



# GGJ 2017 Invio dei Giochi

GGJ Team

# Essere un utente del sito.



## Per inviare un gioco devi:

1. Avere un account GGJ
2. Aver scelto una sede per jammare
3. Essere loggato

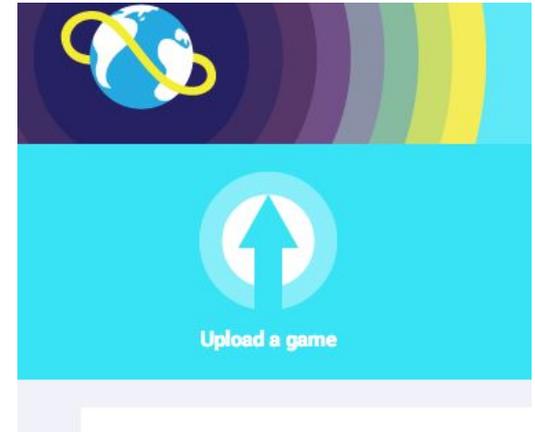
# Scegliere un capogruppo.

Solo **UNA** persona del gruppo può creare il progetto del gioco sul sito.

Una volta creato (vedi prossima slide), possono aggiungere gli altri membri (vedi slide 8).

# Creare il progetto.

1. Clicca sul bottone “Upload a Game” in alto a sinistra
2. Inserisci le informazioni
3. Carica i file
4. Premi “Save”



# Crea il progetto quanto prima.

Appena hai un team ed un'idea, inizia a creare il progetto sul sito GGJ al massimo il secondo giorno (sabato).

Inserisci almeno nome del gioco e descrizione, e poi salva.

Tutto il resto puoi inserirlo in un secondo momento.

## GAME INFORMATION

### Project Name \*

### About \*

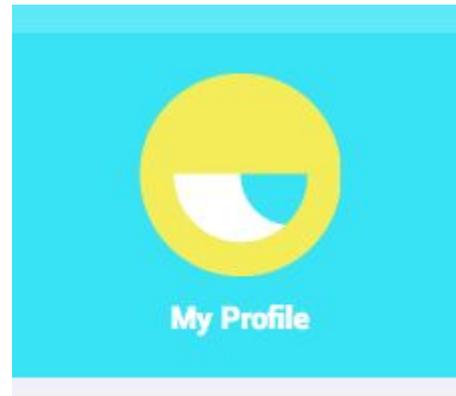
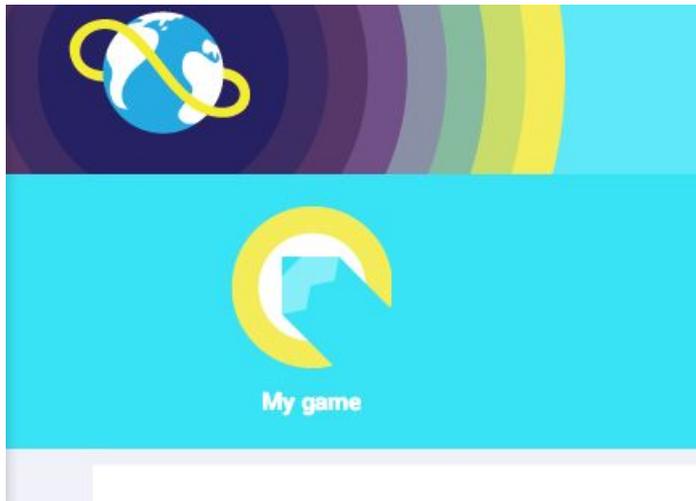
Give a short introduction to this game, including any hints, how-tos, and play-throughs.

### Diversifiers

- Comic Book Colours:** Your game uses only 4 colours, with an emphasis on contrast.
- The Bard's Tale:** 2016 is 400 years since the death of Shakespeare. Build a game around one of his works.

# Trovare il gioco.

Una volta creato il gioco, lo puoi trovare sotto “My Game” o “My Profile”.





My game



My jam site



My Profile



Log out

# My Project

✔ Game *My Project* has been created.

[View](#)

[Edit](#)

[Group](#)

## Team



RebeccaFernandez

The best game ever!

---

**Jam Site:** [Melbourne](#)

---

**Jam Year:** 2016

---

**Platforms:** MS Windows

---

[+ Add a jammer](#)

# Aggiungi i membri del team.

Clicca “+ Add a jammer” in basso sulla pagina del gioco

## Tribute

✓ Game *Tribute* has been created.

[View](#) [Edit](#) [Group](#)

Team

 [RebeccaFernandez](#)

[+ Add a jammer](#)

This is the greatest and best game in the world...

Jam Site: [Melbourne](#)

Jam Year: [2016](#)

Platforms: MS Windows

# Caricare i file

È richiesto che tutti i giochi fatti alla GGJ siano caricati sul sito (anche se incompleti), insieme a tutti gli asset ed al codice e la licenza CC.

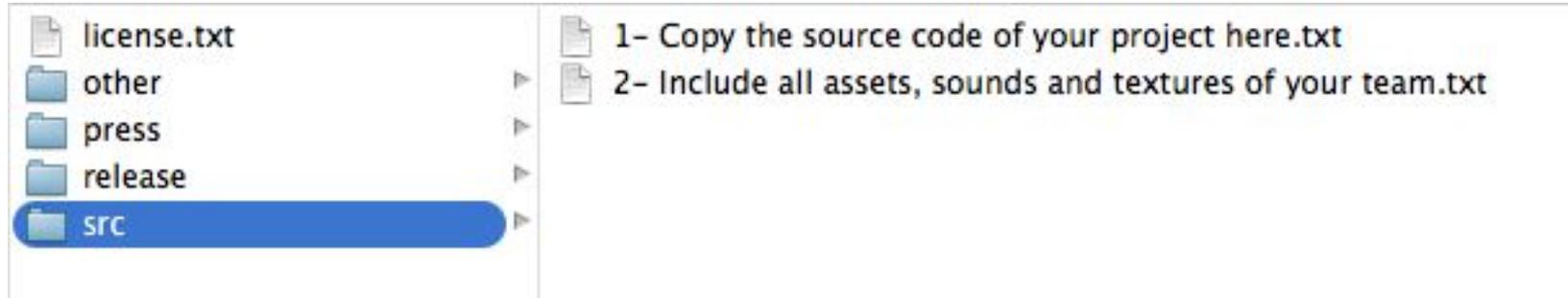
Dovete mettere tutto in **un solo zip**.

Ecco un esempio che potete scaricare:

[http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ\\_directory\\_structure.zip](http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ_directory_structure.zip)

# Struttura cartelle dello zip

La cartella principale (folder) deve contenere la licenza, e quattro sottocartelle: source, release, press, e other.



# Sottocartelle: source

Qui vanno tutti i file sorgente, codice, grafica, suono.

- Non includere engine di gioco o strumenti.
- Devi includere le cartelle di progetto di Unity o Game Maker.
- Scrivi un file readme che spieghi come usare il codice per compilare il gioco.
- Per i giochi non digitali, le istruzioni in PDF vanno qui.
- Testa per assicurarti che ci sia tutto!

# Sottocartelle: release

Qui va la versione eseguibile

Se possibile, includi versioni per più architetture  
(come PC, Mac OSX, o APK Android)

Includi un file Readme che dica per quali sistemi è  
disponibile il gioco

# Sottocartella: press

Qui vanno screenshot e video del gioco.

- Includi almeno uno screen 1024x768 del gioco.
- Se hai link a video YouTube o altre risorse online, mettile qui in un file di testo.

# Sottocartella: other

Qualunque altra cosa ti venga in mente! Ad esempio:

- Altre licenses
- Credits
- Informazioni di contatto

**RICORDATE...**

**TUTTI I JAMMER DEVONO  
INVIARE IL SORGENTE IN  
QUESTO FORMATO!**

La GGJ si riserva il diritto di rimuovere dal sito  
le submission sprovviste di sorgenti.

# Come faccio a creare uno zip?

In Mac OSX : Seleziona la cartella, e poi tasto destro, quindi File > Comprimi.

Su Windows 8.1+ : Seleziona la cartella, tappa o clicca **Condividi**, quindi clicca su **Zip**

Su Windows 7: Fai clic col destro sulla cartella, seleziona **Invia**, clicca “Cartella compressa”

Vecchie versioni di Windows: usa un’utility, come Winzip.

# Domande?

Se hai dubbi o domande su come caricare il gioco, chiedi al tuo organizzatore, o scrivici:

Slack: #help via <https://ggj17.slack.com>

Email: [help@globalgamejam.org](mailto:help@globalgamejam.org)

Twitter: @globalgamejam