

## **Une équipe UQAT/UQAM remporte le concours de jeux vidéo de l'ALD pour 2019** **Concours annuel de jeux vidéo étudiant de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD)** **#SVGC2019**

**Toronto, le 30 mai 2019** — L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) soutient la croissance du secteur des jeux vidéo au Canada grâce à la recherche, à la promotion et à la sensibilisation aux principaux enjeux sectoriels, notamment le développement de talents et l'avenir des compétences en technologie au Canada.

C'est dans cette optique que l'ALD organise son concours annuel de jeux vidéo étudiant, auquel les étudiants de niveau postsecondaire de partout au pays sont invités à participer. Ils peuvent ainsi présenter leurs compétences en développement et démontrer leur savoir-faire à l'égard de trois (3) principaux critères : originalité/créativité, expression artistique et expertise technique. Les jeux vidéo occupent une place importante dans la société d'aujourd'hui, et les étudiants de tous les coins du pays créent des expériences emballantes et novatrices, dans le cadre de leurs études postsecondaires.

« À mesure que ce concours prenait de l'ampleur, nous avons constaté un accroissement incroyable de la qualité et de la quantité des candidatures d'étudiants, et c'est l'objectif que nous visions lorsque nous avons lancé cette activité, en 2014 », déclare Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'Association canadienne du logiciel de divertissement. « Le secteur canadien du jeu vidéo poursuit son essor et nous devons nous assurer de faire de notre mieux pour inciter les étudiants à choisir une carrière dans notre domaine. Le concours de jeux vidéo étudiant n'est qu'une petite façon de reconnaître et de récompenser les étudiants qui se sont distingués dans leurs projets de développement postsecondaires. »

Ce concours, qui en est à sa cinquième édition, a suscité un nombre record de candidatures en 2019. Quarante équipes de niveau postsecondaire, provenant de vingt-cinq institutions, de Terre-Neuve à la Colombie-Britannique, ont présenté leurs jeux à notre jury d'experts afin qu'ils les essaient et les évaluent.

Des étudiants de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) et de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) ont fait équipe pour créer le jeu intitulé *Cut Loose*. Destiné à l'origine au Concours universitaire Ubisoft 2019, ce projet a remporté le prix d'Ubisoft pour la meilleure production et direction artistique, ainsi que le Prix du public.

Depuis longtemps, Ubisoft suscite l'engagement des universités et incite les étudiants à s'orienter vers le secteur des jeux vidéo. En 2019, le Concours universitaire Ubisoft en est à sa neuvième édition.

Avec *Cut Loose*, pour une troisième année d'affilée, une équipe du Québec qui avait participé au Concours universitaire Ubisoft remporte le concours de jeux vidéo étudiant de l'ALD. L'équipe gagnante se rendra à Los Angeles, en Californie, pour faire une démonstration de son jeu à l'Electronic Entertainment Expo, ou E3, qui a lieu du 11 au 13 juin.

Les jeux qui se sont classés aux trois premières places, cette année, au concours de jeux vidéo étudiant, proviennent de tous les coins du pays et démontrent que les programmes de développement de jeux du Canada, au niveau postsecondaire, permettent de découvrir des talents hors du commun. Ce sont :

- Première place – *Cut Loose*, UQAT/UQAM
- Deuxième place – *HOMEBASS*, Sheridan College

- Troisième Place – *Team Akimbo, Varchlan, Vancouver Film School*

### **À propos de l'ALD**

L'ALD est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. L'ALD travaille pour ses membres – Activision Blizzard, Glu, Capcom, EA, Gameloft, Ubisoft, Other Ocean Interactive, Ludia, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, WB Games, Square Enix, Take 2 Interactive et Codename Entertainment – afin de créer un contexte favorable à leur développement à long terme, au point de vue juridique, réglementaire et des affaires publiques. Pour plus de renseignements, veuillez consulter [theESA.ca](http://theESA.ca).

### **À propos de *Cut Loose***

Une équipe composée de huit étudiants de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) et de l'Université de Québec à Montréal (UQAM) a créé le jeu *Cut Loose*, jeu d'aventure à la troisième personne, dans lequel une marionnette essaie de fuir le marionnettiste qui la contrôle. Dans le cadre du Concours universitaire Ubisoft 2019, *Cut Loose* a remporté des prix pour la meilleure direction artistique et la meilleure production ainsi que le Prix du public.

### **À propos du Concours universitaire Ubisoft**

La Concours universitaire Ubisoft de 2019 a suscité la participation de 168 personnes, dont 24 % étaient des femmes, regroupées en 21 équipes provenant de 12 universités. Sept de ces équipes ont remporté des prix dans des catégories telles que : meilleur prototype, meilleur design de jeu, meilleure qualité des « 3 C » (caméra, personnages (« characters », en anglais) et commandes) – toutes ces catégories visant à mettre en lumière les principaux ingrédients des excellents jeux vidéo. Chaque année, Ubisoft embauche des étudiants qui ont participé à des programmes de développement de jeux, à titre de stagiaires ou d'employés. À ce jour, une trentaine d'étudiants qui ont participé au Concours universitaire de 2019 ont été embauchés, dont deux étudiants de l'UQAM qui avaient fait partie de l'équipe de création de *Cut Loose*.

### **À propos d'Expo E3**

L'Electronic Entertainment Expo (Expo E3) est le plus grand salon professionnel des tendances, des technologies et des produits les plus récents pour le secteur international des logiciels de divertissement. Organisé par l'Entertainment Software Association (ESA), ce salon réunit les développeurs, les distributeurs, les médias et les consommateurs du monde entier pour une expérience de l'avenir du divertissement interactif.

-30-

### **Médias :**

Corinne Crichlow  
Directrice, Communications et Relations publiques  
Association canadienne du logiciel de divertissement  
416 620-7171, poste 248  
[ccrichlow@theESA.ca](mailto:ccrichlow@theESA.ca)