

FAQ

- **Подача проектов** – подача проектов открыта с 16 июня по 27 июля включительно (форма подачи проектов будет закрыта 27.07.2020 в 15:00 GMT).

Главное условие – в ваш проект уже можно поиграть и его релиз состоялся уже после старта приема проектов, начиная с 16.06.2020 или позднее. Если игра уже побеждала в какой-либо номинации предыдущих сезонов Indie Cup, она больше не может быть участником этой же номинации.

Также запрещено участие одной игры в двух сезонах подряд – если, например, ваш проект участвовал в Indie Cup Winter 20, то в следующий раз его можно будет подать уже на сезон Winter 21, пропуская Summer 20.

Необходимо подготовить **качественный геймплейный ролик со звуком из игры** и трейлер, а также билд, доступ к которому предоставляется организаторам Indie Cup и судьям номинаций, на которые вы подались.

Геймплейный ролик – это очень важно. В нем должны быть показаны главные детали геймплея, а если вы подаетесь на номинацию Best Audio – должны звучать музыка и звуковые эффекты из игры.

Убедительная просьба следовать указаниям в форме подачи проекта:

Пример 1: мы просим размещать билды на Dropbox & Google Drive. У наших судей разное гражданство и место жительства, поэтому мы просим использовать эти рекомендуемые сервисы, которые одинаково хорошо работают в большинстве стран мира. Важно также использовать прямые ссылки, без сокращений. Просьба не удалять эту ссылку и билды до 5 сентября!

Пример 2: все видео должны быть размещены на YouTube (вы можете сделать видео доступным только по ссылке).

Пример 3: вы можете использовать перманентную ссылку на билд на Google Drive и перезаливать обновленный билд несколько раз до судейства, подав заявку заранее.

- **Премодерация** – организаторы Indie Cup оставляют за собой право отказать проекту в участии без объяснения причин. Основные причины отказа: нарушение законодательства, правил подачи заявок, прав на интеллектуальную собственность, или слишком ранняя версия проекта, которая не позволяет оценить ее на ряду с другими участниками. После того как ваша заявка прошла премодерацию вы получите письмо с ответом о принятии проекта к участию или отказ. Все проекты будут опубликованы на сайте 08.08.2020.

- **Номинации** – вы можете подать свой проект на несколько номинаций сразу. Условие только одно – выбранные номинации должны соответствовать платформе и движку вашего проекта. Исключение – номинации Best Art, Best Audio, Critics' Choice и Streamers' Choice, они открыты для всех участников независимо от платформы, движка

и жанра. Еще одна особенность – судьи номинации Streamers' Choice стримят в основном PC-игры, не обижайтесь, если они не поиграют в вашу мобильную игру.

Пример: если вы разрабатываете VR-шутер для PC на Unreal Engine, то вы не можете подаваться на номинации по другим движкам и платформам, ваш максимальный пул номинаций: Best PC Game, Best Art, Best Audio, Best Unreal Game, Critic's Choice и Streamer's Choice, Best Multiplayer Game.

- **Шортлисты** – их будут формировать жюри каждой из номинаций. 28 августа мы публично объявим шортлисты по каждой из номинаций. Судьи получают все проекты для ознакомления, но шортлист будет обязательным для судей.
- **Судейство** – проходит с 31 июля по 27 августа. Мы передаем судьям все принятые на кубок проекты, затем в течение недели судьи формируют шортлисты на основе геймплейных роликов. Шортлист обязателен для оценки и обратной связи разработчику, но если у жюри будет достаточно времени они могут оценить и другие проекты, не вошедшие в шортлист.
- **Итоги кубка** – 1 сентября мы огласим победителей во всех номинациях. Победители определяются на основе оценок судей. Организаторы рассчитывают среднее арифметическое оценок, благодаря чему выбор победителя беспристрастен. В течение нескольких недель после окончания кубка мы высылаем фидбек от судей всем участникам для которых жюри оставили обратную связь.
- **Призы** – в течение двух суток мы свяжемся со всеми победителями и согласуем детали получения призов. Как правило, мы знакомим команды с нашими партнерами после чего они вручают призы. Мы стараемся соответствовать нашему онлайн-формату, потому большинство призов – это не физические товары. Но есть исключения, когда требуется логистика призов в другую страну или город. Для этого мы запрашиваем ваше ФИО, телефон, страну и адрес. Эти данные не передаются третьим лицам, это отдельно прописано в правилах.

Также организаторы оставляют за собой право передать приз другому участнику кубка, в случае если финалист откажется от приза. Пример: поездка на конференцию в Китай или США, в которую финалист не сможет отправиться в определенные даты.

- **Межсезонье** – мы планируем новые форматы конкурсов в межсезонье, весной и осенью. Следите за нашими анонсами в социальных сетях.

Если у вас по-прежнему остались вопросы, пишите нам в Facebook, VK или на почту indiecup@gtprmedia.net.

