



## Regulamento de Jogos Completos

### Regulamento do Concurso de Desenvolvimento de Jogos Completos de Baixo Orçamento – JogosBR 2005/06

O "CONCURSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS COMPLETOS DE BAIXO ORÇAMENTO – JOGOSBR 2005/06" é organizado pela organizado pela Educine - Associação Cultural Educação e Cinema, CNPJ Nº 03.852.376/0001-12 e com consultoria da ABRAGAMES - Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos, CNPJ Nº 06.889.882/0001-74.

Ao se inscrever no Concurso, o interessado estará concordando com todas as condições abaixo estipuladas.

#### I – Objetivo

O Concurso de Desenvolvimento de Jogos Completos de Baixo Orçamento – JogosBR 2005/06 incentiva a elaboração de jogos com o apoio financeiro de até R\$80.000,00 (oitenta mil reais) por projeto, até um limite de 2 (dois) projetos.

O Concurso é voltado para empresas brasileiras que atuam na área de produção de jogos eletrônicos e que queiram viabilizar projetos de jogos completos de baixo orçamento.

#### II – Participação

Podem participar empresas da área de produção de conteúdo digital legalmente estabelecidas no país, associadas ou não à ABRAGAMES.

A participação no concurso não está vinculada à compra de nenhum tipo de produto ou ao pagamento de qualquer valor. O concurso não está subordinado ou vinculado a qualquer modalidade de sorte ou jogo.

#### III – Inscrição

A inscrição no concurso se fará diretamente no sítio do Concurso através da apresentação de um projeto de desenvolvimento de jogo completo de baixo orçamento. Os projetos deverão ser inéditos, ou seja, não comercializados anteriormente sob a forma de jogo eletrônico.

Cada projeto deverá conter:

- i. **Título** – máximo de 100 (cem) caracteres
- ii. **Resumo** – máximo de 100 (quinhentos) caracteres
- iii. **Arquivo digital em formato .PDF** com o máximo de 30 (trinta) páginas, tamanho A4, contendo:

- i. **Apresentação da Idéia central**

- ii. **Descrição de ambientes, cenários ou campo de jogo**

- iii. **Descrição de personagens ou da representação do jogador**

- iv. **Mecânica de jogo** (como o jogador interage com o jogo; descrição dos mecanismos de controle)

- v. **Progressão** (descrição dos objetivos ou fases que o jogador tem que cumprir; como o jogo se desenvolve)

- vi. **Outras considerações** (elementos relacionados à descrição do jogo que não se enquadrem em nenhum dos campos anteriores)

- vii. **Descrição detalhada dos elementos do jogo a serem incluídos na demo jogável**

- viii. **Arte conceitual** - imagens dos personagens, mapas, cenários e outros recursos gráficos que os autores julguem ser necessários para melhor entendimento do jogo.

- ix. **Orçamento do desenvolvimento do projeto**

- x. **Cronograma de execução**

- xi. **Currículos** da equipe e da empresa, para demonstração de capacidade de execução do projeto

iv. **Registro em vídeo da fase inicial de prototipagem** – arquivo em vídeo digital com duração mínima de trintasegundos e máxima de cento e vinte segundos, no formato MPEG ou MPEG2. O vídeo deve estar hospedado em um endereço na Internet e o link deve estar indicado no formulário. O registro pode ser produzido a partir de testes de animação, storyboard e/ou testes de jogabilidade, a critério do autor e de acordo com o gênero de jogo proposto. Não é necessário que o registro de prototipagem inicial demonstre a jogabilidade completa do projeto, nem que contenha elementos de arte definitivos. O registro deve no entanto tentar reproduzir os elementos principais que garantam a originalidade do projeto, bem como demonstrar os mecanismos principais do jogo e a capacidade de realizá-lo.

Submissões incompletas ou que não respeitem os limite de caracteres ou páginas serão automaticamente desqualificadas na primeira fase de seleção.

Cada empresa (CNPJ) poderá apresentar apenas um projeto.

A inscrição implica prévia e integral concordância com as normas deste Concurso.

#### **IV – Prazo de inscrição**

De 02 de março de 2006 a 09 de maio de 2006.

#### **V - Seleção**

O Concurso de Desenvolvimento de Jogos Completos de Baixo Orçamento – JogosBR 2005/06 selecionará 2 (dois) projetos com vistas a apoiar financeiramente o desenvolvimento de jogos em até R\$80.000,00 (oitenta mil reais) por projeto. Os valores a serem efetivamente pagos corresponderão aos valores expressos no orçamento do Jogo Completo de Baixo Orçamento selecionado.

A Comissão Especializada de Julgamento será composta por especialistas e profissionais na atividade de jogos eletrônicos, a partir de uma lista indicada pelo Ministério da Cultura, pela ABRAGAMES, Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos e pela Educine - Associação Cultural Educação e Cinema. Não poderão participar da Comissão proprietários ou funcionários de empresas que tiverem projetos inscritos no Concurso.

A seleção das propostas se dará em duas fases, sendo que na primeira serão classificadas as 18 (dezoito) que alcançarem as maiores notas médias. Na segunda fase, a Comissão Especializada de Julgamento selecionará, em reunião presencial, as 3 (três) melhores propostas, sendo 2 (duas) com vistas a receber apoio financeiro e 1 (uma) para fins de lista reserva.

Os critérios de seleção das propostas serão:

- i. **Originalidade;**
- ii. **Criatividade;**
- iii. **Jogabilidade;**
- iv. **Detalhamento da proposta;**
- v. **Viabilidade técnica e comercial;**
- vi. **Qualidade e robustez da proposta;**
- vii. **Capacidade técnica da equipe e da empresa.**

A Comissão Especializada de Julgamento se pautará pela promoção da diversidade dos temas, estilos e linguagem dos jogos.

Cada vencedor formalizará CONTRATO DE REALIZAÇÃO DE OBRA CERTA com a Educine – Associação Cultural Educação e Cinema, para fins de recebimento do apoio financeiro, no valor individual de até R\$ 80.000,00 (oitenta mil reais), conforme o orçamento do projeto.

#### **VI – Divulgação do resultado**

O resultado final será divulgado no dia 19 de maio de 2006 no sítio do Concurso na Internet ([www.jogosbr.org.br](http://www.jogosbr.org.br)).

#### **VII – Prazo de realização**

Os vencedores deverão finalizar e apresentar até o prazo máximo e improrrogável de 31 de janeiro de 2007 os seguintes materiais:

- i. **Jogo completo;**
- ii. **Demo jogável;**
- iii. **Capturas de tela** – 5 (cinco) imagens de captura de tela (screenshots), feitas a partir

do jogo completo, e entregues no formato JPEG;  
iv. **Trailer promocional** – realizado a partir do jogo completo Deve ser entregue na forma de um arquivo em vídeo digital com duração mínima de trinta segundos e máxima de cento e vinte segundos, no formato MPEG ou MPEG2;

As demos jogáveis, capturas de tela e os trailers serão disponibilizados no sítio [www.jogosbr.org.br](http://www.jogosbr.org.br) a partir de fevereiro de 2007.

### **VIII – Direitos Autorais**

O Concurso de Desenvolvimento de Demos Jogáveis – JogosBR 2005/2006 está amparado pelas Leis nº 9.610 e nº 9.609, ambas de 19 de fevereiro de 1998.

Os jogos completos de baixo orçamento produzidos com apoio deste concurso poderão ser comercializados posteriormente pelos seus autores, sem restrições.

Fica desde já estipulado que o Ministério da Cultura, a ABRAGAMES e a Educine poderão fazer uso institucional das demos jogáveis, capturas de tela e trailers, independente de qualquer autorização.

### **IX – Disposições gerais**

Por se tratar de concurso de natureza artística e cultural, não se aplicam as disposições legais relativas à distribuição gratuita de prêmios mediante sorteio, vale-brinde ou concurso (Lei 5.768 de 20/12/71 e Decreto Lei 70.951 de 09/08/72).

Cada participante é responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade dos projetos inscritos. No caso de projetos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é de responsabilidade do participante obter as autorizações necessárias para sua utilização.

Os casos omissos serão decididos pela Comissão Especializada de Julgamento.

versão 1.0

