



RÈGLEMENTS ÉDITION 2019

INTRODUCTION

Le programme CATAPULTE a été mis sur pied en 2014 par le créneau d'excellence Arts numériques et divertissement interactif. Il vise à aider les studios indépendants de jeux vidéo à créer et à mettre sur le marché un premier produit, et ce, en leur fournissant une aide financière et un accompagnement par des chefs de file de l'industrie du jeu afin de mettre toutes les chances de leur côté pour maximiser leur succès.

La 1^{re} édition de 2014 a connu un vif succès. [Chainsawesome Games](#) a remporté les grands honneurs pour le développement de *Knight Squad*. Les récipiendaires ont témoigné [en entrevue](#) des retombées de cette victoire sur leur entreprise.

En avril 2016, la 2^e édition du programme a couronné [Bishop Games](#) et son jeu *Light Fall*. L'équipe a relaté son expérience et son cheminement depuis sa victoire dans [cette vidéo](#).

[Polymorph Games](#), récipiendaire de la 3^e édition de CATAPULTE, [raconte son parcours en vidéo](#) depuis la grande finale du 6 avril 2017.

En avril 2018, [Sweet Bandits Studios](#) a remporté la 4^e édition qui se tenait au Terminal de croisières avec *Deceive inc.*

L'édition 2019, la 5^e, se conclura lors de la grande finale présentée le 4 avril 2019 dans le cadre de la Semaine numériQC (voir *Dates importantes*).

1 — FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

Un prix d'une valeur approximative de 100 000 \$ (voir *Prix*) sera remis à l'équipe qui aura convaincu le panel de juges du Programme CATAPULTE. Afin d'être admissibles au concours, les participants devront respecter les prérequis (voir *Prérequis*) et soumettre leur candidature (voir *Candidatures*) au www.catapultequébec.ca avant le **vendredi 8 février 2019, à 16 h**.

Un comité de sélection évaluera les candidatures reçues et les cinq finalistes seront dévoilés le **jeudi 28 février 2019** (voir *Critères de sélection*).

Les équipes retenues seront appelées à présenter leur projet aux juges et au public présent le **4 avril 2019 en après-midi** au Terminal des croisières du Port de Québec — Espaces Dalhousie (voir *Dates importantes*).

2 — PRÉREQUIS

Avant de soumettre leur candidature, les participants doivent s'assurer de respecter les prérequis suivants :

- Avoir un projet de jeu vidéo non commercialisé* dont la propriété intellectuelle est détenue majoritairement par l'entreprise qui dépose la candidature.
- Avoir son siège social au Québec**
- Avoir, dans le cas d'une entreprise, un chiffre d'affaires inférieur à 500 000 \$***
- Ne pas travailler à temps plein pour une entreprise non admissible au concours, c'est-à-dire avec un chiffre d'affaires supérieur à 500 000 \$
- Fournir une démo jouable ou une vidéo préliminaire du jeu (aucun concept papier ne sera accepté)
- Fournir tous les documents en français

Chaque participant est responsable de s'assurer qu'il est libre contractuellement et légalement de toute entente qui l'empêcherait de déposer son projet à CATAPULTE.

Un jeu ne peut être soumis qu'à deux éditions seulement. Les studios qui ont remporté une édition de CATAPULTE ne peuvent pas participer à nouveau au programme, considérant qu'ils ont déjà eu accès à l'offre d'accélération.

** Les jeux en accès anticipé (early access), tels que Steam, ne sont pas considérés comme commercialisés.*

*** L'entreprise dont le siège social est situé à l'extérieur de la grande région de Québec peut participer, mais elle doit s'engager à déménager dans la région pour la durée du programme (12 mois d'accélération) si elle remporte CATAPULTE.*

**** Les organisateurs se réservent le droit de demander une preuve en cas de doute.*

3 — CANDIDATURES

Nous encourageons les participants à surprendre et à convaincre le comité de sélection. Pour déposer sa candidature, il est nécessaire de remplir le formulaire d'identification (équipe, projet, coordonnées, etc.) et de fournir un document de présentation du projet. Celui-ci doit respecter une longueur maximale de 5 pages et inclure des éléments touchant les points suivants :

- Qualité du projet et de l'équipe
- Visuel du jeu
- Démontrer la capacité de réaliser le projet dans son ensemble (sur le plan de la production et sur le plan financier)
- Formulaire d'identification du projet et des membres de l'équipe
- Budget et plan de production
- Stratégie de commercialisation / Démontrer le potentiel commercial
- Pourquoi vous/votre équipe ? Qu'est-ce qui vous démarque ? Qui augmente vos chances de succès ?

Les candidatures doivent être déposées au www.catapultequebec.ca/inscription au plus tard le **vendredi 8 février 2019, à 16 h**. À noter qu'aucune note manuscrite ne sera acceptée dans les dossiers de candidature.

Tout changement majeur dans le projet (financement, actionnariat de l'entreprise, etc.) qui surviendrait après le dépôt de la candidature devra être communiqué à l'équipe de CATAPULTE.

Les candidatures seront évaluées (voir *Critères de sélection*) par un comité de sélection indépendant des membres du jury. Seules les 5 candidatures retenues auront l'occasion de présenter leurs projets aux juges lors de la grande finale.

Les 5 finalistes seront avisés par courriel au plus tard le **jeudi 28 février 2019** et ils seront invités aux trois journées **obligatoires** de formation (en groupe et individuelles) et à la grande finale des présentations (voir *Dates importantes*).

Les dossiers de candidature des projets sélectionnés pour la finale seront transmis intégralement aux juges à l'avance.

Le prix sera attribué lors de la finale (Voir *Dates importantes*) à l'équipe ayant réussi à charmer les juges.

Des [frais d'inscription de 50 \\$](#) sont exigés pour le dépôt de candidature.

4 — PRIX

Une équipe parmi les cinq finalistes remportera le grand prix CATAPULTE.

Celui-ci comprend :

- Une bourse de 52 000 \$ en argent offerte par la Caisse Desjardins de Québec, Ubisoft et Robic et distribuée selon le plan et les livrables convenus entre l'équipe et approuvés par le comité d'experts lors de la rencontre de démarrage du programme d'accélération
- Accompagnement par des équipes d'experts représentant tous les aspects d'une production de jeu, de l'idéation à la commercialisation
- Résidence au CAMP pour l'équipe pour la durée de l'accompagnement (maximum de 3 personnes pour 12 mois dans l'espace *coworking*)
- Une séance dans les laboratoires de recherche utilisateur d'Ubisoft Québec
- Consultation en propriété intellectuelle offerte par Robic
- Des heures de consultation et d'accompagnement en conception sonore avec Peak Media.
- Formation *Comment présenter ton projet*

Ce prix a une valeur commerciale de 85 000 \$ estimée à la date de mise en ligne du règlement. D'autres prix pourraient s'ajouter entre la date officielle de lancement et la grande finale.

L'entreprise gagnante pourra avoir à signer une lettre d'acceptation du prix.

5 — CRITÈRES DE SÉLECTION DES FINALISTES ET DES GAGNANTS

Selon l'ordre d'importance jugée au moment de la finale :

- Projet [qualité et unicité] (25 %)
- Stratégie de commercialisation [marché, public, potentiel de succès] (20 %)
- Faisabilité [budget, échéancier, structure financière] (20 %)
- Équipe [ressources assignées, complémentarité, expérience] (15 %)
- Appréciation du juge (15 %)
- Présentation [document et argumentaire] (5 %)

Toute décision des juges est irrévocable et ne peut être changée ou révisée à la demande de participants ou d'autres intervenants. Aucune rétroaction verbale ou écrite ne sera fournie aux candidats ou aux finalistes.

6 — DATES IMPORTANTES

- Jusqu'au 8 février 2019 : mise en candidature
- Du 9 au 27 février 2019 : évaluation des candidatures
- Jeudi 28 février 2019 : annonce des 5 finalistes
- Mi-mars 2019 : 1 demi-journée de formation **obligatoire de groupe** pour les 5 finalistes à Québec — *Comment présenter ton projet*
- Fin mars 2019 : 2 rencontres individuelles obligatoires de *coaching* en vue de la présentation lors de la grande finale
- Jeudi 4 avril 2019 : grande finale CATAPULTE dans le cadre de la Semaine NumériQC
- Mai 2019 : début de l'accélération — rencontre de démarrage et résidence au CAMP

7 — PROMOTION ET PUBLICITÉ

Les 5 équipes finalistes donnent l'autorisation à Québec International et aux partenaires de CATAPULTE d'utiliser le nom, le logo et la description du studio pour soutenir les efforts de publicité, de promotion et de marketing sur tous médias connus, sans limitation de durée, sans autre compensation avec le consentement préalable des finalistes. Ils consentent aussi la prise des images officielles qui aura lieu après les présentations publiques dans le cadre de la grande finale, qui aura lieu le 4 avril 2019.

8 — CONTACT

Mariona Ferrer

Directrice du développement des affaires — Arts numériques et divertissement interactif
Directrice du créneau d'excellence
Québec International

mferrer@quebecinternational.ca

418 681-9700, poste 632

Bonne chance à tous les participants !