

FAQ

- **[Подача проектов](#)** – подача проектов открыта с 22 января по 15 марта включительно. Главное условие – в ваш проект уже можно поиграть, но его релиз не состоялся 21.01.2019 или ранее. Также необходимо подготовить геймплейный ролик и трейлер, а также билд, доступ к которому предоставляется организаторам Indie Cup и судьям номинаций, на которые вы подались. Если вы используете не ссылку на билд, а ключи Steam, правильно посчитайте, сколько ключей должно быть в вашем файле, чтобы все получили доступ. Мы пишем количество судей каждой номинации прямо в форме – просто просуммируйте эти несколько цифр.

Убедительная просьба следовать указаниям в форме.

Пример 1: высылать ключи в файле, а не списком в ответе на вопрос в форме.

Пример 2: Мы просим размещать билды на Dropbox & Google Drive. У наших судей разное гражданство и место жительства, поэтому мы просим использовать рекомендуемые сервисы, которые одинаково хорошо работают в большинстве стран мира.

- **Премодерация** – организаторы Кубка 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.
- **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, Critic's Choice и Streamer's Choice, они открыты для всех участников независимо от платформы, движка и жанра. Еще одна особенность – судьи номинации Streamer's 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 VR Game, Best Art, Best Unreal Game, Critic's Choice и Streamer's Choice.

- **Шортлисты** – 16 марта мы публично объявим шортлисты по каждой из номинаций. Как мы и обещали, судьи получают все проекты для ознакомления, но шортлист будет обязательным для судей.
- **Судейство** – проходит с 16 марта по 1 апреля 2019. Организаторы кубка формируют открытый шортлист для каждой из номинаций (до 20 проектов) и

передают все проекты судьям. Мы передаем судьям не только шортлист, но и все остальные проекты. Разница лишь в том, что шортлист обязателен для оценки и обратной связи разработчику. Но мы даем шанс всем участникам получить фидбек и внимание от жюри, если у них будет достаточно времени, чтобы отсмотреть больше проектов.

- **Итоги Кубка** – 2 апреля 2019 мы огласим победителей во всех номинациях. Победители определяются на основе оценок судей. Организаторы рассчитывают среднее арифметическое оценок, благодаря чему выбор победителя беспристрастен. Просим отнестись с пониманием к тому, что оценки жюри не публичные – это правило. В течение 2-3 недель после окончания кубка мы высылаем фидбек от судей. Если вы не получили файл, это значит что для вашего проекта не было комментариев от жюри и они оставили только оценку.
- **Призы** – в течение суток мы свяжемся со всеми победителями и согласуем детали получения призов. Как правило, мы знакомим команды с нашими партнерами, а уже они вручают призы. Мы стараемся соответствовать нашему онлайн-формату, потому что 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.
- **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@gtpmedia.net.