

LEARN.BUILD.PLAY!

REGULAMENT

- Evenimentul se adresează persoanelor care au cel puțin 18 ani împliniți și sunt înrolați ca și studenți la o facultate în 2022.
- La eveniment pot participa doar cei care s-au înscris până la data de 30 decembrie 2022 și au fost acceptați.
- La eveniment pot participa echipe formate din minim un membru și maxim șase membri. • Evenimentul va începe vineri, 6 ianuarie 2023, și se va termina sâmbătă, 6 mai 2023. • Înregistrările participanților se fac până la data de 30 decembrie, ora 11.59 PM. • Participanții ce se înregistrează individual și doresc să se alăture unei echipe vor fi ajutați să-și formeze echipe până la data de 4 ianuarie 2023.
- Participanții vor trebui să participe la o serie de cursuri și webinare care sunt menite să-și aprofundeze cunoștințele în game development (un minim de 5 ore pe parcursul concursului)
- Submisia pentru Gate 1 trebuie trimisă până la data de 28 februarie la 12:00 pm (miezul zilei). Cerințele pentru gate 1 vor fi transmise echipelor înregistrate la sfârșitul perioadei de înregistrare.
- Submisia pentru Gate 2 trebuie trimisă până la data de 28 martie la 12:00 pm (miezul zilei). Cerințele pentru gate 2 vor fi transmise tuturor echipelor ce trec de gate 1. • Final build trebuie trimis până la data de 24 aprilie, ora 15.00.
- Prezentarea finală (pitch-ul) jocului în fața juriului se va face în data de 3-4-5 mai. • Decernarea premiilor va avea loc sâmbătă, 6 mai (offline). Ora ceremoniei urmează să fie stabilită ulterior.
- Participanții trebuie să construiască jocuri în intervalul de timp menționat la punctul 4.

La final buildul jocului trebuie să aibă următoarele caracteristici:

- Jocul este functional (Fără crash-uri, walkthrough breakers sau orice altă problemă care blochează jucătorul) și nu vor lipsi părți din el (Arta, sunet, etc).
- Jocul la final trebuie să ofere un gameplay de minim 10 minute.
- Trebuie alături de build trimis și un video de gameplay de 2 minute.
- Jocurile trebuie să fie jucabile pe **Android** sau **PC**. Motivul pentru care nu se acceptă jocuri de Iphone este că majoritatea participanților, a juriului și a organizatorilor nu au Iphone și nu pot testa, verifica, juriza sau încerca jocurile fără un device compatibil.
- Jocurile care sunt create în contextul evenimentului Learn.Build.Play aparțin în totalitate creatorilor. De asemenea, creatorii sunt responsabili cu eventualele probleme de ordin legal legate de joc (e.g.: furt al unor resurse pe care le folosiți în procesul de

development).

- Doar jocurile care pot fi pornite vor trece printr-un proces de jurizare în urma căruia se vor stabili câștigătorii.
- Regulile de jurizare sunt următoarele:

A. Fiecare membru al juriului va acorda puncte fiecărui joc (fără a vorbi între ei) pentru 5 categorii, după cum urmează:

- a. Game Design: **0** (jocul nu creează absolut deloc engagement) - **15** (jocul creează cea mai mare dependență dintre toate jocurile înregistrate)
- b. Programming Effort & Functionality: **0** (jocul nu poate fi pornit) - **7** (jocul are cele mai puține bug-uri și este cel mai complex din punct de vedere al programării, comparativ cu toate celelalte jocuri înregistrate)
- c. Graphics: **0** (nu pare că s-a depus niciun efort pentru partea grafică a jocului) - **7** (jocul conține cel mai mare efort pe partea grafică și este cel mai plăcut din punct de vedere vizual, comparativ cu toate celelalte jocuri înregistrate)
- d. Story: **0** (jocul nu are poveste) - **3** (jocul are cea mai bună poveste dintre toate jocurile înregistrate)

A. Bazându-ne pe regulile de mai sus, înseamnă că trebuie să existe cel puțin un punctaj maxim acordat, de către fiecare membru al juriului, pentru cel puțin un joc, pe fiecare dintre cele 5 arii menționate (ex.: Fiecare membru al Juriului trebuie să acorde cel puțin unui joc, 15 puncte pe aria de Game Design, Graphics, Programming & Functionality, Story).

B. Pentru a identifica câștigătorii fiecărei arii, se vor însuma punctele acordate de toți membrii juriului, pe fiecare joc, pe aria respectivă (ex.: Pentru fiecare joc separat se vor însuma punctele date de către toți membrii juriului pe aria de Game Design; Jocul cu cel mai mare punctaj total pe Game Design, va primi premiul pentru jocul cu cel mai bun Game Design).

C. Apoi, pentru fiecare joc, se vor însuma toate notele date de toți membrii juriului pentru a identifica ce joc este câștigătorul concursului.

Se vor juriza și pitchurile finale și sound-ul jocului dar acestea nu se vor adăuga la totalul punctelor pentru BEST GAME.

Jurații vor vorbi apoi între ei pentru a acorda mențiuni speciale jocurilor care nu au primit niciun premiu dar au ieșit în evidență altfel.

1. Lista completă a membrilor din juriu va fi anunțată ulterior.
2. Jurizarea va avea loc în perioada 3-5 mai 2023.
3. Anunțarea castigatorilor se va face LIVE pe grupul public de facebook RGDA (<https://www.facebook.com/groups/THERGDA>), dar și offline într-un eveniment dedicat cu intrare liberă, unde participanții își vor putea aduce și bildurile pentru a putea să fie testate live de ceilalți participanți și de public.
4. Decernarea premiilor va avea loc pe 6 mai 2022. Participanții vor primi, de asemenea, un email cu lista castigatorilor.