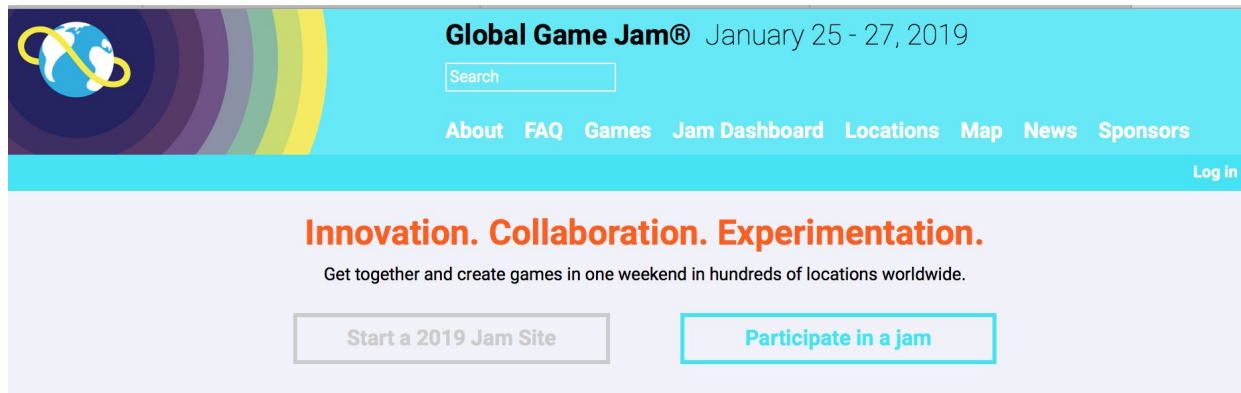




# GGJ Submissão de jogo

Equipe GGJ

# Você precisa ser usuário da GGJ



## Para enviar um jogo você precisa:

1. Ter uma conta da Global Game Jam
2. Já estar associado em uma sede do evento
3. Estar logado em sua conta

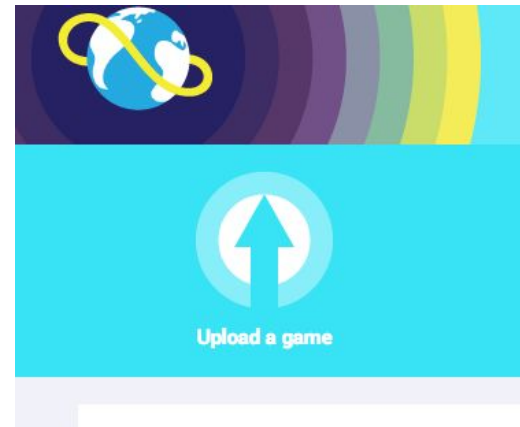
# Escolha um líder para o time

Apenas **UMA** pessoa de seu time precisa criar um projeto de jogo no nosso website.

Assim que ele tiver criado o projeto (veja o próximo slide) ele poderá adicionar todos os outros membros do time (veja slide 9).

# Comece seu projeto de jogo.

1. Clicar no botão "Upload a Game" que está na lateral superior esquerda da sua tela
2. Forneça as informações necessárias
3. Enviar os arquivos
4. Clicar em "Save"



# Comece seu projeto de jogo cedo!

Assim que você tiver um time e uma ideia, comece seu projeto de jogo no site da GGJ. No máximo até meados de Sábado.

Forneça pelo menos o nome do seu projeto e a descrição. Salve.

Você pode fazer o resto depois.

## Game Information

Project Name \*

My best game Ever

About \*

This is a short description about my game

*Give a short introduction to this game, including any hints, how-tos, and play-throughs.*

Platforms \*

☐ Non-digital game (board game, card game, physical game, sport, etc.)

☒ MS Windows

☐ Mac OS X

☐ Linux / Unix

☐ Web standard (HTML5, Java, JavaScript, Flash)

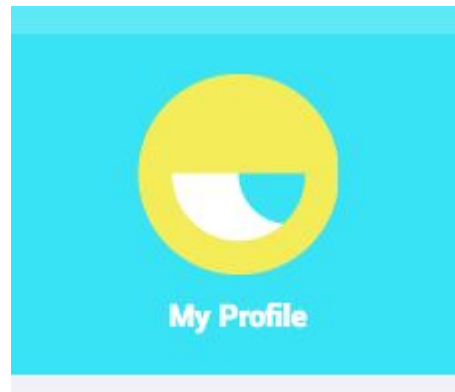
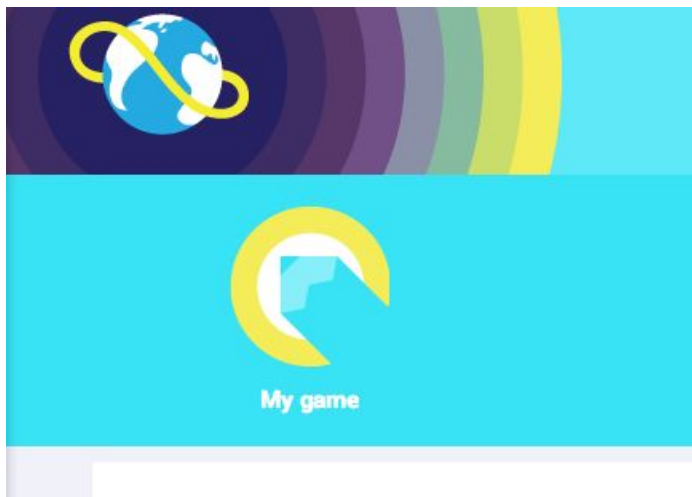
☒ Web browser with special plugins or packaged apps

☐ Android device

☐ iPhone

# Encontre seus jogos

Assim que você salvar um jogo, todos os seus jogos poderão ser encontrados nos links “My Game” ou “My Profile”.





My game



My jam site



My Profile



Log out

## My Project

✓ Game *My Project* has been created.

[View](#)

[Edit](#)

[Group](#)

Team



RebeccaFernandez

The best game ever!

Jam Site: [Melbourne](#)

Jam Year: [2016](#)

Platforms: MS Windows

[+ Add a jammer](#)



# Adicione os membros do time

Clique em “+ Add a jammer” lá embaixo na página do jogo.

## Tribute

✓ Game *Tribute* has been created.

[View](#)

[Edit](#)

[Group](#)

Team



RebeccaFernandez

[+ Add a jammer](#)

This is the greatest and best game in the world...

Jam Site: [Melbourne](#)

Jam Year: [2016](#)

Platforms: MS Windows



DEFOLD™



unity



# Enviando os arquivos do jogo

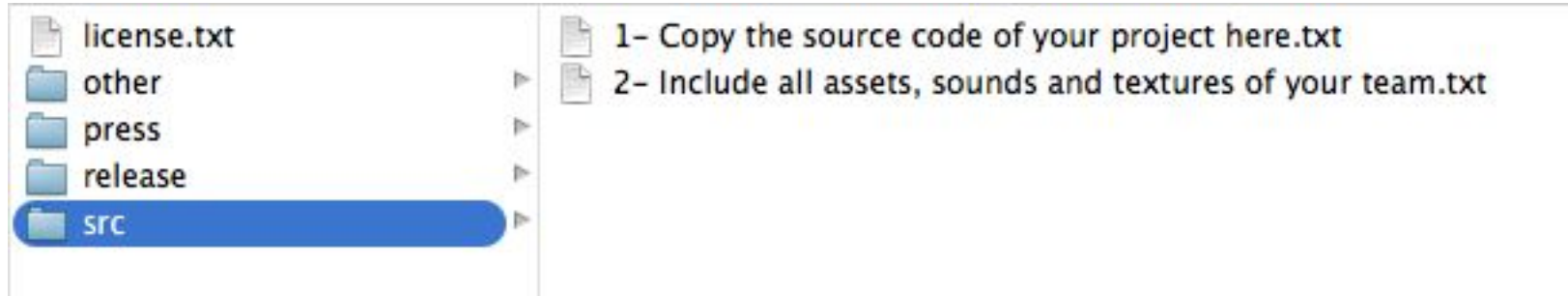
Todas as submissões da GGJ precisam que sejam enviados os jogos (mesmo que incompletos) incluindo todos os recursos e código-fonte e utilizando a licença CC. Você precisa colocar tudo em um **único arquivo zip**.

Faça o download do modelo aqui:

[http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ\\_directory\\_structure.zip](http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ_directory_structure.zip)

# Estrutura de diretórios do arquivo zip

Seu diretório principal (pasta) tem que ter o arquivo da licença e 4 sub-diretórios: src, release, press, e other:



# Sub-diretório: source

Este é para colocar o código-fonte, como arquivos C ou C++ e recursos como som, música e arte.

- Não inclua game engines ou ferramentas.
- Inclua as pastas de projeto do Unity ou GameMaker.
- Escreva um arquivo README que explique como usar seu código para executar o jogo.
- Para jogos não-digitais, coloque suas instruções PDF aqui.
- Teste para garantir que você colocou tudo!

## Sub-diretório: release

Este é para que você coloque a versão executável de seu jogo

Se possível, você pode incluir múltiplas versões para diferentes arquiteturas (como Mac OS X, Windows e arquivos APK).

Inclua o arquivo README que explica qual sistema operacional ou ambiente é necessário para executar seu jogo.

# Sub-diretório: press

Este é para screenshots e vídeos sobre seu jogo.

- Inclua pelo menos uma screenshot 1024x768 do seu jogo.
- Se você tiver links para vídeos no YouTube ou outros recursos online, coloque em um arquivo de texto aqui.

# Sub-diretório: other

Qualquer outra coisa que precise! Por exemplo:

- Mais licenças
- Créditos
- Informação de contato

**LEMBRE-SE...**

**TODOS OS JAMMES TÊM  
QUE SUBMETER O  
CÓDIGO-FONTE NESSE  
FORMATO!**

A GGJ reserva o direito de excluir qualquer jogo submetido que tenha o código-fonte incompleto.



# Como comprimir um arquivo em zip?

Para Mac OS X+ : Selecione a pasta, então clique em Arquivo > Comprimir.

No Windows 8.1+ : Selecione o arquivo ou pasta, clique em **Share** e então clique em **Zip**.

No Windows 7: Botão direito no arquivo ou pasta, vá em **Send to**, clique em "**Compressed (zipped) folder**"

Versões do Windows mais velhas: Utilizar um utilitário como o WinZip.

# Mas eu fiz um Jogo de Navegador!

Está tudo bem!

Você ainda precisa enviar toda fonte, screenshots e vídeos, mas deixe a pasta “release” vazia e coloque um link na seguinte seção da aba “edit” para a página do seu jogo.

## RESOURCES

**Play now!**

Add a URL where your game can be played in the browser.

# E se eu fiz um jogo físico/de tabuleiro?

Fantástico!

Nós temos algumas instruções separadas para esses casos aqui (em inglês):

<http://archive.globalgamejam.org/wiki/board-games>

# Você tem alguma pergunta?

Se você tiver alguma dúvida sobre como criar o projeto de jogo ou tiver problemas durante o upload, por favor, informe seu organizador ou nos contate:

Email: [help@globalgamejam.org](mailto:help@globalgamejam.org)