



# RÈGLEMENT

## UBISOFT Game Challenge

### Édition Montpellier 2022

---

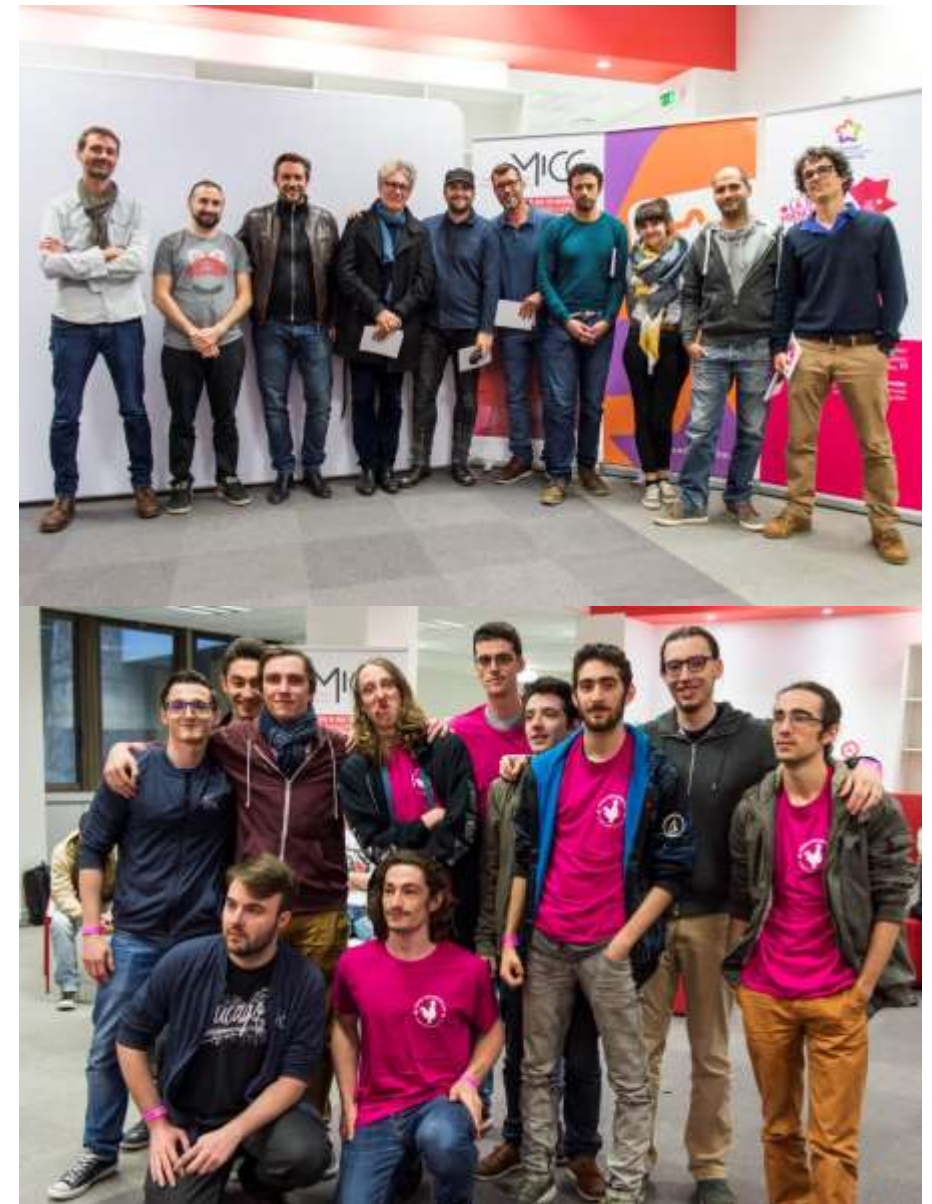
Du 26 au 28 novembre 2022  
A l'Espace numérique Collaboratif



# SOMMAIRE

## RÈGLEMENT UBISOFT GAME CHALLENGE ÉDITION MONTPELLIER 2022

1	Principes	03
2	Équipes et participation	06
3	Présentation du projet final	08
4	Propriété intellectuelle	11
5	Logiciels et matériel	13
6	Présentation de l'IDATE DigiWorld	15





# 01 | PRINCIPES

# ■ 01. PRINCIPES

## **Vous allez prendre part au GaCha 2022**



Il s'agit d'une Game Jam qui se tiendra du 26 au 28 novembre 2022, de 9h à 23h, à l'Espace numérique collaboratif, 1 Place Francis Ponge, à Montpellier

Le jeu doit être entièrement réalisé durant la compétition par les membres de l'équipe exclusivement. Cela inclut le code, le graphisme, les sons et la musique du jeu. L'utilisation de ressources libres de droit est autorisée si ces ressources font parties des catégories suivantes :

- Bibliothèques de code
- Textures
- Sons
- Musique

L'utilisation de tout autre type de ressources libres de droit est interdite. En cas de doute, veuillez communiquer avec les organisateurs de l'événement.

Le jeu doit respecter la thématique et les différentes contraintes imposées. La thématique et les contraintes seront présentées au début de la compétition.

# ■ 01. PRINCIPES

**Cette année le Gacha accueillera 70 étudiants**



Les participants viennent des écoles suivantes : Ludus Académie, EPIIC, ArtFX, Université Paul Valéry, E-artsup, Objectif 3D, ETPA, ACFA Multimedia, CIME Art, Cnam ENJMIN, UCO Laval...

Le jeu doit obligatoirement comporter un menu principal ainsi qu'une section pour les crédits. Le nom de chacun des membres de l'équipe doit y être présent ainsi que les mentions respectives pour le matériel libre de droit utilisé.

Le projet réalisé se doit d'être un jeu interactif. Afin d'être considéré comme étant un jeu interactif, le projet doit être jouable par au moins une personne, doit comporter un but et doit être réalisé sous un format électronique. Les jeux de table et les expériences interactives ne sont donc pas acceptés à la compétition, mais l'utilisation de matériel électronique est acceptée.

À la fin de la compétition, chaque équipe respectant le règlement devra présenter son projet aux participants et membres du jury. L'équipe disposera du temps prévu afin de jouer au jeu et démontrer de quelle manière le projet répond à la thématique ainsi qu'aux contraintes imposées.

L'équipe ne doit pas enfreindre le droit d'auteur. Si le jeu utilise du matériel libre de droit, l'équipe devra l'indiquer dans les crédits du jeu.



02

ÉQUIPES &  
PARTICIPATION

## ■ 02. ÉQUIPES ET PARTICIPATION

**Le sujet sera dévoilé au début de la compétition, une fois les équipes formées et les règles de la compétition exposées.**



La Game Jam la plus difficile de ta vie !

Les équipes sont formées le premier jour de l'événement. Chaque équipe sera composée d'un nombre égal de membres (environ 10 cette année). Le hasard sera le meilleur ami des organisateurs pour constituer les équipes. Ils mettront un soin particulier à préserver l'équilibre des équipes : 4 programmeurs, 4 artistes, 1 game designers, 1 sound designer. La répartition des spécialités pourra varier en fonction des inscriptions.

Chaque participant devra être enregistré pour être éligible à la compétition. Les participants doivent avoir le statut d'étudiant et être au moins en 2ème année de formation.

L'enregistrement se fera le jour même de la compétition à l'arrivée des participants, samedi 26 novembre à 8h30. Tout participant doit travailler sur place pendant la compétition. Les participants et le travail à distance ne seront pas admis.



**GACHA**  
UBISOFT GAME  
CHALLENGE

03

PRÉSENTATION  
DU PROJET  
FINAL



## ■ 03. PRÉSENTATION DU PROJET FINAL

**7 équipes participeront  
au GaCha 2022**



L'équipe gagnante se verra attribuer des récompenses pour un montant de 3 000 € ainsi que des cadeaux de la part d'Ubisoft et des entreprises partenaires.

Les 2.5 premiers jours seront affectés à la production du prototype. La dernière demi-journée sera consacrée à la présentation des prototypes aux membres du jury

Durant la dernière journée de la compétition, un processus d'évaluation sera mis en œuvre par le jury afin classer les prototypes.

Le jury est composé de développeurs d'Ubisoft Montpellier associés aux deux initiateurs de l'événement, anciens salariés d'Ubisoft Montréal : Alexis JOLIS-DESAUTELS et Kaermack POLEWSKA, ainsi que William Marié, Directeur du développement chez Old Skull Games et Thibaud Zamora, artiste Intelligence Artificielle.

Si un prototype en phase d'évaluation s'avère ne pas respecter une ou plusieurs de ces règles, l'équipe devra résoudre les problèmes identifiés avant la fin de la compétition.

## ■ 03. PRÉSENTATION DU PROJET FINAL

**Le jury accompagne les équipes pour les aiguiller et les encourager**



Cette année sera la 7<sup>ème</sup> édition du GaCha

Pour être éligible à l'étape de présentations finales et à la remise des prix qui suit, chaque équipe devra répondre aux critères suivants :

- Le jeu présenté doit être fonctionnel. Les bugs sont acceptés dans la mesure où le jeu reste jouable par le public et les membres du jury.
- Le jeu présenté doit comporter un but, quel qu'il soit. Des conditions de succès et d'échec doivent y être présentes.
- Le jeu présenté doit respecter la thématique et les contraintes imposées.

L'équipe devra avoir respecté tous les règlements applicables à la compétition.

Les prototypes éligibles seront notés selon les critères du jury ainsi que les différentes contraintes respectées par l'équipe. Le prototype ayant la plus haute note remportera la compétition.



**GACHA**  
UBISOFT GAME  
CHALLENGE

04

PROPRIÉTÉ  
INTELLECTUELLE

## ■ 04. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

**Vous restez  
propriétaire de L'IP  
de votre jeu**



Si à l'issue de la compétition, vous souhaitez poursuivre le développement du jeu collectivement, nous pourrions en discuter

L'équipe et ses participants détiennent la propriété intellectuelle du projet développé pendant la compétition.

Les partenaires de la compétition se réservent le droit d'utiliser les jeux réalisés pendant la compétition à des fins promotionnelles pour l'événement.

Si le jeu possède des ressources libres de droit, l'équipe devra aussi respecter les licences particulières du matériel utilisé.



**GACHA**  
UBISOFT GAME  
CHALLENGE

**05**

**LOGICIEL &  
MATÉRIEL**



## ■ 05. LOGICIELS ET MATÉRIEL

**L'organisation prend en charge les petits déjeuners et déjeuners**



N'oubliez pas votre rallonge électrique !!!

Les participants sont tenus d'apporter leur propre matériel informatique, incluant l'ordinateur, l'écran, la barre d'alimentation électrique, l'adaptateur Wifi ou tout autre matériel jugé pertinent. Tout terminal de jeu est accepté pendant la compétition, que ce soit un terminal 3D, 2D ou d'électronique grand public. Un adaptateur Wifi est requis afin d'utiliser la connexion internet de l'établissement.

Cette année le développement des jeux pourra être réalisé avec les moteurs Unreal Engine ou Unity. Les participants auront la possibilité de récupérer des assets libres et gratuits. Les outils et logiciels utilisés sont à la discrétion des participants et des équipes. Chaque équipe devra par elle-même prendre les décisions technologiques concernant la production du projet pendant la compétition.

Les participants pourront dormir sur le site de la compétition. Il appartient aux participants d'apporter leur tapis de sol et sac de couchage afin de dormir le plus confortablement possible



**GACHA**  
UBISOFT GAME  
CHALLENGE

06

RESPONSABILITÉ

## ■ 06. RESPONSABILITÉ

**C'est une compétition  
bienveillante**



L'inscription est gratuite sur  
<http://gacha-montpellier.fr>

Tout participant se doit de respecter les règlements de l'établissement où la compétition sera organisée. De plus amples informations seront fournies au début de la compétition.

Tout participant convient qu'il ne tiendra personne responsable de toute perte ou dommage lors de la compétition. Le service de sécurité de l'établissement sera présent pendant les horaires d'ouverture de la salle, tout au long de la compétition afin d'assister les participants en cas de problème et surveiller l'emplacement et l'équipement.

L'organisation du Game Challenge se réserve le droit de refuser la participation ou de disqualifier une personne à l'événement et ce à n'importe quel moment de la compétition pour n'importe quelle raison jugée pertinente par les organisateurs de la compétition.





Restez connectés



Un événement :



Organisé par :



Partenaires :

