

GTP Indie Cup Winter'20

Правила участия:

1. К участию допускаются независимые студии и разработчики с проектами на стадии альфа- или бета-тестирования, «раннего доступа» или soft launch а также игры которые выходят в релиз во время приема заявок.

Внимание! К участию не допускаются игры, официальный релиз которых состоялся 15.01.2020 или раньше. Также, если игра уже побеждала в какой-либо номинации предыдущих сезонов GTP Indie Cup, она больше не может быть участником этой же номинации в последующих сезонах.

2. Студия или команда считается независимой если в ее собственности находится более 50% доли / акций компании и 100% интеллектуальной собственности проекта.

3. Один проект не может принимать участие в двух и более сезонах Indie Cup подряд.

4. Прием работ стартует 15.01.20 и заканчивается 29.02.20.

5. В период с 09.03.20 по 01.04.20 жюри Indie Cup оценивает проекты.

6. Премодерация проектов: заявки рассматриваются организаторами в течение трех суток с момента подачи. Публикация проектов на сайте происходит 01.03.2020. Организаторы Indie Cup оставляют за собой право отказать проекту в участии без объяснения причин.

7. На кубке представлены номинаций: Best PC Game, Best Mobile Game, Best Multiplayer Game, Best Art, Best Unreal Game, Best Unity Game, Best Audio, Critic's Choice и Streamer's Choice. Вы можете подать свой проект на те номинации, которым соответствует ее платформа и движок. Номинации Best Art, Best Audio, Critic's Choice и Streamer's Choice доступны всем участникам Indie Cup независимо от платформы и движка разработки.

8. Судейство конкурсных проектов проходит на основе открытых шорт-листов, обязательных для оценки судьями. Жюри передается полный список участников с доступом к проектам, затем они формируют шортлисты и после в течение трех недель до 01.04.2020 оценивают проекты из шортлиста

9. Судьи оценивают каждый проект из шортлиста по 10-бальной шкале и оставляют обратную связь для разработчика.

10. Обязательным является предоставление всех данных, отмеченных в форме подачи как обязательные поля. Для участия необходимо предоставить доступ к проекту для жюри и организаторов:

- ключи или ссылки на билд в Dropbox или Google Drive;
- инструкция по установке проекта, если игра на стадии демо-версии и загружается архивом или файлом по ссылке;
- ссылка для приглашения в Google Play или TestFlight;
- геймплейный ролик проекта и трейлер.

11. Победители каждой номинации получают призы от партнеров Indie Cup в соответствии с заявленными призами на сайте в разделе Партнеры. Организаторы оставляют за собой право передать призы другому участнику, в случае если победитель

номинации отказывается от них (пример: билеты на конференцию в США или Китае которую финалист не сможет посетить).

12. Организаторы оставляют за собой право передать имя и электронную почту участника спонсорам Кубка, благодаря которым мы проводим этот конкурс. Другие персональные данные, указанные в анкете, не передаются жюри, спонсорам и третьим лицам.

13. Организаторы оставляют за собой право изменить условия конкурса в одностороннем порядке.

14. Организаторы имеют право не принимать проекты, нарушающие авторские права третьих лиц.

15. В форме подачи принимаются только прямые ссылки на Apple App Store, Google Play, YouTube, Google Drive, Dropbox. Организаторы имеют право не принимать проекты, в форме подачи которых используются сокращенные ссылки или сервисы к которым нет глобального доступа.

16. Подавая свой проект на GTP Indie Cup, вы подтверждаете, что ознакомлены и согласны с вышеизложенными правилами участия и даете свое согласие на обработку и хранение персональных данных.

Организатор GTP Indie Cup:

GTP Media ®

ФОП Поспешный Игорь Витальевич

03057, Украина, Киев, ул. Металлистов 35/15

+380638537373