



# Diversificadores GGJ 2019

# Patrocinado

**Força da Comunidade - (Patrocinador por [Mixer](#))** - Faça um jogo onde a comunidade impacta seu jogo. Jogadores, espectadores ou streamers podem melhorar, mudar o resultado ou ser uma força unificadora.

**Perdoar e Fortificar - (Patrocinado por [iThrive Games](#))** - Crie um jogo que explora como o perdão fortalece aqueles que praticam-no. (Kits de Perdão em [Inglês](#), [Espanhol](#), [Chinês](#) e [Árabe](#))

**Sempre Cabe Mais Um - (Patrocinado por [Origin Access](#))** - Faça um jogo onde novos jogadores podem participar a qualquer momento.

**Usa a Fonte, Luke - (Patrocinado por [Github](#))** - Use uma ou mais ferramentas, motores de jogos ou bibliotecas de código-aberto (open source) no seu jogo (e agradeçam-nas na seção Notas de Tecnologia na página de submissão).

**Criador de Festa - (Patrocinado por [AirConsole](#))** - Use AirConsole para fazer um jogo de computador que usa smartphones como controles ([aprenda como fazer isso aqui](#)).

**Desafio de projeto de Puzzle - (Patrocinado por [Red Bull Mind Gamers](#) e Tetris®)** - Faça seu jogo em torno, ou inspirado, de um brinquedo na vida real que você tenha brincado ao longo de sua vida. (Para mais informações, [veja aqui](#))

**Independência de Língua - (Patrocinado por [Valve Software](#))** - Crie um jogo que pode ser entendido independentemente da língua que o jogador fala.

# Acessibilidade

**Deixe-me mostrar-lhe como se faz!** - Faça um jogo que seja acessível ou represente sua própria deficiência, ou a de um membro da sua equipe, de maneira que você sinta que todos os jogos deveriam visar isso.

**Celestial** - Uma opção de ajuste de velocidade de jogo é incluída.

**Mantenha-o Simples** - Faça seu jogo jogável por pessoas que podem usar não mais que um D-pad mais 2 botões, com hardware como Xbox Adaptive Controller em mente.

**É perigoso ir sozinho, leve isso!** - O jogo faz uso de uma ou mais APIs de Acessibilidade do sistema/S.O. ([PC](#), [iOS](#), [Android](#), e [Xbox](#)).

# Arte

**Thomas não estava sozinho** - Use apenas formas simples (cubos, triângulos, círculos etc.) para representar cada elemento único (personagens, HUD etc) dentro do jogo.

**Na Tinta** - Use apenas as cores preto e branco no seu projeto. Não deve existir nenhuma outra cor, nem mesmo cinza.

**Arte de compartilhar** - Você e outra equipe devem compartilhar ativos de arte, sem ver como a outra equipe os usa.

# Áudio

**Mente sobre a matéria** - Adicione narração em voice-over ao gameplay.

**4'33"** - Seu jogo deve chamar atenção para a paisagem sonora natural do ambiente no qual o jogo está sendo jogado.

**Escala com a música** - Seu jogo deve durar exatamente a duração de uma única faixa musical.

# Código

**Sem Ativos**- Crie todo visual via programação ou no editor de cena e evite qualquer importação de arquivos de imagem, sprite sheets, modelos 3D etc.

**Mídia Misturada** - Faça um jogo físico que utiliza código de computador.

**Debaixo do Capô** - Faça algum ou todo código visível em seu jogo.

# Design

**Esconderijo Super Secreto** - Enfatize uma sala escondida dentro do seu jogo.

**This is where we came in, right?** - Faça um jogo cíclico e tenha a posição inicial do jogador em uma ponto aleatório do enredo.

**Bolter está emperrada!** - Faça um jogo onde a ação principal esteja obviamente faltando. (Jogo de plataforma sem pulo, jogo de tiro sem armas etc.)

**Dedo Pegajoso** - O jogo começa quando você coloca seu dedo na tela e acaba quando você tira seu dedo dela.

**Em uma página web** - Seu gameplay está escondido em uma página web aparentemente normal.

**O Guia que eu estava procurando** - Seu jogo tem um guia suplementar, usando um meio diferente do jogo em si, que os jogadores devem se referenciar para vencer o jogo.

**Efêmero** - Faça um jogo que pode ser jogado apenas uma vez por jogador.

# Narrativa

**Enquanto isso** - A história do seu jogo toma lugar no pano de fundo de uma história aparentemente mais significativa. Enquanto o verdadeiro herói combate o mal, o que acontece em outro lugar?

**Desejo Nômade** - Seu jogo tenta despertar interesse em viajar e visitar novos lugares, com foco em sua cidade natal.

**O Bule de Russell** - O intuito do jogo é provar alguma coisa improvável.

**20-XIX** - Celebre 2019 usando a prosa e poesia do 19º centenário (século XIX) como sua inspiração narrativa.

**O Povo Ancestral** - O jogo deve incluir locais e tradições ancestrais da comunidade.



# Meta

**Domínio Público** - Incorpore inspiração de uma das obras que [vieram a domínio público em 2019](#).

**Recicle!** - Ao invés de fazer um jogo inteiramente novo, comece a partir de um jogo existente de um ano anterior, feito por alguém que você não conheça. Aperfeiçoe-o e leve-o a uma nova direção.

**Feliz Aniversário** - Seu jogo deveria incorporar tanto o tema de 2018 (Transmissão) quanto o tema de 2019.

**Framework de Identidade ADL** - Use [esse framework](#) para explorar como usar jogos e game design para explorar a identidade e compreender melhor a si mesmo e aos outros. (Criado por Dr. Karen Schrier e a Anti-Defamation League).

**Proteja os Oceanos** - Incorpore elementos ao seu jogo para aumentar a conscientização sobre a poluição marinha ([Meta número 14 das Meta de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas](#)).

# Locais

**Batuque Maranhense:** Use um instrumento de percussão típico de manifestações folclóricas e culturais maranhenses em seu jogo (Matraca, zabumba, tambores, etc.)

**Olhos Famintos:** Seu jogo utiliza rastreamento de olhos. Aproveite o Tobii Eye Tracker.

**Gráficos incrivelmente realistas:** O visual do seu jogo é feito com fotos do mundo real.

**Jamer:** Nosso eterno jamer Sidney Melo não está conosco nesta Jam, seu jogo possui Sid como personagem, para fazê-lo presente entre nós