

ANEXO VI**MARCOS E ENTREGÁVEIS — PRODUÇÃO DE GAMES****EDITAL Nº 01/2026/SPCINE**

Este Anexo define os marcos (gates) e os entregáveis do **PROJETO** ao longo dos 12 (doze) meses de execução. O **EDITAL** é exclusivamente de produção: o **PROJETO** parte de um Vertical Slice jogável e evolui até um build **GOLD** (release candidate) completo, estável e pronto para submissão às plataformas. A publicação do jogo passa a ser contrapartida posterior, não constituindo entregável do **PROJETO** neste **EDITAL**. O recurso é pago em parcela única; os marcos abaixo são entregas verificáveis para fins de monitoramento e prestação de contas.

1. VERIFICAÇÃO DOCUMENTAL

No ato da inscrição, é requisito obrigatório de entrada a apresentação de Vertical Slice jogável — porção reduzida da experiência que demonstra o conceito principal, os sistemas e os elementos artísticos com qualidade próxima à do produto final, comprovando a capacidade da **PROPONENTE** de desenvolver o **GAME** proposto. Acompanham a verificação documental os demais documentos exigidos no **EDITAL**: **GDD** (Anexo V), plano de desenvolvimento com cronograma, orçamento detalhado, vídeo de apresentação, currículos/portfólios e documentos de regularidade.

2. ROADMAP DE 12 MESES — MARCOS E ENTREGÁVEIS

Marco	Portão (gate)	Entregável obrigatório (Produção)	Critério de aceite / verificação
M0	Linha de base / Assinatura	Vertical Slice jogável + GDD 1.0 + cronograma físico-financeiro + plano de produção + conta bancária exclusiva	Documentação aprovada e conta exclusiva aberta
M3	Alpha	Todos os sistemas principais implementados; conteúdo em produção; build jogável + vídeo de gameplay (3 min)	Build verificável + relatório técnico do marco

Marco	Portão (gate)	Entregável obrigatório (Produção)	Critério de aceite / verificação
M6	Beta	Conteúdo completo (content complete), em correção de bugs e balanceamento; página de loja no ar (wishlist)	Build estável + página de loja
M9	Release Candidate / Pré-lançamento	Build candidata estável; polimento visual e sonoro; localização; acessibilidade implementada; trailer + kit de imprensa	Build RC estável + trailer + kit de imprensa
M12	Gold (entrega final)	Build GOLD fechado, estável e pronto para submissão às plataformas — feature e conteúdo completos, bugs críticos resolvidos, balanceado, localizado e acessível conforme a proposta + executável + GDD final + cópia/keys p/ acervo + Demo Day	Build gold verificável, estável na plataforma-alvo + relatório técnico e financeiro final

O **PROJETO** percorre Vertical Slice → Alpha → Beta → Release Candidate → Gold, entregando ao final um build gold pronto para submissão às plataformas. A coluna "Execução física prevista" indica o avanço esperado do projeto a cada marco, para fins de acompanhamento, e soma 100% ao final.

3. PAGAMENTO

O apoio é pago em parcela única, no valor integral de R\$ 400.000,00 (quatrocentos mil reais), liberado após: (i) assinatura do Contrato **SPCINE**; (ii) apresentação do cronograma detalhado de execução; e (iii) comprovação de abertura de conta bancária exclusiva para o **PROJETO**. As entregas dos marcos M0 a M12 não condicionam o repasse — que já terá ocorrido integralmente —, servindo ao monitoramento, à prestação de contas e à eventual apuração de inexecução, com devolução proporcional quando cabível. A publicação do **GAME** e a eventual participação da **SPCINE** na **RENDA LÍQUIDA**, quando previstas, constituem

obrigações posteriores à entrega do gold e sobrevivem ao encerramento do prazo de execução.

4. DESTINAÇÃO MÍNIMA OBRIGATÓRIA (R\$ 80.000,00) AO LONGO DOS MARCOS

Categoria	% mínimo	Marcos de aplicação
Marketing e Promoção	40%	M6 a M12 — página de loja, trailer, campanha, eventos
UX/UI Design (incluindo acessibilidade)	30%	M0 a M9 — legendas, remapeamento, contraste, modos de dificuldade, entre outros.
Quality Assurance (QA)	30%	M3 a M12 — testes funcionais, de performance e de localização

A comprovação dá-se por notas fiscais e relatórios financeiros apresentados junto às prestações de contas periódicas.