

VR Challenge

- Requirements and Rules

※日本語版は英語の下に記載。

All about VR experiences on Quest 2.
Visual, Auditory, Interactive experiences.

Requirements

- Quest 2 - VR Headset
- Open Source: Release source and project with BSD, MIT, Apache license, or public domain.
- Size Limit: 2GB max project size, 2GB max APK package size (4GB Total)
- Assets must be free, royalty free, or made by yourself
- Dependencies from Unity/Unreal Engine Asset Stores; packages must be freely available or demo version.
 - Ex: AVPro Video by Renderheads - Must use free trial version
 - Ex: DOTween by Demigiant - Must use free version (not Pro)
- Dependencies from Git Repos, must be freely available, or permissions must be compatible with sharing in the project.
- Language: Description must have English version (We can help!)
 - (experience, title, art, music, sound, can be in any language)

What's Allowed

- Anything that fits with the theme
- Unity/Unreal Engine, WebXR, and native apps are all ok. Basically, if it runs on Quest 2, it's good to go. But, no delivery through an outside app. For example, we can't easily backup and share the content in Meta Horizon Worlds or Spatial.io, so these are not allowed.
- Must run stand-alone on Quest 2. It cannot require a VR PC to run it through the Oculus link.
- No pornographic content please.
- Comfortable physical experiences, so avoid causing dizziness or motion sickness, bright light strobing, or excessively loud sounds.

Submission

- APK or URL (for WebXR)
- Project ZIP
- Author
- Title

- Description - Must have English version
- Demonstration Video - (max 5min)
- License

Rules

(Inspired by Global Game Jam)

- Follow the **Global Game Jam Code of Conduct**.
<https://globalgamejam.org/inclusiveness-policy-and-code-conduct>
 If there's a problem, you can let any of the admins know in private on Discord.
- **Respect other work**
 People from all skill levels and backgrounds can join the VR Challenge. Keep in mind the shared goal of collaborating, learning, and sharing among your peers.
- **Share your work**
 One of the goals of this challenge is to level-up everyone's ability to create amazing VR experiences. So you must share any code and assets used for creating your VR experience. Make sure you are legally allowed to share all content in without breaking any legal agreements. For example, don't use a Micky Mouse 3D model or Disney will get angry. Don't share code belonging to your employer or anyone else other than yourself, nor upload anything that is under non-disclosure (NDA) or other legal agreements.
- **Remember the licensing**
 You own your own work! But please don't forget to state the licensing of all uploaded content (including code, assets, and binaries). The project must be under an appropriate open source license; BSD, MIT, Apache, or public domain.
 - For dependencies from Unity/Unreal Engine Asset Stores; packages must be freely available or demo version.
 Ex: AVPro Video by Renderheads - Must use free trial version
 Ex: DOTween by Demigiant, must use free version (not Pro)
 - For dependencies from Git Repos, these must be freely available and license permissions must be compatible with the license you have chosen.
 Ex: No GPL code in Unity as that'd require Unity to be open source too.
- **Have fun**
 Look out for each other, learn, create together and have fun. Try not to be too serious. The VR Challenge is here for us to share great experiences, creating new friends, and make great memories.

Conflicts of Interest

- Judges cannot compete in the challenge
 For example, Aaron can't judge if he's submitted an entry.
- Steampunk Digital and Sponsor employees cannot earn prizes
 For example, if Aaron won 2nd place, then the prizes would go to 3rd and 4th places.

- 募集条件とルール

募集条件

- Quest 2 - 共通のVRプラットフォームとしてMetaQuest2を使用。
- Language: 作品に関わる映像体験、タイトル、アート、音楽、サウンドはどの言語でも使用可。*説明概要は英語で記載すること。(英語に自信のない方はヘルプいたします。)
- Open Source: 共通のVRプラットフォームとしてMetaQuest2を使用。
- License: アセットは、無料、ロイヤリティフリー、または自分で作成すること。提出されたすべてのアセットのライセンスは共有可能でなければならないことに注意すること。
- Dependencies :パッケージは自由に利用できるもの、またはデモ版であること。Git Reposから、自由に利用できること、または、プロジェクトでの共有に対応したパーミッションであること。
 - Ex: AVPro Video by Renderheads - 無料試用版を使用する必要があります
 - Ex: DOTween by Demigiant - 無料試用版を使用する必要があります
- Size Limit: 最大1GBのプロジェクト+ APK(zip形式)

許可されるもの

- テーマに沿っていること
- Oculus Quest2で動作する限り、Unity/Unreal Engine、WebXR、native appsは全て使用可能。ただし、アウトサイドアプリでの配信は不可。例として、Meta Horizon WorldやSpacial.ioのコンテンツはバックアップやシェアが容易ではないため不可。
- Oculus Quest2は自立して動作する必要あり。Oculus Linkを通してVR PCで動くコンテンツは不可。
- 性的な表現を含むコンテンツは不可。
- 快適なフィジカル体験のみ投稿可能。めまいや乗り物酔いを誘発するもの、強すぎる光や異常に大きなサウンドなどは避ける。

提出項目

- タイトル
- 説明概要 - 英語
- ライセンス
- URL (webXR)
- itch.io提出プロジェクト(WebXRでない場合はAPK含む)
- デモビデオ- (5分まで)

ルール (Inspired by Global Game Jam)

- **Global Game Jam Code of Conduct**に従う。
<https://globalgamejam.org/inclusiveness-policy-and-code-conduct>
何か問題がある場合は、Discordのプライベートメッセージ等でSteampunk Digitalコミュニティーの管理人の誰かに知らせること。
- 他の作品を尊重
あらゆるスキルレベルとバックグラウンドの人々がVRチャレンジに参加可能。コミュニティメンバー間でのコラボレーション、学習、共有という共通の目標を意識すること。
- 作品をシェア
VR Challengeの目標の1つは、すばらしいVR体験を作成するすべての人の能力をレベルアップすること。したがって、VR体験の作成に使用されるコードとアセットを共有する必要あり。
法的な合意に違反することなく、すべてのコンテンツを共有することが法的に許可されていることを確認すること。たとえば、ミッキーマウスや既存のキャラクターの3Dモデルを使用しない。
雇用主や自分以外の誰かが所有するコードを共有したり、機密保持契約(NDA)やその他の法的契約に基づくものをアップロードしないこと。
- ライセンスについて
応募作品の著作権は作成者に帰属！ ただし、アップロードされたすべてのコンテンツ(コード、アセット、バイナリを含む)のライセンスを明記すること。プロジェクトは適切なオープンソースライセンスの下にあること。(BSD、MIT、Apache、またはパブリックドメイン)
 - Unity / UnrealEngineアセットストアからの依存関係の場合。パッケージは無料で入手できるか、デモ版のみ可。
 - Ex: AVPro Video by Renderheads - 無料試用版を使用すること
 - Ex: DOTween by Demigiant, 無料試用版を使用すること
 - Gitリポジトリからの依存関係については、これらは自由に利用可能である必要があり、ライセンスのアクセス許可は選択したライセンスと互換性があること。
 - Ex: Unityにもオープンソースである必要があるため、UnityにはGPLコードはない。
- 楽しむ
お互いに気を配り、学び、一緒に創造し、真剣になりすぎず楽しむこと。VR Challengeは、私たちが素晴らしい経験を共有し、新しい友達を作り、素晴らしい思い出を作るために開始されました。

利害の対立

- 審査員はVR Challengeに応募できない
Ex: VR Challengeにアーロンが応募していた場合、彼は審査員になることはできない
- Steampunk Digitalスタッフとスポンサーは賞品を受け取ることができない
Ex: アーロンが2位になった場合、賞品は3位と4位の参加者が受け取ることができる