

RGDA Game Jam 2026

Format online | 24 iulie - 16 august | 4 săptămâni

1. Despre game jam

RGDA Game Jam este un game jam online dedicat dezvoltatorilor români care vor să lucreze la un proiect cu potențial comercial.

Spre deosebire de un game jam clasic de weekend, acest eveniment se desfășoară pe durata a 4 săptămâni și are ca obiectiv dezvoltarea unui prototip comercial, nu doar realizarea unui joc rapid.

Scopul este ca participanții să lucreze la un concept care ar putea fi continuat după finalul jam-ului și, eventual, transformat într-un produs comercial.

2. Format și perioada

Format: online

Perioada: 24 iulie - 16 august

Durata: 4 săptămâni

Public țintă: dezvoltatori români interesați să creeze jocuri cu potențial comercial

Game jam-ul va începe pe 24 iulie, ora 18:00, și se va încheia pe 16 august, ora 18:00.

Tema jam-ului va fi anunțată pe 24 iulie, cu câteva minute înainte de începerea oficială a competiției.

3. Obiectivul competiției

Participanții trebuie să dezvolte un joc / prototip jucabil care să demonstreze clar:

- conceptul de bază al jocului;
- core gameplay loop-ul;
- direcția vizuală și de prezentare;
- potențialul de a fi continuat ca produs comercial;
- folosirea temei anunțate la începutul game jam-ului.

Proiectul final nu trebuie să fie un joc complet, dar trebuie să fie suficient de clar și funcțional încât juriul să poată evalua direcția, experiența de joc și potențialul comercial.

4. Structura recomandată pe săptămâni

Săptămâna 1 - Idee și prototip

- definirea conceptului;
- stabilirea core gameplay loop-ului;

- realizarea primului build jucabil;
- testarea rapidă a ideii principale.

Săptămâna 2 - Conținut

- niveluri, sisteme sau mecanici suplimentare;
- artă și audio inițial;
- o direcție vizuală mai clară;
- elemente care susțin experiența principală de joc.

Săptămâna 3 - Polish

- îmbunătățirea game feel-ului;
- UI / UX;
- feedback vizual și audio;
- tutorial, onboarding sau explicații clare pentru jucători.

Săptămâna 4 - Bug fixing și finalizare

- testarea jocului;
- fixarea bugurilor importante;
- pregătirea build-ului final;
- pagina de itch.io;
- materialele necesare pentru prezentarea proiectului.

5. Livestream-uri, întâlniri și feedback pe parcurs

Game jam-ul va include un livestream de deschidere și un livestream de închidere. Livestream-ul de deschidere va avea loc pe 24 iulie, înainte de startul oficial, iar livestream-ul de închidere va avea loc la finalul perioadei de dezvoltare.

Pe durata game jam-ului vor exista și întâlniri live pe Discord, unde participanții pot discuta despre progres, pot pune întrebări și pot trimite build-uri pentru feedback.

Program propus:

- 24 iulie - livestream de deschidere și deschiderea oficială a game jam-ului;
- 1 august - Discord live / progres și feedback;
- 8 august - Discord live / progres și feedback;
- 15 august - Discord live / progres și feedback;
- 16 august - livestream de închidere și încheierea perioadei de dezvoltare.

Participarea la sesiunile live nu este obligatorie, dar este recomandată, mai ales pentru echipele care doresc feedback pe parcursul dezvoltării.

6. Înscriere

Pentru a participa, echipele trebuie să se înscrie:

- prin formularul oficial de înscriere;

- pe pagina de itch.io a game jam-ului.

O echipă este considerată înscrisă doar dacă a completat pașii de înscriere comunicați de organizatori.

Nu există limită pentru numărul de membri dintr-o echipă.

7. Trimiterea jocurilor

Jocurile trebuie trimise prin itch.io până la deadline-ul final: 16 august, ora 18:00.

Pentru ca un proiect să fie eligibil pentru jurizare, acesta trebuie să respecte următoarele condiții:

- să fie trimis pe itch.io în perioada oficială a game jam-ului;
- să fie funcțional și jucabil;
- să poată fi accesat și testat de juriu;
- să includă toate fișierele necesare pentru rulare;
- să respecte tema anunțată la începutul game jam-ului.

Jocurile vor fi jurizate folosind build-ul disponibil pe itch.io la finalul competiției.

8. Folosirea asset-urilor, AI-ului și resurselor third-party

Participanții pot folosi asset-uri third-party, tool-uri AI, librării, plugin-uri sau alte resurse externe.

Totuși, toate aceste resurse trebuie menționate într-un fișier .txt inclus în proiect sau atașat pe pagina de itch.io.

Fișierul trebuie să includă, unde este cazul:

- asset-uri third-party folosite;
- tool-uri AI folosite;
- muzică, sunete, fonturi sau imagini preluate din surse externe;
- plugin-uri, template-uri sau librării externe;
- orice altă resursă care nu a fost creată de echipă în timpul game jam-ului.

Participanții sunt responsabili să se asigure că au dreptul de a folosi toate materialele incluse în proiect.

9. Evaluare

Evaluarea va fi realizată de un juriu, care va fi anunțat ulterior.

Fiecare joc va fi evaluat pe baza următoarelor criterii:

Fun - 10 puncte

Cât de plăcut, interesant sau satisfăcător este jocul de jucat.

Visual - 10 puncte

Direcția vizuală, prezentarea generală și coerența stilului artistic.

Would Buy - 10 puncte

Potențialul comercial al jocului și măsura în care conceptul ar putea fi transformat într-un produs comercial.

Theme - 5 puncte

Cât de bine folosește jocul tema anunțată la începutul game jam-ului.

Punctajul maxim posibil este de 35 de puncte.

Câștigătorul va fi echipa cu cel mai mare punctaj total.

10. Premiu

Premiul constă în acoperirea taxei pentru crearea unei pagini de Steam, oferită de EvilStar Studios.

Premiul va fi acordat echipei cu cel mai mare punctaj, cu condiția ca la game jam să participe minimum 3 echipe eligibile.

Taxa pentru pagina de Steam va fi acoperită de EvilStar Studios. În funcție de procesul tehnic necesar, pagina poate fi creată inițial de EvilStar Studios și transferată ulterior către dezvoltator / echipa câștigătoare.

11. Condiții pentru acordarea premiului

Premiul va fi acordat doar dacă sunt îndeplinite următoarele condiții:

- există minimum 3 echipe participante eligibile;
- echipa câștigătoare a trimis un build funcțional pe itch.io;
- jocul respectă regulamentul game jam-ului;
- echipa câștigătoare poate furniza informațiile necesare pentru procesul de creare sau transfer al paginii de Steam.

Dacă echipa câștigătoare nu dorește să publice pe Steam jocul realizat în cadrul game jam-ului, premiul poate fi folosit pentru un alt proiect al aceleiași echipe.

Astfel, câștigătorul va beneficia de taxa acoperită pentru o pagină de Steam, chiar dacă decide ulterior să continue un alt produs comercial.

12. Drepturile asupra jocurilor

Drepturile asupra jocurilor, conceptelor, asset-urilor și codului dezvoltate în cadrul game jam-ului rămân la echipele participante, cu excepția materialelor third-party folosite conform licențelor acestora.

Organizatorii nu revendică drepturi de proprietate asupra proiectelor înscrise.

13. Conținut interzis

Nu sunt acceptate proiecte care includ conținut ilegal, instigator la ură, discriminatoriu, pornografic, ofensator în mod gratuit sau care încalcă drepturile altor persoane ori companii.

Organizatorii își rezervă dreptul de a descalifica proiectele care încalcă această regulă.

14. Anularea game jam-ului

Dacă nu există minimum 3 echipe participante eligibile, game jam-ul poate fi anulat.

În acest caz, premiul nu va fi acordat.

15. Anunțarea câștigătorului

Câștigătorul va fi anunțat pe 31 august.

Organizatorii pot comunica rezultatele prin canalele oficiale RGDA, Discord, itch.io, email sau alte canale folosite pentru comunicarea cu participanții.

16. Alte mențiuni

Prin înscrierea la RGDA Game Jam, participanții confirmă că:

- au citit și acceptă regulamentul;
- sunt responsabili pentru conținutul trimis;
- dețin drepturile necesare pentru materialele folosite;
- acceptă ca jocul lor să fie testat și evaluat de juriu;
- acceptă ca proiectul, numele echipei și materialele publice de pe itch.io să poată fi menționate în comunicările legate de game jam.

Organizatorii își rezervă dreptul de a actualiza regulamentul dacă apar situații neprevăzute, cu informarea participanților prin canalele oficiale.