



Participe à la première Game Jam belgo-japonaise intitulée "Équilibre"

Crée un jeu vidéo dans le cadre de la mission économique belge princière au Japon et tente de remporter un voyage pour découvrir le berceau historique de l'industrie du jeu vidéo !

Wallonie-Bruxelles Campus, agence de WBI chargée de la promotion de l'enseignement supérieur sur la scène internationale, WALGA (association sectorielle wallonne représentant le secteur du jeu vidéo en Région wallonne), le Liège Game Lab (centre de recherche de l'université de Liège dédié au jeu vidéo en tant qu'objet culturel), l'AWEX (agence wallonne à l'exportation) et le Japan BitSummit Organization Committee co-organisent cet événement exceptionnel à destination de toutes et tous les étudiant.e.s et jeunes diplômé.e.s.

Imagine un jeu vidéo qui dépasse les frontières, sans gagnants ni perdants, qui abordera de manière ludique la lutte contre les effets du changement climatique.

Relève le défi de la multiculturalité et fais partie d'une équipe de développeurs et développeuses mixte avec des coéquipiers et coéquipières venant de différents établissements d'enseignement supérieur de Belgique participant à la Mission Princièrè et du Japon.

L'équipe gagnante recevra les honneurs du jury lors de la proclamation par la Princesse Astrid au Manga Museum de Kyoto et remportera, pour les participant.e.s belges, un voyage au Japon !

Tu es étudiant.e dans le supérieur et tu suis une formation aux métiers de la création de jeu vidéo (animation 2D/3D, game art, tech art, programmation, game design) ou tu es juste passionné.e de jeux vidéo dans une autre discipline telle que le marketing, le commerce, le journalisme... ou autre pouvant apporter une plus-value au développement d'un jeu ?

Alors viens relever le défi !

[Inscris-toi vite via ce formulaire](#) avant le 30 octobre. Attention ! Les places sont limitées ! Les inscriptions seront acceptées sur base des profils, de la motivation et de la date d'inscription.



Organisation :

La Game Jam "Équilibre" aura lieu du vendredi 2 décembre 2022 à 12:00 heure belge, jusqu'au dimanche 4 décembre à 12:00 heure belge.

Chaque équipe sera composée de six membres : 3 Belges et 3 Japonais.e.s. Il y aura un.e participant.e pour chaque fonction : graphiste, programmeur / programmeuse et game designer (compétences diverses mais avec une bonne culture générale des jeux vidéo). Les équipes seront composées par les organisateurs après la clôture des inscriptions et après une réunion de briefing et de mise en relation de toutes et tous les participant.e.s qui aura lieu la première quinzaine de novembre.

Les thématiques et les objectifs principaux de la Game Jam "Équilibre" sont :

1. Créons un jeu qui utilise les 5 éléments du Godai (terre, eau, feu, air et vide) en lien avec les enjeux environnementaux et de durabilité ;
2. Créons un jeu qui incorpore à la fois des éléments de la culture japonaise et belge ;
3. Créons un style graphique inspiré des aquarelles et arts traditionnels ukiyoe ;
4. Imaginons un jeu où il n'y a ni perdants ni gagnants ;
5. Créons un jeu "non verbal" (qui dépasse la barrière des langues) qui dépasse les frontières.

Elle se déroulera en ligne, mais les participant.e.s belges pourront se réunir en présentiel par exemple dans leur établissement scolaire. Les équipes utiliseront Discord comme canal de communication principal. Elles disposeront d'un espace collaboratif où travailler et de coaches professionnels pour les accompagner et répondre à leurs questions.

Les jeux seront mis à la disposition des membres du jury sur itch.io à partir du lundi 5 décembre à 12:00 heure belge. Le jury les testera jusqu'au jeudi 8 décembre afin de rendre leurs avis.

Une présentation en anglais des jeux réalisés devra être faite par deux membres de chaque équipe (un par pays) et fera l'objet d'une diffusion publique sur Twitch le 8 décembre. Le public pourra également voter pour les projets : ce vote comptera pour la moitié des votes totaux, l'autre moitié étant le vote du jury professionnel.

La cérémonie de remise des prix aura lieu le 9 décembre 2022 à 07:00 heure belge au Manga Museum de Kyoto en présentiel et sera diffusée sur Twitch.



LIÈGE GAME LAB

