



Regulamento

Game PDJ Contest 2008

[Este documento pode ser baixado na versão PDF clicando aqui.](#)

I. Natureza do Concurso:

O GAME PDJ CONTEST 2008 (GPC08) é um concurso técnico e cultural de livre participação, que busca incentivar o estudo e o desenvolvimento de jogos eletrônicos no âmbito nacional.

Em suas três edições, o GPC já conseguiu reunir 70 projetos e demos, motivando os membros da comunidade PDJ e outros desenvolvedores de jogos a disputar a fim de medir seus conhecimentos e experiência.

Nesta nova edição, a competição irá comportar a participação de projetos na área de Jogos, Artes e enredos.

II. Quem pode participar:

O concurso é aberto a TODOS os interessados que forem cadastrados no site da PDJ. As inscrições podem ser feitas nas formas de equipe ou individual. Cada indivíduo ou equipe pode enviar qualquer número de trabalhos em quaisquer categorias.

Em cada trabalho deve constar os créditos referentes aos participantes do mesmo.

Um membro pode participar de quantos trabalhos puder, independente de serem da mesma categoria ou não.

Nesta Edição do GPC, a equipe organizadora também poderá participar com submissão de trabalhos, entretanto os mesmos não serão contabilizados para a classificação a fim de evitar qualquer suspeita de fraude. Além disso, no momento da publicação desses trabalhos em edição especial da PDJzine, receberão um selo indicando que aquele fora um trabalho desempenhado por alguém da organização, a fim de justificar o porquê de não haver pontuação e classificação para o mesmo.

III. Restrições:

Em todas as categorias e subcategorias o tema será livre, ficando sua escolha a critério dos desenvolvedores.

Todos os trabalhos submetidos à avaliação no GPC como gráficos, sons, código-fonte, textos, deve ser de propriedade dos desenvolvedores ou quando recursos, de distribuição freeware, a fim de evitar complicações legais. É permitido o desenvolvimento de remakes e clones, correndo o risco de alguma penalidade nas notas de alguns critérios.

Os Enredos devem ser de autoria dos participantes e obrigatoriamente ser submetidos em língua portuguesa.

Para as categorias "Jogos 2D" e "Jogos 3D", é permitido o uso de MMF e Game Maker, entretanto, é vetado o uso de RPG Maker e Mugen, KOF, Action RPG Maker, RPG Toolkit ou qualquer outra ferramenta para criação de games similar a uma das citadas.

Obs.: Para a categoria Arte 2D, o uso de RPGMaker e Mugen para a criação dos vídeos é permitida.

Ao fim da competição, as equipes desenvolvedoras serão convidadas a disponibilizar os códigos-fontes e outros arquivos de seus jogos para download na PDJ.

Jogos que participaram de versões anteriores deste contest (2005, 2006 e 2007) não podem competir! Entretanto a participação de uma seqüência é admissível (ou seja, se você criou o jogo "Homem das Cavernas" e o mesmo já participou de uma GPC, o jogo "Homem das Cavernas 2" poderá muito bem participar, uma vez que se trata de um novo jogo).

Obs: O jogo, bem como o conteúdo para o material concorrente de qualquer outra categoria, deverá ser disponibilizado em formato zip, rar ou exe, em um tamanho máximo de até 200 MB!

Uma vez que os administradores e moderadores da comunidade, que não estiverem ligados diretamente com a análise dos projetos ou envolvidos diretamente com o julgamento, estarão livres para participar também desta competição como competidores.

IV. Prazos:

O prazo final para as inscrições no GPC08 vai até o dia 30 de Julho de 2009. Logo após esta data, daremos início a votação online deixando disponível para todos os membros registrados no site até a data de 31/07/2009 a oportunidade de escolher o melhor projeto inscrito em sua opinião.

A divulgação dos vencedores de cada categoria será feita logo após o fechamento da votação online, prevista para o a segunda quinzena do mês de setembro.

*A data para o anúncio do resultado final pode ser antecipada ou adiada devido a alguma circunstância especial que ocorra.

V. Categorias:

Nesta nova edição do GPC, não somente jogos estarão concorrendo, mas também vídeos, conceitos artísticos, enredos e trilhas sonoras!

Cada categoria (ou subcategoria, em alguns casos) pede diferente tipo de conteúdo para envio:

1. Desenvolvimento
 - 1.1. Jogo/Demo jogável - necessita da submissão de um jogo
 - 1.1.1. Jogos 2D
 - 1.1.2. Jogos 3D
 - 1.1.3. Webgames
 - 1.1.4. Mobilegames
 - 1.2. Game design - necessita da submissão de um game design document. (*Categoria fora do GPC08*)
 - 1.3. Arte Visual
 - 1.3.1. Arte 2D - necessita da submissão de uma imagem ou vídeo animado.
 - 1.3.2. Arte 3D - necessita da submissão de um vídeo (animado ou somente rotacionando em torno do objeto).
 - 1.4. Trilha Sonora - necessita da submissão do arquivo de áudio no formato MP3 ou MIDI.

2. Artigos e Tutoriais. *(Categoria fora do GPC08)*

2.1. PostMortem - necessita da submissão de documento postmortem. *(Categoria fora do GPC08)*

2.2. Tutorial *(Categoria fora do GPC08)*

2.2.1. Programação. *(Categoria fora do GPC08)*

2.2.2. Game Design. *(Categoria fora do GPC08)*

2.2.3. Arte gráfica e Modelagem. *(Categoria fora do GPC08)*

2.2.4. Composição e Efeitos Sonoros.

2.2.5. Enredo.

2.2.6. Mercado de Jogos. *(Categoria fora do GPC08)*

2.3. Cases - necessita da submissão de um documento de estudo de um caso próprio (ou seja, não vale falar do Case IDSoftware ou outra assim). *(Categoria fora do GPC08)*

VI. Quanto à inscrição e publicação:

A inscrição pode ser feita [na página de cadastro de projeto](#) durante o prazo de inscrições.

O processo de inscrição se inicia na tela de cadastro de projetos onde o usuário, devidamente registrado no site, deverá preencher as informações referentes ao projeto, assim como a categoria à qual ele deseja que o projeto concorra. O usuário que registrar o projeto, ficará responsável por sua manutenção, podendo trocar imagens ou mesmo informações do cadastro até o final das inscrições.

Toda alteração no cadastro de um projeto, é automaticamente posta para autorização dos responsáveis pelo gerenciamento do GPC. Um projeto, ao ser autorizado, passa a fazer parte da listagem de projetos da página principal do Contest. Se um projeto é excluído pela equipe de gerenciamento, ou se é aprovado, o membro responsável pelo registro é avisado pelo e-mail que foi registrado em seu cadastro no site da PDJ.

Após o fechamento das inscrições, nenhuma alteração nos projetos poderá ser realizada. Caso alguma alteração seja feita após a data de fechamento, o projeto correrá o risco de não ser avaliado pela banca avaliadora.

VII. Critérios de Avaliação:

1. Categoria Desenvolvimento:

1.1. Para a subcategoria Jogo/Demo Jogável (1.1), valem os seguintes critérios:

1.1.1. Jogabilidade: Avalia a capacidade do jogo em facilidade de comandos, correto posicionamento da câmera e nível de dificuldade no manuseio de artefatos contidos no jogo, de forma a facilitar a compreensão do jogo por parte do jogador e ampliar a sua experiência;

1.1.2. Gráficos: Avalia a qualidade gráfica, bem como se os mesmos conseguem atrair o jogador ao universo do jogo;

1.1.4. Sons: Avalia se a trilha sonora, bem como os efeitos sonoros, consegue levar o jogador a uma perfeita imersão no universo em que se passa o jogo;

1.1.7. Diversão/Replay/Fator Wow: Avalia a taxa de jogabilidade, ou seja, de causar um determinado impacto no jogador de forma a manter a sua atenção e instigá-lo a jogar novamente; Avalia também o impacto causado pelo jogo ao jogador;

Obs: Um jogo será automaticamente desqualificado se utilizar-se de propriedade intelectual de outrem sem a devida permissão.

1.2. Para a categoria Arte Visual, valem os seguintes critérios:

1.2.1. Para arte 2D: Será levado em consideração a votação Geral no Sistema do GPC para todos os membros da PDJ.

1.2.2. Para arte 3D: Será levado em consideração a votação Geral no Sistema do GPC para todos os membros da PDJ.

1.3. Para a categoria Trilha Sonora, valem os seguintes critérios: Música mais trabalhada, tema coeso e qualidade sonora.

VIII. Julgamento e Restrição quanto à participação:

De forma similar à GPC06 e GPC07, será convocado a fazer parte do júri pessoas não diretamente relacionado à PDJ, a serem identificadas somente após a exposição da classificação e resultado final da competição.

Projetos com conteúdos proibidos por lei, como apologia à drogas, pornografia infantil entre outros, não serão aceitos para participação no GPC. Projetos com conteúdo impróprio para menores também não poderão participar da competição. A PDJ não se responsabiliza por qualquer informação contida nos projetos caso estes não sejam detectados no período de autorização.

IX. Premiação:

A premiação está compreendida na exposição dos projetos no Site da PDJ e em parceiros, assim como a publicação dos mesmos em Zines e meios de comunicação utilizados pela PDJ. Todos os direitos dos projetos pertencem à seus criadores e a PDJ não utilizará nenhum projeto para benefício próprio.

Outras formas de premiação ainda estão sendo estudadas e poderão fazer parte do GPC08 até o final das inscrições. Fica à cargo da PDJ decidir e disponibilizar a premiação de acordo com seus próprios critérios.

X. Comunicação:

Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, pode ser enviado para o e-mail da organização do Contest. O e-mail é [gpc \[arroba\] programadoresdejogos.com](mailto:gpc [arroba] programadoresdejogos.com)

[Clique Aqui](#) para Participar

Programadores e Desenvolvedores de Jogos - Todos os direitos reservados.

©2003-2009 PDJ