

VI CineMundo

REGULAMENTO

1. **Organização do Festival:** o New Games do “VI Festival CineMundo” será organizado pelo Cinema Nosso.
 - 1.1. O New Games é um concurso cultural que premiará o melhor jogo dentre os avaliados pelo júri especializado. É uma vitrine para que jovens criadores independentes possam apresentar seus jogos e ter a oportunidade de se projetar no mercado.
2. **Local e Data:** o New Games do “VI Festival CineMundo” será realizado no dia 23 de agosto de 2014, na Caixa Cultural Rio de Janeiro, RJ - Brasil.
3. **Regulamento:** 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.
4. **Categorias:** Os jogos deverão ser submetidos em uma das seguintes categorias:
 - 4.1. PC/Web: voltada a jogos executados em computadores pessoais, demandando ou não algum tipo de instalação adicional, e jogos acessíveis via navegador web;
 - 4.2. Mobile: voltada a jogos para tablets, smartphones e dispositivos portáteis;
 - 4.3. Outras Plataformas: voltada aos jogos que não se enquadram nos casos anteriores. Neste caso, se necessário, o participante deverá fornecer condições de hardware e software para que seu jogo seja analisado pelos juízes e exibido na mostra. Jogos analógicos (de tabuleiro) também se encaixam nesta categoria.
5. **Submissão:** Para participar o candidato deve estar elegível conforme as regras oficiais e submeter todos os seguintes materiais até as 23:59 de 4 de agosto de 2014.
6. **Inscrição:** o participante deverá preencher todos os campos obrigatórios da ficha de inscrição on-line que se encontra disponível no site: www.cinemundo.org e encaminhar:
 - 6.1. 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 até 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 ” e associe a tag NewGames.

6.2 Ficha de Inscrição:A ficha de inscrição contem pelo menos as seguintes informações obrigatórias:

- Nome do jogo.
- Nome completo do responsável pela submissão.
- E-mail do responsável pela submissão.
- CPF do responsável.
- Para participar do evento, o jogo deverá ter sido publicado nos anos de 2012 e/ou 2014, mesmo em versão beta;
- 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
- Nome dos que participaram diretamente na produção – todos devem estar nos créditos do jogo.
- Descrição breve do jogo (1 parágrafo de no máximo 1000 caracteres).
- 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.

6.2. Inscrição na Categoria Outras Plataformas: O participante deverá colaborar com os organizadores do concurso para viabilizar o teste de seu jogo pelos juizes do concurso. Reserva-se o direito de recusar jogo que não possam ser testados ou que sua viabilização seja difícil para o Festival.

7. Restrições:

- 7.1. Pessoas com idade inferior a 15 anos **NÃO** poderão participar.
- 7.2. Ser Criado de forma independente: os avaliadores irão acreditar que o jogo foi criado com a filosofia independente, criado por um indivíduo ou grupo de pessoas de forma independente e sem nenhum tipo de encomenda de um cliente.
- 7.3. 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.
- 7.4. Usar de tecnologia de terceiros: pode ser usada qualquer tecnologia desde que o participante tenha os direitos de uso (licença) da tecnologia.
- 7.5. 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.
- 7.6. Não atualizar a submissão: não serão permitidas quaisquer atualizações dos jogos submetidos.
- 7.7. 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.
- 7.8. Executar corretamente na plataforma submetida: Os jogos submetidos deverão executar na plataforma indicada durante a submissão;

8. 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.

8.1. Ao submeter o jogo, a equipe fica responsável para que não ocorra nenhuma violação dos direitos autorais.

8.2. Durante o evento deverá comparecer no mínimo um membro da equipe do jogo, que deve estar inscrito no evento até o dia 4 de agosto de 2014, para demonstrá-lo publicamente em horário a ser combinado e para receber premiação em caso de vitória.

8.3. Excepcionalmente no caso de nenhum membro estar presente, um representante relacionado ao projeto dentre os participantes inscritos no **NewGames** deve ser indicado previamente aos organizadores, para este que possa apresentar o jogo e receber o prêmio durante o evento.

8.4. 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.

9. Avaliação: 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.

9.1. 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 50 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.

9.2. 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;
- Arte: 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.

9.3. 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.

9.4. O jogo vencedor será aquele com a pontuação final mais alta. Os avaliadores deverão escrever um breve parecer sobre o jogo avaliado. Os pareceres serão enviados anonimamente para os candidatos.

10. Premiação: O jogo vitorioso irá receber como prêmio oficial do Festival troféu e certificado digital.

11. Divulgação do Vencedor

O vencedor do Festival de Jogos será anunciado durante o evento e o jogo será disponibilizado no website do Festival.

FAQ

Meu jogo foi desenvolvido exclusivamente para iPhone, como submetê-lo?

Se o jogo já estiver disponível *gratuitamente* na Apple Store, basta incluir o link para ele, se este não for gratuito, basta nos enviar 3 códigos promocionais para download do game. Caso contrário, submeta todas as demais informações e arquivos requisitados e, caso aprovado em uma avaliação preliminar, você receberá os UUIDs dos avaliadores para gerar builds específicos. Será verificada a viabilidade de uso de testFlight ou a exigência da mesma.

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. Devidos créditos descritos na tela de créditos do game.

Quais os recursos disponíveis durante o Festival?

Computadores para os jogos da categoria PC/Web e Tablets (iPad).

Ao submeter um jogo é necessário estar presente no evento para apresentá-lo?

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

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

Sim, pelas regras atuais, mas lembre-se que somente os jogos completos concorrem.

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

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

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.

Envie todas as versões disponíveis, a comissão fará o máximo para avaliá-las. Inclusive a “portabilidade” entre plataformas pode ser um item de avaliação técnica.

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).

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.

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

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

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

Não! Neste caso, o jogo será desclassificado do Festival. Nenhum dos juizes (ou a equipe) pode submeter jogo ou fazer parte da equipe de desenvolvimento de um jogo.

Minha faculdade está obrigando a apresentar o jogo no Festival para que eu possa me formar? Posso apresentá-lo?

NÃO. A ideia do Festival é celebrar a produção independente e valorizar o trabalho dos desenvolvedores. A apresentação é voluntária e deve ser uma iniciativa dos desenvolvedores.

Meu jogo já foi publicado. Posso enviá-lo ao Festival.

Sim. Não há impedimento nenhum em enviar o jogo ao Festival.

Meu jogo é um advergame, posso enviar ao Festival?

Não. Segundo a definição do Festival, o evento não aceita jogos gerados a partir de uma encomenda.

Meu jogo recebeu aporte financeiro? É considerado independente?

Depende. Seu jogo é uma encomenda? Não pode participar do Festival. Caso contrário, se o jogo surgiu de uma iniciativa autoral dos desenvolvedores e o estes mantêm o controle das decisões relacionadas ao jogo, pode participar do Festival.

Como informo os financiamentos recebidos por meu jogo e suas contrapartidas?

Há um campo específico para isto no formulário de submissão. Relate o que puder, dentro é claro, dos limites da possível confidencialidade. A comissão confia no bom senso e no relato dos desenvolvedores, mas reserva-se no direito de desclassificar um jogo se descobrir que não está adequado segundo a definição de jogos independentes utilizada pelo Festival.

Posso enviar mais de um jogo?

Sim. Completamente permitido, mande quantos jogos quiser, faça uma submissão por jogo.

Desenvolvi um jogo de tabuleiro. Posso enviar meu jogo ao Festival?

Sim. Jogos de Tabuleiro entram na categoria “Outras Plataformas”, a qual terá uma avaliação individual de cada item e que o autor, se selecionado, deverá fornecer as condições para que seu jogo seja jogado, inclusive estar presente no local da Mostra se achar necessário. Na inscrição, forneça os vídeos solicitados (30 segundos e 3 minutos), demonstrando claramente uma seção de jogo. Também coloque outros materiais que você considere relevantes para a compreensão de seu jogo, por exemplo: fotos, manuais, etc.

Desenvolvi um jogo para console ou para um dispositivo de interação diferente do tradicional (Ouya, Leap Motion, Kinect, Arduino, Raspberry Pi, etc). Posso enviar ao Festival?

Sim. Envie para a categoria “Outras Plataformas”, a qual terá uma avaliação individual de cada item e que o autor, se selecionado, poderá ser solicitado a fornecer as condições para que seu jogo seja jogado e, principalmente, exposto durante a mostra. Na inscrição, forneça os vídeos solicitados (30 segundos e 3 minutos), demonstrando claramente uma seção de jogo.

Desenvolvi um ARG, RPG, esporte, etc. É elegível?

Sim. Envie para a categoria “Outras Plataformas”, a qual terá uma avaliação individual de cada item e que o autor, se selecionado, poderá ser solicitado a fornecer as condições para que seu jogo seja jogado e, principalmente, exposto durante a mostra. Na inscrição, forneça os vídeos solicitados (30 segundos e 3 minutos), demonstrando claramente uma seção de jogo. Coloque claramente as regras completas do jogo e exemplo de pessoas interagindo no seu jogo. No caso de ARGs você será completamente responsável por organizar a logística da demonstração e acompanhamento de seu jogo e deverá combinar com a comissão previamente em relação à viabilidade desta demonstração.

Meu jogo possui DRM (por exemplo, está disponível no Steam), ou seja, não posso gerar um executável ou instalador sem ferir sua licença. Como fazer?

De alguma maneira os juizes devem conseguir jogar seu jogo. No caso do Steam existe a opção de geração de uma chave promocional ou presentes. Recomendamos que você informe algumas chaves promocionais (pelo menos 4) para uso exclusivo dos avaliadores. Se aprovado para a mostra, verificaremos cada caso.

Meu jogo é para Facebook ou web e exige a conexão com a Internet para que seja jogado. Posso mandar?

Em relação aos jogos exclusivamente para web que não exijam a interação multijogador, recomendamos a geração de uma versão que permita o download. Se não for possível, apenas envie o link para seu jogo. Jogos para Facebook, que exigem a interação entre os usuários do jogo partem do mesmo princípio. Caso seu jogo seja aprovado para a mostra a comissão terá um cuidado especial para viabilizar a interação com seu jogo e a estrutura de Internet. Você deverá, porém, fornecer os “usuários-teste” que vão interagir com seu jogo.

O Festival só permite jogos brasileiros? Tenho um parceiro externo ou sou uma equipe de fora.

O festival é aberto a qualquer tipo de time / indivíduo: brasileiros, equipes mistas, estrangeiros. Atente apenas ao fato que um membro da equipe ou representante deve estar presente no festival para a apresentação de seu jogo.

Há algum limite para o tamanho do jogo enviado? Onde posso hospedar o link para meu jogo?

A responsabilidade pela hospedagem do arquivo do jogo é do submissor. Sugerimos alguma estratégia simples para disponibilização do download como Dropbox, Skydrive ou hospedagem em web site próprio. Evite sites de compartilhamento de exijam captchas complexos.

Enviei meu jogo, e se meu arquivo não conseguir ser aberto / executado?

Checaremos cada arquivo nas primeiras semanas após a submissão e entraremos em contato uma vez caso exista algum problema. Se preferir, dê mais de uma opção de download, confira com atenção os arquivos de seu jogo.

Como garantir que os juízes vão interagir corretamente com meu jogo?

Segundo as regras, você deve fornecer um arquivo de explicações / leia-me. Recomendamos também que disponibilize um passo-a-passo (walkthrough) e teclas de atalho que permitam que se pule fases, cut-scenes, etc. Ou mesmo alguma funcionalidade que forneça dicas e vidas infinitas. Facilite o trabalho do juiz e deixe claro até onde você gostaria que ele chegasse no jogo.

Para mais informações e esclarecimento de qualquer dúvida ligue para (21) 2505-3300 ou por e-mail competitiva2014.cinemundo@cinemamosso.org.br