



GGJ 2017 Envio de um jogo

Time da GGJ

Você precisa ser um usuário no site 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

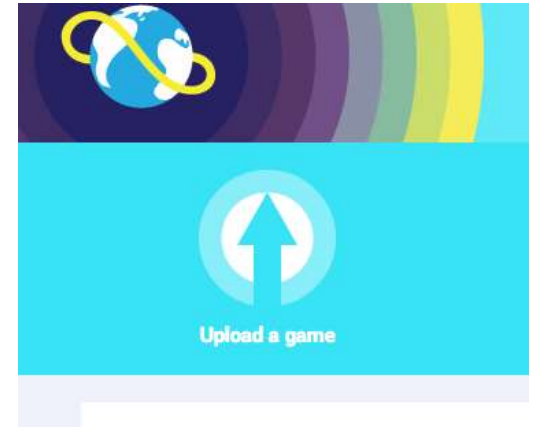
Escolha um líder para o time

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 podem adicionar todos os outros membro do time (veja slide 8).

Começar 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 *

About *

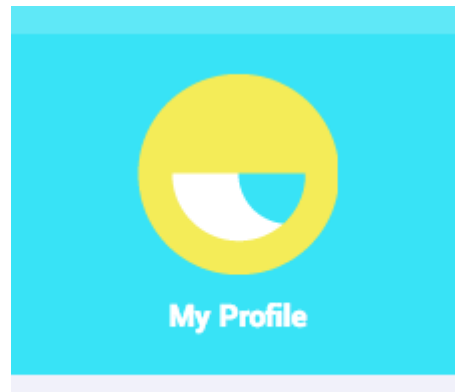
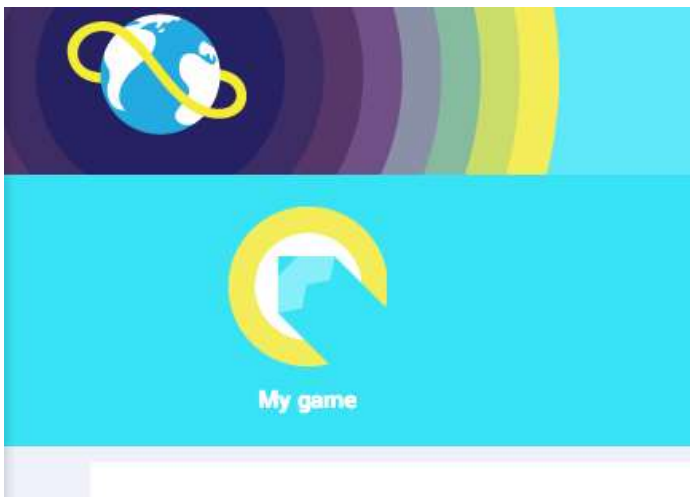
Give a short introduction to this game, including any hints, how-tos, and play-throughs.

Diversifiers

- Comic Book Colours:** Your game uses only 4 colours, with an emphasis on contrast.
- The Bard's Tale:** 2016 is 400 years since the death of Shakespeare. Build a game around one of his works.

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](#)

Adicionar membros ao 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



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.

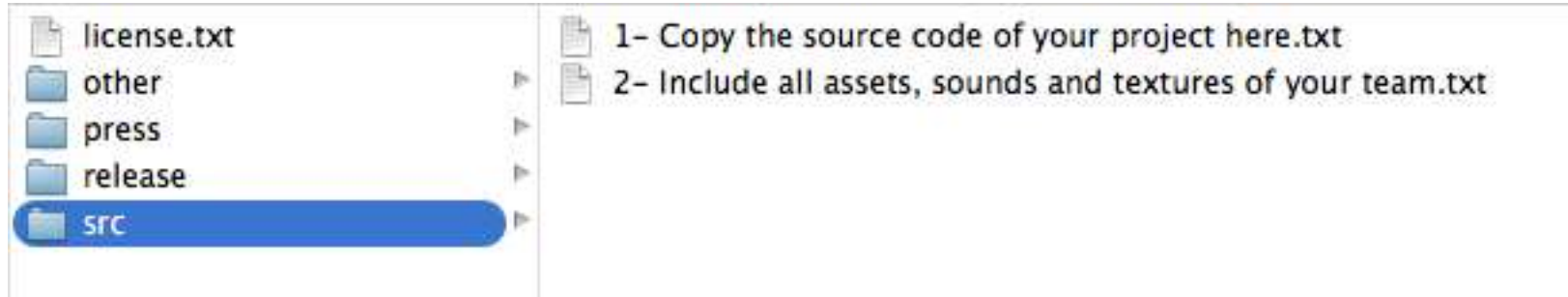
Você precisa colocar tudo em um **único** **arquivo zip**.

Faça o download do modelo aqui:

http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ_directory_structure.zip

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

Esta 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 videos sobre seu jogo.

- Inclua pelo menos um screenshot 1024x768 do seu jogo.
- Se você tiver links para videos 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 TEM
QUE SUBMETER O CÓDIGO-
FONTE NESSE FORMATO!**

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

Como faço para comprimir um arquivo?

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.

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:

Slack: #help via <https://ggj17.slack.com>

Email: help@globalgamejam.org

Twitter: @globalgamejam