

GAMEJAMPLUS

T0+311

INTERCONNECTED GAMES

GJ+

TOTEM - INTERCONNECTED GAMES CATEGORY MANUAL

Hello, Jammer!

Welcome to another edition of GJ+, where **Totem** is proud to present interconnected game experiences! You can create a game with one or more themes of your choice and register your participation in the **Totem - Interconnected Games** Category.

In this category you will be competing over a **prize pool of \$10,000**, and get a chance to **receive a Totem Grant to develop your own game** using Totem technology.

Totem is an indie game development collective that unites creators and players around interconnected game experiences.

We build a platform that allows game creators to connect their games through player owned assets and profit from their sales. All income generated is distributed among the developers in a fair and transparent model.

In short, you create your game, collaborate with other indie developers, and earn a profit.

Join the [Totem Discord](#) to learn more.

The Totem Category is a special sponsored category, that allows game developers to connect their games through player-owned Assets.

Totem is going to provide mentorships for the teams and support their development process in the Totem category.

1) How can my team participate in the Totem category at the Game Jam stage?

After the announcement and choice of theme(s), teams can, if they wish, choose one or more categories to compete for exclusive prizes!

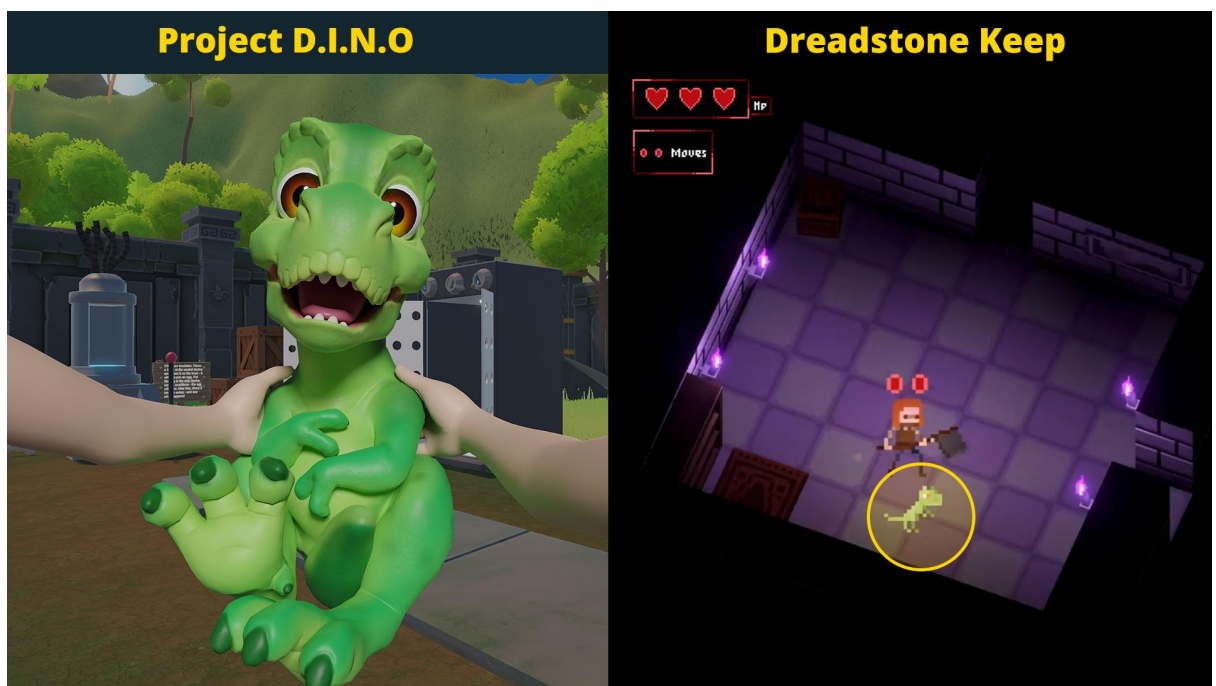
It is very simple to participate in the Totem category! Just **interpret a Legacy Event** from any of the following games, and note your participation in the submission form:

- [Dreadstone Keep](#)

- [Project D.I.N.O](#)
- [Island Ambush](#)

What are Legacy Events?

Totem Assets have a memory element to remember what they did inside games. You can think of Legacy Events as game achievements that any developer can use to create unique interactions with their game. For example: in Project D.I.N.O, after hatching a dinosaur egg, you get a special dinosaur companion to help you survive the dungeons of Dreadstone Keep.



1.1) Legacy Events to Interpret

Every Totem Game broadcasts their own, unique, Legacy events. How will you interpret them in your game?

- [Dreadstone Keep](#) allows players to achieve the unique “Cleanser” Legacy Event. What happens in your game after a player manages to **kill a hundred enemies**?
- [Island Ambush](#) allows players to achieve a unique “Defender” Legacy Event. What experience will a player get in your game after **ridding the ocean from all nasty factories**?
- [Project D.I.N.O](#) allows players to achieve a unique “Caretaker” Legacy Event - How does your game change after a player manages to **hatch a dinosaur egg**?

There is no need to use Totem technology for the purpose of the 48 game jam. For now you can just add the additional content in your game so that players can try it!

2) What are Totem's criteria and requirements for choosing the winners

Totem is looking for games that inspires indie game developers to join the Totem community and take part in creating their own interconnected game experiences.

From among the prototypes, Totem will select the games that best meet the criteria. In addition to the \$10,000 prize pool, your team will have a chance to receive a Totem Grant to develop their own game!

Totem will evaluate the games submitted to the category based on following requirements:

- The team should add content to their game based on at least one Legacy Event from the mentioned Totem games (Dreadstone Keep, Island Ambush, Project D.I.N.O.);
- The game should be developed using Unity;
- The game should be playable on PC/Mobile/Web;
- The game should be available to download from a presentable itch.io page.
- The game should support English as a main language.

2.1) What does Totem expect from the Pitch of your game?*

- Overview of the game and its core mechanics;
- Team introduction;
- Explanation about how does the game interpret the Legacy Events;

**If the video is made in a language other than English, it must contain English subtitles.*

3) Awards

In addition to the prize pool of \$10K, you get a chance to receive a Totem Grant to develop your own game using Totem technology. It's important to note that a 100% of the game IP and any potential revenue from the game remains yours!

4) Deadlines and deliveries

Prototype and pitch must be developed during the first stage of GameJamPlus. The best projects in each category will be invited to participate in the second stage of GameJamPlus - Incubation - with the best teams from each venue around the world. During this period, participants can refine their prototypes for further evaluation. **The category winners will be announced at the GameJamPlus Grand Final.**

5) Research material

Follow the steps below to Interpret a Legacy Event in your game:

1. Play the demos for [Dreadstone Keep](#), [Project D.I.N.O.](#), and [Island Ambush](#).
2. Review the Legacy Events as mentioned above (section 1.1).
3. Think about how core elements of your game can be altered or expanded to give players a unique experience.
4. Include the changes as part of your game build and make sure to communicate which Legacy Events they are tied to.

On the itchi.io page put the **#totem**.

[Community Discord](#)

The Totem [website](#) (username: community, password: totem7)

[Gamedev section of our website](#)

[Dreadstone Keep](#)

[Island Ambush](#)

[Project D.I.N.O](#)

Totem Mentors:

- **Idan** - Discord *Idan#6725* (English)
- **Guilherme** - Discord *Ghenriquemo#8985* (English, Portuguese)
- **Pedro** - Discord *Pedro_D_Almeida#3503* (English, Portuguese)
- **Roy** - Discord *RoyG#4018* (English)

MANUAL DA CATEGORIA TOTEM - INTERCONNECTED GAMES

Olá, Jammer!

Bem vindos a mais uma edição GJ+, onde a **Totem** tem o orgulho de estar presente com experiências de jogos interconectadas! Você pode criar um jogo com um ou mais temas a sua escolha e registrar a sua participação na Categoria **Totem - Interconnected Games**.

Nessa categoria, você estará competindo por um **prêmio de \$10,000 (prize pool)**, além da chance de **receber um Totem Grant para desenvolver seu próprio jogo** utilizando a tecnologia Totem.

A **Totem** é um coletivo de desenvolvimento de jogos indie que une criadores e jogadores em torno de experiências de jogos interconectadas.

Construímos uma plataforma que permite aos criadores de jogos conectar seus jogos por meio de assets de propriedade dos jogadores e lucrar com suas vendas. Toda a renda gerada é distribuída entre os desenvolvedores em um modelo justo e transparente.

Em resumo, você cria seu jogo, colabora com outros desenvolvedores independentes e obtém lucro.

Junte-se ao Discord da Totem para saber mais: <https://discord.gg/totem-gdn>

A Categoria Totem é uma categoria especial patrocinada que permite aos criadores de jogos conectar seus jogos por meio de Assets de propriedade dos jogadores.

A Totem irá proporcionar mentorias para os times e ajudá-los durante o processo de desenvolvimento na categoria Totem - Interconnected Games.

1) E como o meu time pode participar da categoria Totem - Interconnected Games na etapa Game Jam?

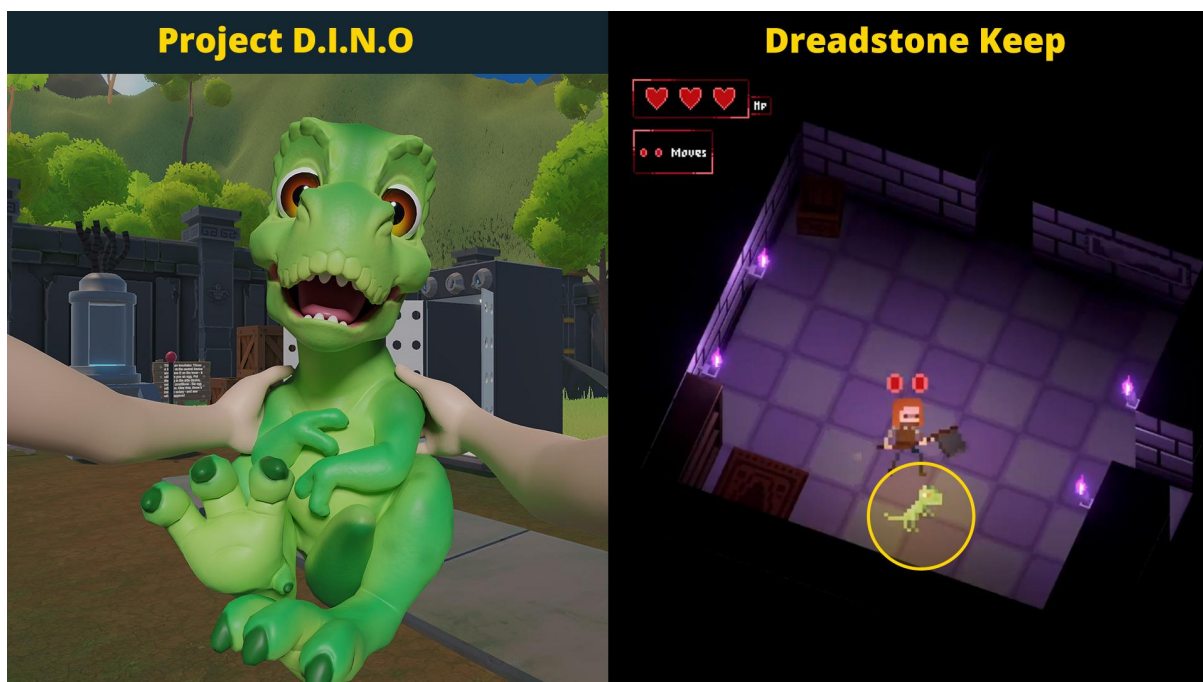
Após o anúncio e escolha do(s) tema(s) as equipes poderão, se quiserem, escolher uma ou mais categorias para concorrer a premiações exclusivas!

É muito simples participar da Categoria Totem - Interconnected Games! Basta **interpretar um Legacy Event** de qualquer um dos jogos seguintes e apontar a sua participação no formulário de submissão.

- [Dreadstone Keep](#)
- [Project D.I.N.O](#)
- [Island Ambush](#)

O que são Legacy Events?

Totem Assets possuem um elemento de memória para lembrar o que eles fizeram dentro dos jogos. Você pode pensar nos Legacy Events como achievements do jogo que qualquer desenvolvedor pode usar para criar interações exclusivas com seu jogo. Isso pode conectar os diferentes jogos juntos. Por exemplo: no Project D.I.N.O, depois de chocar um ovo de dinossauro, você ganha um companheiro de dinossauro especial para ajudá-lo a sobreviver nas masmorras de Dreadstone Keep.



1.1) Legacy Events para Interpretar

Cada jogo da Totem apresenta seus próprios Legacy Events. Como vocês vão fazer para interpretá-los em seu jogo?

- [Dreadstone Keep](#) permite que jogadores alcancem o exclusivo Legacy Event "Cleanser". O que acontece no seu jogo após o jogador **matar 100 inimigos**?
- [Island Ambush](#) permite que os jogadores alcancem o exclusivo Legacy Event "Defender". O que o jogador vai experienciar depois de **livrar o oceano de todas as fábricas**?

- [Project D.I.N.O](#) permite que os jogadores conquistem o exclusivo Legacy Event “Caretaker”. Como o seu jogo vai mudar depois que o jogador conseguir **chocar um ovo de dinossauro**?

Você não precisa usar Tecnologia Totem para o propósito das 48 da game jam. Por enquanto, você pode acrescentar conteúdo adicional em seu jogo para que os jogadores possam experimentar!

2) Quais os critérios e requisitos da Totem para escolher dos jogos premiados

A Totem está procurando jogos que inspirem desenvolvedores independentes a se juntarem à comunidade Totem para que estes possam criar suas próprias experiências interconectadas de games.

Entre os protótipos, a Totem irá selecionar os jogos que melhor atenderem os critérios.

Além do prêmio de \$10,000, seu time terá a chance de receber um Totem Grant para desenvolver seu próprio jogo!

A Totem irá avaliar os jogos inscritos na categoria com base nos seguintes requisitos:

- A equipe deve adicionar conteúdo ao seu jogo com base em pelo menos um Legacy Event dos jogos Totem mencionados ((Dreadstone Keep, Island Ambush, Project D.I.N.O); ;
- O jogo deve ser desenvolvido usando Unity;
- O jogo deve ser jogável em PC/Mobile/Web;
- O jogo deve estar disponível para download em uma página itch.io apresentável.
- O jogo deve suportar o inglês como idioma principal.

2.1) O que a Totem espera do Pitch de seu jogo?*

*Se o vídeo for feito em algum idioma que não o inglês, ele deve conter legendas em inglês

- Visão geral do jogo e seus *core elements*;
- Introdução/Apresentação da equipe;

- Explicação de como o jogo interpreta o(s) Legacy Event(s);
- * Se o vídeo for feito em um idioma diferente do inglês, ele deverá conter legendas em inglês.

3) Premiação

Além da premiação de \$10K (prize pool), você terá a chance de receber um Totem Grant para desenvolver o seu próprio jogo utilizando a tecnologia Totem. É importante observar que 100% da IP (propriedade intelectual) de seu jogo e qualquer receita potencial do jogo permanecem seus!

4) Prazos e entregas

Protótipo e pitch devem ser desenvolvidos durante a primeira etapa da GameJamPlus. Os melhores projetos da categoria serão convidados para participar na segunda etapa da GameJamPlus - Incubação - com os melhores times de cada sede ao redor do mundo. Durante esse período, os participantes poderão refinar seus protótipos para avaliações posteriores. **Os vencedores da categoria serão anunciados na Grande Final da GameJamPlus.**

5) Material de pesquisa

Siga os passos abaixo para Interpretar um Legacy Event em seu jogo:

1. Jogue as demos de [Dreadstone Keep](#), [Project D.I.N.O](#) e [Island Ambush](#).
2. Analise os Legacy Events como mencionado acima (seção 1.1).
3. Pense em como os *core elements* de seu jogo podem ser alterados ou expandidos para proporcionar uma experiência única para os jogadores.
4. Inclua as mudanças como parte da build de seu jogo e certifique-se de comunicar a qua(l/is) Legacy Events elas estão conectadas.

Na página do itchi.io colocar a **#totem**.

[Discord da Comunidade](#)

[Website da Totem](#) (username: community, password: totem7)

[Seção "Gamedev" do website Totem](#)

[Dreadstone Keep](#)

[Island Ambush](#)

[Project D.I.N.O](#)

Totem Mentors:

- **Idan** - Discord *Idan#6725* (English)
- **Guilherme** - Discord *Ghenriquemo#8985* (English, Portuguese)
- **Pedro** - Discord *Pedro_D_Almeida#3503* (English, Portuguese)
- **Roy** - Discord *RoyG#4018* (English)

MANUAL DE LA CATEGORÍA TOTEM

¡Hola, Jammer!

Bienvenido a otra edición de GJ+, ¡donde **Totem** se enorgullece de estar presente con experiencias de juego interconectadas! Puedes crear un juego con uno o más temas de tu elección y registrar tu participación en la **Categoría Totem - Interconnected Games**.

En esta categoría estarás compitiendo por **un prize pool de \$10,000**, y tener la oportunidad de recibir un **Totem Grant para desarrollar su propio juego** usando tecnología Totem.

Totem es un colectivo independiente de desarrollo de juegos que une a creadores y jugadores en torno a experiencias de juego interconectadas.

Construimos una plataforma que permite a los creadores de juegos conectar sus juegos a través de activos adquiridos por los jugadores y beneficiarse de sus ventas. Todos los ingresos generados se distribuyen entre los desarrolladores en un modelo justo y transparente.

En síntesis, creas tu juego, colaboras con otros desarrolladores independientes y obtienes lucro.

Únase a Totem Discord para obtener más información: <https://discord.gg/totem-gdn>

La Categoría Totem es una categoría especial patrocinada, que permite a los desarrolladores de juegos conectar sus juegos a través de Assets adquiridos por jugadores.

Totem proporcionará mentorías para los equipos y apoyará su proceso de desarrollo en la categoría Totem.

1) ¿Cómo tu equipo puede participar en la categoría Totem en la etapa del Game Jam?

Después del anuncio y elección de el/los tema(s), los equipos pueden, si así lo desean, ¡escoger una o más categorías para competir por premios exclusivos!

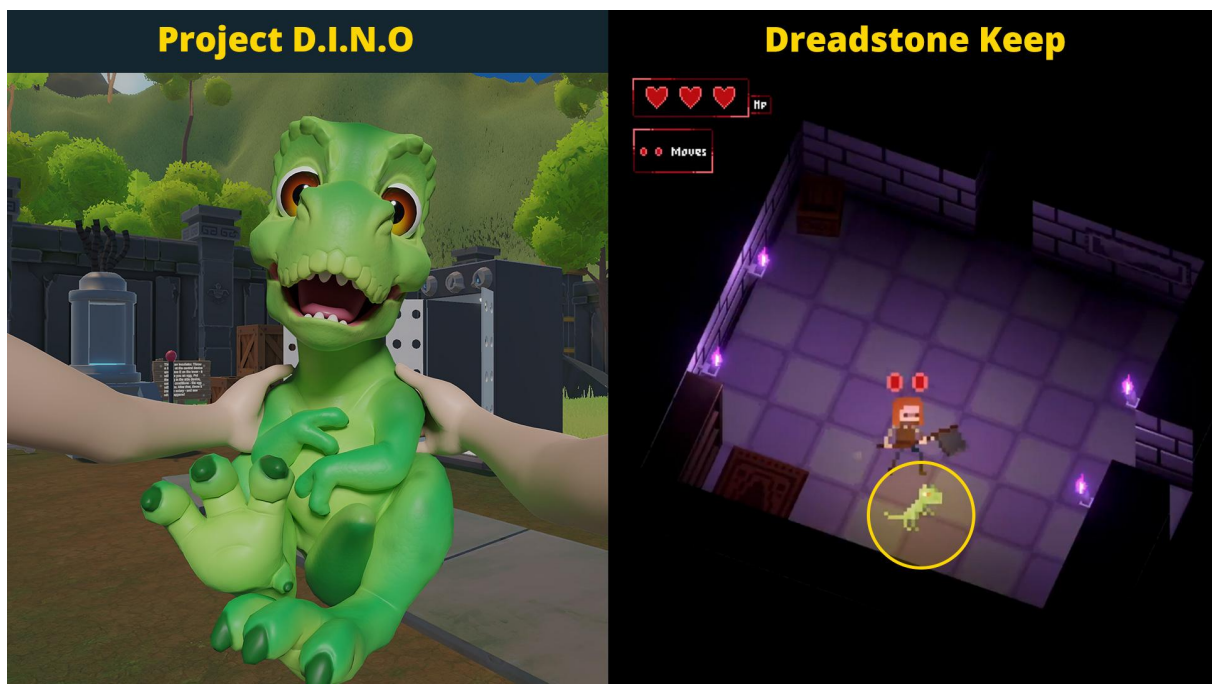
¡Es muy fácil participar en la categoría Totem! Solo **interpreta un Legacy Event** de cualquiera de los siguientes juegos, y señala que quieres competir para la categoría Totem en tu formulario de postulación.

- [Dreadstone Keep](#)
- [Project D.I.N.O](#)

- [Island Ambush](#)

What are Legacy Events?

Totem Assets tiene un elemento de memoria para recordar lo que hicieron dentro de los juegos. Puede pensar en los eventos heredados como achievements del juego que cualquier desarrollador puede usar para crear interacciones únicas con su juego. Por ejemplo: en Project D.I.N.O, después de incubar un huevo de dinosaurio, obtienes un compañero dinosaurio especial para ayudarte a sobrevivir en las mazmorras de Dreadstone Keep.



1.1) Legacy Events a Interpretar

Cada juego de Totem transmite su propio y único Legacy Event. ¿Cómo los interpretarías en tu juego?

- [Dreadstone Keep](#) permite a los jugadores lograr un Legacy Event “Cleanser” único. ¿Qué sucede en tu juego después de que el jugador consigue **matar a cien enemigos**?
- [Island Ambush](#) permite a los jugadores lograr un Legacy Event “Defender” único. ¿Qué experiencia tendrá el jugador en tu juego después de **librar el océano de todas las cosas desagradables**?

- [Project D.I.N.O](#) permite a los jugadores lograr un Legacy Event “Caretaker” único. ¿Cómo cambia tu juego después de que el jugador consigue que **un dinosaurio salga de su cascarón**?

No es necesario utilizar Tecnología da Totem para propósito del 48h del game jam. ¡Por ahora puedes agregar contenido adicional en tu juego para que los jugadores puedan probarlo!

2) ¿Cuáles son los criterios y requisitos de Totem para elegir a los ganadores?

Totem está mirando juegos que inspiren a desarrolladores independientes para unirse a la comunidad Totem y participar en la creación de sus propias experiencias de juego interconectadas.

De entre los prototipos, Totem seleccionará los juegos que mejor cumplan con los criterios. ¡Además del prize pool de \$10,000, su equipo tendrá la oportunidad de recibir un Totem Grant para desarrollar su propio juego!

Totem evaluará los juegos ingresados en la categoría en base a los siguientes requisitos:

- El equipo deberá agregar el contenido de su juego basándose en al menos un Legacy Event de los juegos de Totem mencionados (Dreadstone Keep, Island Ambush, Project D.I.N.O);
- El juego debe ser desarrollado usando Unity;
- El juego deberá poder ser jugable en PC/Móvil/Web;
- El juego deberá estar disponible para descarga desde una página presentable de Itch.io.

2.1) ¿Qué espera Totem del Pitch de tu juego?*

- Descripción general del juego y su *core elements*;
- Presentación del equipo;
- Explicación sobre cómo interpreta el juego Legacy Events;

* Si el video está elaborado en un idioma diferente al inglés, debe contener subtítulos en inglés.

3) Premios

Además del prize pool de \$10,000, tiene la oportunidad de recibir u Totem Grant para desarrollar su propio juego utilizando la tecnología Totem. ¡Es importante tener en cuenta que el 100% de la propiedad intelectual del juego y cualquier ingreso potencial del juego siguen siendo tuyos!

4) Fechas límites y entregas

El prototipo y el pitch deben desarrollarse durante la primera etapa de GameJamPlus. Los mejores proyectos de cada categoría serán invitados a participar en la segunda etapa de GameJamPlus - Incubación - con los mejores equipos de cada sede de todo el mundo. Durante este período, los participantes pueden refinar sus prototipos para una evaluación posterior. **Los ganadores de las categorías serán anunciados en la Gran Final de GameJamPlus.**

5) Material de investigación

Sigue los pasos a continuación para interpretar un Legacy Event en tu juego:

1. Juega las demos de [Dreadstone Keep](#), [Project D.I.N.O](#) e [Island Ambush](#).
2. Revisa los Legacy Events como se mencionó anteriormente (sección 1.1).
3. 3. Piensa en cómo se pueden modificar o expandir los *core elements* de tu juego para darle a los jugadores una experiencia única.
4. 4. Incluye los cambios como parte del build de tu juego y asegúrate de comunicar a qué Legacy Events están vinculados.

On the itchi.io page put the **#totem**.

[Comunidad Discord](#)

El [sitio web](#) Totem (*usuario: community, contraseña: totem7*)

[Sección "Gamedev" del sitio web](#)

[Dreadstone Keep](#)

[Island Ambush](#)

[Project D.I.N.O](#)

Mentores de Totem:

- **Idan** - Discord *Idan#6725* (English)
- **Guilherme** - Discord *Ghenriquemo#8985* (English, Portuguese)
- **Pedro** - Discord *Pedro_D_Almeida#3503* (English, Portuguese)
- **Roy** - Discord *RoyG#4018* (English)