



MONTPELLIER
GACHA

Partenaires économiques :



REGLEMENT DU MONTPELLIER UBISOFT & ETPA GACHA 2019

Du 13 au 15 avril 2019
Salle Pelloutier



Organisateurs :



LuckyHammers

{EPITECH.} e-artsup
LE FUTUR DE L'INFORMATIQUE
LE MEILLEUR DE L'INNOVATION

www.idate.org

SOMMAIRE

RÈGLEMENT MONTPELLIER UBISOFT & ETPA GACHA 2019

1	Principes	03
2	Equipes 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





MONTPELLIER
GACHA

01 PRINCIPES



■ 01. PRINCIPES

Vous allez prendre part au Gacha 2019



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 :

- Librairies 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.

Il s'agit d'une game jam qui se tiendra jours et nuits, du 13 avril 8:30 au 15 avril 20:00 dans la salle Pelloutier, 15 place de Zeus, 34000 Montpellier.

■ 01. PRINCIPES

Cette année le Gacha accueillera 150 étudiants répartis en 10 équipes



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.



MONTPELLIER
GACHA

02

ÉQUIPES ET
PARTICIPATION



■ 02. EQUIPES ET PARTICIPATION

**10 équipes
participeront au
Gacha 2019**



**La Game Jam la plus
difficile de ta vie !**

Chaque équipe sera composée d'un nombre égal de membres (environ 15 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 : 6 programmeurs, 5 artistes, 3 game designers, 1 sound designer.

Chaque participant devra être enregistré pour être éligible à la compétition. L'enregistrement se fera le jour même de la compétition à l'arrivée des participants.

Tout participant doit travailler sur place pendant la compétition. Les participants et le travail à distance ne seront pas admis.



MONTPELLIER
GACHA

03 | PRÉSENTATION DU PROJET FINAL



■ 03. PRÉSENTATION DU PROJET FINAL

Le jury accompagne les équipes pour les aiguiller et les encourager



Cette année sera la 6^{ème} 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.

■ 03. PRÉSENTATION DU PROJET FINAL

Le jury est composé de développeurs d'Ubisoft et de Lucky Hammers



L'équipe gagnante se verra attribuer des récompenses pour un montant de 2 000 € et recevra des goodies de la part d'Ubisoft et des entreprises adhérentes de Push Start

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

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.

Les prototypes éligibles seront notés selon les critères du jury ainsi que les différentes contraintes respectées par l'équipe.

Les prototypes ayant la plus haute note remporteront la compétition.



MONTPELLIER
GACHA

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 pourrons 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.



MONTPELLIER
GACHA

05 | LOGICIELS ET MATÉRIEL



■ 05. LOGICIELS ET MATÉRIEL

L'organisation prend en charge les petits déjeuners et déjeuners



N'oubliez pas votre rallonge électrique !!!

Les participants sont responsables d'amener leur propre matériel informatique, incluant l'ordinateur, l'écran, la barre d'alimentation électrique, l'adaptateur Wifi ou tout autre matériel jugé pertinent.

Un adaptateur Wifi est requis afin d'utiliser la connexion internet de l'établissement.

Tout terminal de jeu est accepté pendant la compétition, que ce soit un terminal 3D, 2D ou d'électronique grand public.

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. Si vous pensez dormir sur le site de la compétition, n'oubliez pas d'apporter un oreiller et sac de couchage afin de pouvoir dormir confortablement.



MONTPELLIER
GACHA

06

| RESPONSABILITÉ



■ 06. RESPONSABILITÉ

C'est une compétition bienveillante



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 24 heures sur 24 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.



MONTPELLIER
GACHA

Merci à nos partenaires
économiques :

etpa

