

**MAD>
Game>Jam**
24 Fev — 26 Fev >
48 horas a criar jogos >
ESMAD — ONLINE

Com o Apoio de

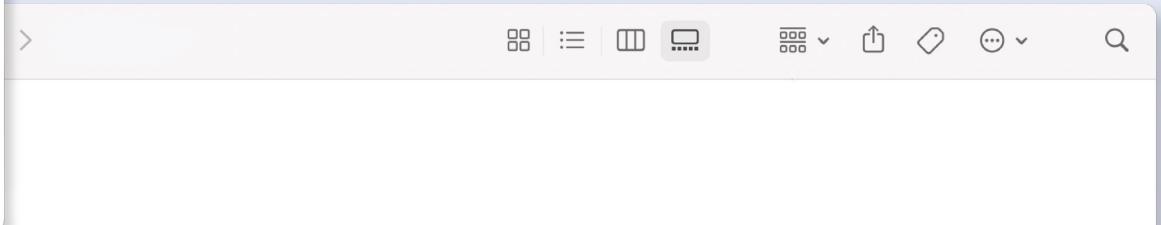


—
ESCOLA
SUPERIOR
DE MÉDIA
ARTES
E DESIGN

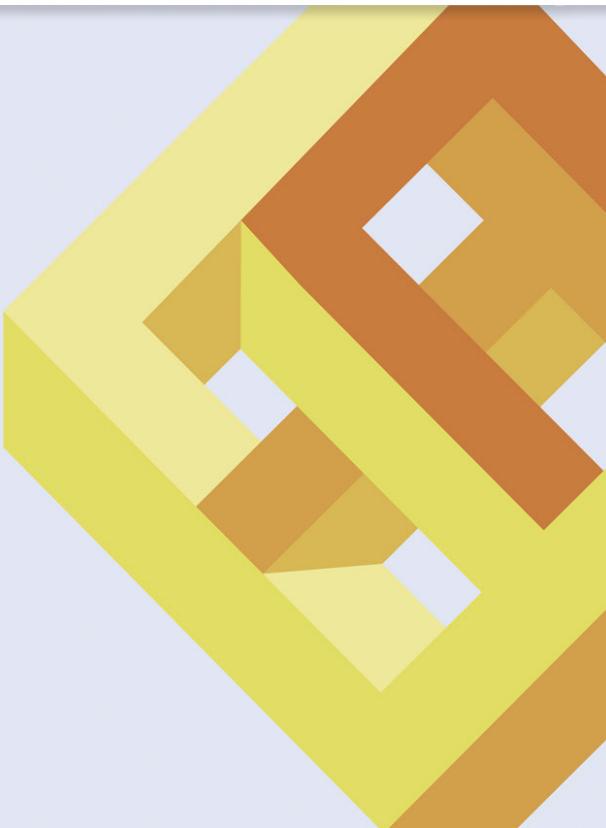
P.PORTO

DOTGAMING FMQ

life is a game.



COMO SOBREVIVER A UMA GAME JAM?



A competição MAD Game Jam, desafia várias equipas a criarem, em 40 horas seguidas, videojogos sobre uma temática que só vão conhecer no próprio dia. Esta competição da ESMAD realiza-se nos dias 24, 25 e 26 de fevereiro e promove um olhar abrangente e criativo sobre o desenvolvimento de jogos. Um espaço de criação intensivo que procura nos cruzamentos entre áreas de conhecimento novas abordagens criativas ao universo dos jogos de computador.

O MAD Game Jam é acima de tudo uma festa de criação de jogos e é suposto ser divertido. Possivelmente vão terminar cansados ou mesmo exaustos, mas felizes!

PROGRAMA

17H00

Boas-Vindas aos participantes

18H00

Sessão de Abertura da MAD Game Jam 2023

18H30

Início da criação de jogos

20H00

Jantar

DIA 24 / 02
bras a criar jogos >
AD – ONLINE

ESCOLA SUPERIOR DE MÉDIA ARTES E DESIGN
P.PORTO DOTGAMING FMQ life is a game.



- | | |
|--------------|------------------------|
| 09H30 | Snack / Pequeno-Almoço |
| 13H00 | Almoço |
| 16H00 | Snack |
| 20H00 | Jantar |

09H30
Snack / Pequeno-Almoço

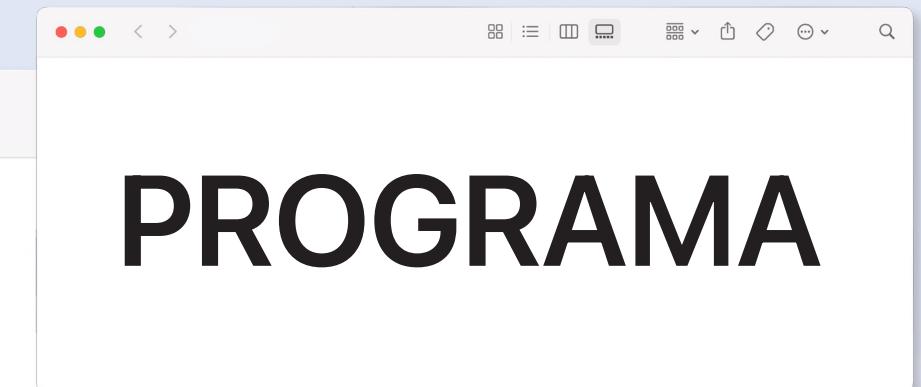
12H00
Almoço

13H00
Recolha dos Jogos

14H00 - 17H00
Apresentação dos Jogos aos Júris

17H00 - 17H30
Avaliação dos Jogos

18H00 - 19H00
Sessão de Encerramento da MAD Game Jam



I DOTGAMING FMQ life is a game.

REGULAMENTO

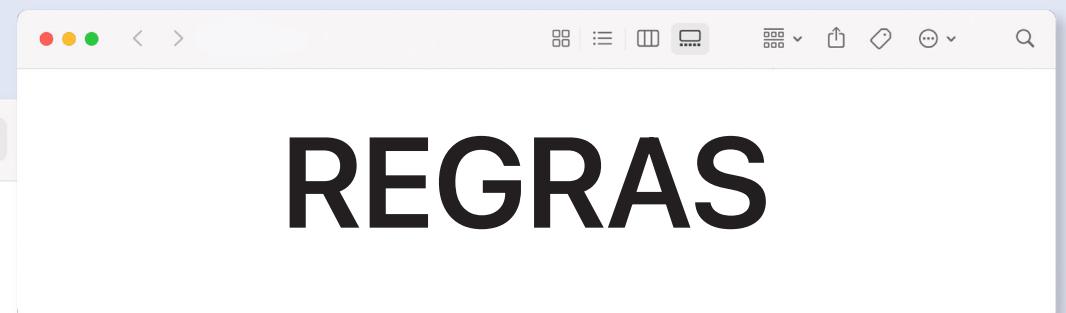


Apesar do grande objectivo ser conseguir ter um jogo no final, devem aproveitar o processo de lá chegar, pois o mais importante é a experiência e o convívio que tiram deste processo. Embora no final possam não atingir um nível de excelência e produzido uma obra de arte para a posteridade, vão certamente aprender muito com esta experiência, seja a nível pessoal (lidar com stress), seja a nível profissional (multidisciplinariedade, programação, arte, som...).

As equipas podem ser constituídas por até cinco participantes, criadas com antes do evento.

O tema e regras específicas para o jogo serão anunciados no próprio dia. Os jogos terão de se relacionar de alguma forma com o tema anunciado.

Depois do registo devem constituir as equipas. Após a apresentação do tema, podem montar os computadores na Zona MAD Jam dispondo as mesas da forma mais adequada ao grupo.



- 1) Sendo que a 7ª Edição da MAD Game Jam será um evento híbrido - em formato presencial e online - as equipas têm um limite de 6 participantes e deverão ser criadas com antecedência. Caso o participante se inscreva sozinho e não seja possível criar a equipa com dita antecedência, a equipa será feita pelos membros da organização.
- 2) O jogo deve ser desenvolvido para correr em sistemas operativos Windows ou Android, como executável ou aplicação Web.
- 3) O tema e regras específicas para o jogo serão anunciados no próprio dia. Assim, os jogos a ser desenvolvidos terão de estar relacionados de alguma forma com o tema anunciado. Caso contrario serão penalizados.
- 4) Cada equipa é livre de utilizar as ferramentas que quiser. Porém, é aconselhada a utilização de motores de jogos gráficos (ex. Unreal, Unity) e plugins gratuitos, de forma a facilitar o desenvolvimento de jogos.
- 5) Os materiais / assets que sejam utilizados terão de ser criados pela própria equipa durante o evento, ou terão de ser livres de direitos / royalty free.
- 6) A organização não se responsabiliza por qualquer dano causado ao espaço e/ou material exposto/emprestado.



SUGESTÕES

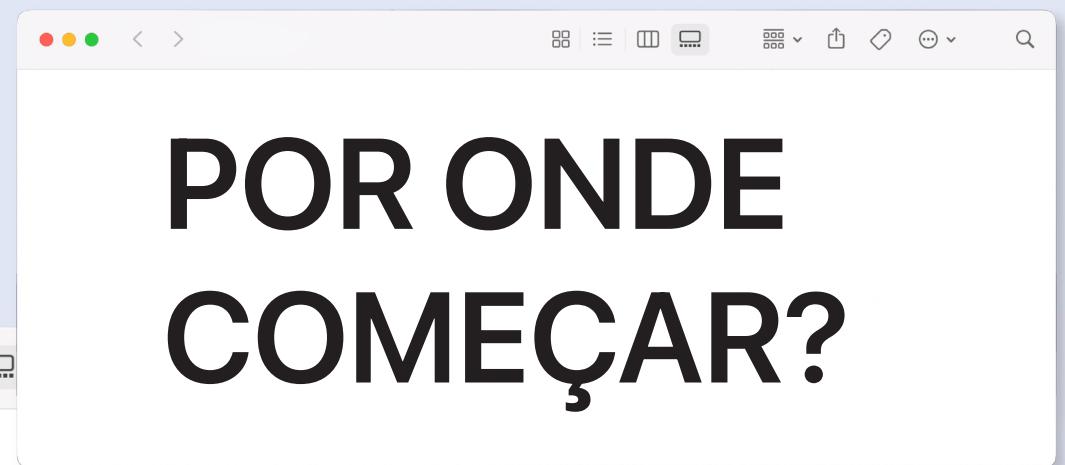
Depois de ser revelado o tema não devem entrar em pânico!

Para aqueles que nunca participaram numa Game Jam. Uma Game Jam não tem como objectivo aprender a dominar completamente um novo motor ou uma nova ferramenta. No entanto, pode valer a pena investir tempo em descobrir algo de novo pois poderá desbloquear o trabalho criativo e apresentar novas perspectivas. O gozo de um Game Jam é o convívio e a partilha de conhecimentos entre equipas e dessa forma devem ter um espírito aberto para partilhar e aprender.

Devem procurar ter uma ideia, uma fonte de inspiração. Mais vale perder algum tempo e procurar uma boa ideia do que iniciar a criação de um jogo sem qualquer direção. Muitos começam por querer criar uma imensidão de Assets para um RPG com legiões de soldados, ou uma dezena de inimigos com personalidades distintas num FPS, ou 50 níveis diferentes para correr num tablet, ou um jogo de realidade virtual para a Play Station. Mas esse pode não ser o melhor caminho!

Como só têm 40 horas para entregar o jogo devem concentrar-se apenas no fundamental. Um ou dois níveis podem ser mais do que suficientes para compreender a experiência de jogo e procurem a categoria de jogo em que a vossa ideia se encaixa melhor e não o contrário.





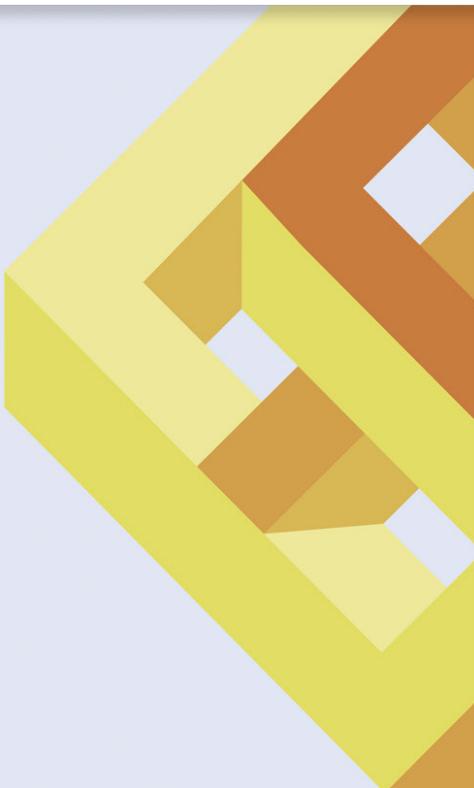
Depois de terem definido a ideia, não comecem imediatamente a desenvolver o jogo. Parem um pouco para pensar, para planejar recorrendo ao tradicional papel e lápis. Definam bem como vai ser o jogo e qual é o vosso plano interno. Usem 1 ou 2h para decidir e planearem o que vão fazer. Distribuem tarefas e definam os prazos para todos. Tentem integrar os elementos progressivamente e não deixem esta integração para a última hora, não é fácil juntar todas as peças sobre stress a falar apenas uma hora. O mais provável é que alguma coisa acabe por não entrar. Não estejam sempre a alterar o vosso plano de trabalho pois correm o risco de ficar sem plano, no entanto, por vezes pode ser importante uma mudança súbita.

Não se fixem demasiado aos conceitos mais tradicionais dos jogos. Com apenas 40 horas para criar um jogo, pode ser mais importante procurarem novas abordagens. As regras são mesmo para ser quebradas e podem pensar que existem sempre respostas certas ou erradas, mas sim, apenas respostas para determinados desafios. Esta é uma regra importante para vos guiar nas vossas decisões, mas também para vos deixar mais suscetáveis às opiniões dos outros membros do grupo.

>Jam
- 26 Fev >
a criar jogos >
— ONLINE

ORTO DOTGAMING FMQ life is a game.

DESCANSAR OU NÃO DESCANSAR?



Devem tentar descansar e dormir pelo menos 3 horas. Os benefícios em não dormir são de curto prazo, no longo prazo o cansaço pode vencer e não vos deixar em condições de terminar o jogo.

O cérebro sem descanso aumenta os tempos de latência e pode mesmo deixar de funcionar! Façam por exemplo 2 turnos de 3 horas para dormir.

Temos duas salas grandes com blackouts para poderem descansar. É importante manter a cabeça fresca e devem refrescar as ideias e descansar sempre que possível. É igualmente importante manterem-se hidratados e bem alimentados, vamos sempre distribuir alimentos e bebidas.

Temos snacks sempre disponíveis ao longo do evento. As 4 refeições principais também estão asseguradas.

Temos uma máquina automática de bebidas quentes e uma de snacks no átrio da entrada.

Se quiseres recuperar energias vamos ter RedBulls ao teu dispôr de forma gratuita.

PREVÊ O IMPREVISÍVEL

Não é possível prever todos os detalhes ou improviseis num jogo em tão curto espaço de tempo. Manter as coisas simples contribui para o sucesso. Não procures a eficiência do código, neste processo tudo é valido para apresentar um protótipo de uma ideia. Mais tarde, se conseguirem um bom protótipo vão ter tempo para o desenvolver, aumentando a sua eficiente e tornar livre de erros.

Estas são as recomendações da organização. Mas devem ser interpretadas apenas como recomendações e não como leis fundamentais. Todos somos diferentes, e todos temos maneiras diferentes de trabalhar.

>Jam
- 26 Fev >
a criar jogos >
— ONLINE

ORTO DOTGAMING FMQ life is a game.



Às 12H00 do dia 26 de fevereiro todos os participantes devem parar o que estão a fazer e afastarem-se dos computadores.

Instruções para entrega:
Devem colocar um ficheiro ZIP no desktop do vosso computador que contenha o vosso jogo e o nome do ficheiro deverá conter o nome da equipa e do jogo.
Ex: <NomeDaEquipa_NomeDoJogo.zip>
"SardinhasForaDaLata_Untitled.zip"

O ficheiro ZIP não deverá ultrapassar os 2 GB e conter:

- O executável Windows do jogo e as pastas necessárias à sua execução
- Um ficheiro de texto com uma sinopse (breve descrição do jogo com um máximo de 500 caracteres);
- Pelo menos 3 capturas de ecrã screenshots do jogo, preferencialmente em formato 16:9.
- Se necessário um ficheiro txt ou pdf com instruções de instalação/execução

**Um membro da organização irá copiar o jogo uma PEN.
Ou enviar os ficheiros para o router do Gamejam até ao prazo definido.**

