM

22/09 a 03/10

SEMANA GAMEDÉV II

GAME JAM

Informações Gerais

TEMA

O tema da game jam será revelado no dia 22/09 pelo instagram oficial do evento.

PRAZO DE ENTREGA

As equipes terão até o dia 03/10 12:00 para subirem seus jogos para a plataforma itch.io e enviarem o link para o email da organização do evento.

ENTREGA

No dia 03/10 a partir das 20:30h no auditório NTB as equipes serão chamadas para apresentarem para a plateia e os jurados a ideia do seu jogo em até 3 minutos. Logo em seguida, um dos jurados irá jogar o jogo por até 10 minutos. Após a apresentação de todas as equipes, os jurados irão se retirar para decidirem os vencedores da competição.

SEMANA GAMEDÉV II

GAME JAM

PREMIAÇÃO

1º COLOCADO

Troféu de 1º lugar;
300,00 reais no pix.

2º COLOCADO

Troféu de 2º lugar;
100,00 reais no pix.

3º COLOCADO

Troféu de 3º lugar;
30,00 reais no pix.

SEMANA GAMEDÉV II

GAME JAM

REGRAS

1 - Gênero obrigatório — Os jogos deverão se limitar exclusivamente ao gênero Infinity Run (ex.: Subway Surfers, jogo do dinossauro do Chrome). Alternativas ou híbridos só serão permitidos se mantiverem a jogabilidade central de corrida infinita ou níveis com progressão contínua e ritmo de “run”.

2 - Perspectiva permitida — A perspectiva pode ser third-person (câmera por trás do personagem) ou side-scroller desde que preserve a dinâmica de corrida/avanço contínuo típica de Infinity Run (movimento automático do mundo ou do personagem em um fluxo contínuo).

3 - Exploração limitada — Não é exigida exploração em mundo aberto. Se houver exploração, ela deve acontecer como variações de rota, ramificações de pista, áreas secretas ou segmentos alternativos dentro da estrutura de run (ou seja: exploração limitada dentro da corrida, não exploração livre em mundo aberto).

4 - Ambientes jogáveis — Os níveis/ambientes podem ser urbanos, rurais, interiores ou fantasiosos; devem ser concebidos como pistas/segmentos a serem percorridos continuamente (não mapas livres).

5 - Visualização em terceira pessoa — Se o jogo usar terceira pessoa, essa visão deve ser constante durante a corrida (câmera por trás do personagem). Em side-scroller a câmera segue lateralmente o avanço. A experiência visual deve priorizar clareza da pista e dos obstáculos.

6 - Uso de assets — É permitido usar pacotes de assets licenciados legalmente para cenários, props e tilemaps. Certifique-se de possuir os direitos de uso e redistribuição exigidos pela licença.

7 - Artes originais — As artes do protagonista, inimigos e chefes devem ser originais (desenvolvidas pela equipe) ou claramente modificadas dentro dos termos da licença original; não são aceitas cópias diretas de IPs de terceiros.

8 - Personagem jogável — Deve haver um personagem controlado pelo jogador com controles típicos de Infinity Run (pular, deslizar, trocar de pista, usar habilidade, etc.).

9 - Estatísticas básicas — O jogo deve apresentar ao menos uma estatística visível (ex.: barra de saúde, energia, escudo ou similar). Outras estatísticas opcionais (moedas, multiplicador de score) são permitidas.

10 - Condição de vitória — Defina uma condição de sucesso válida para o formato Infinity Run: por exemplo, alcançar uma meta de score, completar X segmentos/cronos, coletar um número de itens, ou cumprir um desafio/evento de tempo.

11 - Condição de falha — O jogo deve ter condição(s) de morte/derrota (ex.: perder toda a saúde, colidir com obstáculo mortal, cair fora da pista) que encerrem a corrida ou gerem reinício.

12 - Mecânicas que afetem estatísticas — Deve existir pelo menos um meio de alterar as estatísticas do personagem durante a run (ex.: poções que recuperam saúde, itens que dão escudo temporário, comida que restaura energia, power-ups que aumentam score/multiplicador).

13 - Combate / mecânicas de antagonismo — Deve haver alguma forma de confronto a desafio ativo: inimigos que bloqueiam a pista, obstáculos dinâmicos, chefes em segmentos específicos ou mecânicas que substituem combate direto (ex.: desviar/contrapor ataques).

14 - Tema visível — O jogo deve apresentar pelo menos uma interpretação clara e visível do tema da jam (tema a ser anunciado). Essa interpretação deve ser perceptível na jogabilidade, nos visuais ou nas mecânicas.

15 - Elegibilidade — Apenas inscrições com interpretação clara e visível do tema serão elegíveis para classificação e prêmios. Inscrições ambíguas podem ser desclassificadas da premiação.

16 - Conteúdo apropriado — Não será permitido conteúdo com nudez, linguagem de ódio ou imagens de ódio. Evite linguagem extremamente forte e sangue excessivo; jogos devem ser adequados para público geral.

17 - Conformidade — O não cumprimento de qualquer regra pode resultar em desqualificação da competição ou da premiação.

SEMANA GAMEDÉV II

GAME JAM

DICAS E SUGESTÕES

Evite criar um jogo com alta dificuldade. É do seu interesse garantir que o maior número possível de jogadores possa desfrutar do seu jogo com sucesso. É preferível receber comentários como “O jogo era muito fácil” em vez de “O jogo era muito difícil; não consegui jogá-lo”.

Planeje pequeno, termine grande! Defina um escopo restrito que seja realisticamente alcançável e considere ter metas ampliadas se o tempo permitir.

Tente evitar incorporar mecânicas complexas e confusas que possam desanimar os jogadores mais cedo. Se você decidir incluir mecânicas complexas e potencialmente confusas, forneça uma explicação detalhada no jogo ou na página do projeto itch.io.

O ritmo do jogo é crucial. Movimentos e giros excessivamente lentos podem esgotar a paciência do jogador além do limite.

Inclua introduções e diálogos puláveis. Muitos jogadores têm tempo e atenção limitados para jogar e testar jogos, e podem perder rapidamente o interesse se houver muita narração e diálogos (não puláveis).

SEMANA GAMEDÉV II

GAME JAM

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Jogabilidade:
Pergunte-se: O meu jogo está apresentando uma boa fluidez na movimentação do personagem? O meu jogo está apresentando alguma falha em alguma das animações de movimentação do personagem principal?

Dificuldade do uso dos controles e interações:
Pergunte-se: Os controles do meu jogo estão fáceis de entender? Os controles estão acessíveis e fáceis de manusear?

Vontade de tentar novamente:
Pergunte-se: O meu jogo tem um ritmo de jogo fluido, sem pausas desnecessárias? O desafio se mantém instigante mesmo após várias tentativas? O jogo incentiva o jogador a tentar novamente (por meio de pontuação, conquistas, colecionáveis ou variação de pistas/obstáculos)?

Exploração:
Pergunte-se: O meu jogo apresenta desafios criativos e interessantes? Os desafios estão desafiadores?

Progressão de desafio:
Pergunte-se: O meu jogo fica mais desafiador conforme o jogador vai progredindo nos desafios?

Narrativa:
Pergunte-se: O meu jogo possui uma boa narrativa? A narrativa acrescenta na experiência do meu jogo?

Tema:
Pergunte-se: É possível identificar referências a algum dos temas no decorrer do meu jogo?

Arte.
Pergunte-se: Quão boa está a arte do protagonista e dos inimigos?

SEMANA GAMEDÉV II