

**ENTERTAINMENT  
SOFTWARE**  
ASSOCIATION OF CANADA



ASSOCIATION CANADIENNE DU  
**LOGICIEL DE  
DIVERTISSEMENT**

### **Concours de jeux vidéo étudiant 2020 de l'Association canadienne du logiciel de divertissement #SVGC2020**

TORONTO, Meltwater, le 18 juin 2020 – L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) appuie la croissance de l'industrie canadienne du jeu vidéo par la recherche, la défense des droits et la sensibilisation aux principaux enjeux qui touchent le secteur, notamment le développement des talents et l'avenir des compétences technologiques au Canada.

Dans le cadre de ses efforts, l'ALD organise chaque année son concours canadien de jeux vidéo étudiant, et invite les étudiants de niveau postsecondaire de partout au pays à y participer en démontrant leurs compétences en matière de développement et en faisant preuve d'excellence dans trois (3) principaux domaines : Originalité, créativité, expression artistique et maîtrise technique. Les jeux vidéo constituent un élément important dans la société d'aujourd'hui, et des étudiants de partout au pays créent des expériences passionnantes et novatrices dans le cadre de leurs études postsecondaires.

« Nous sommes fiers de poursuivre notre tradition qui consiste à soutenir et à développer la prochaine génération de talents en jeu vidéo au Canada. Nous croyons qu'il est important de disposer d'un solide bassin de talents qui propulsera notre industrie dans l'avenir. Les élèves qui conçoivent des jeux vidéo aujourd'hui façonneront nos innovations pour les années à venir. Je veux que cette génération soit le porte-parole de l'avenir des jeux vidéo. Étant donné que les deux tiers des Canadiens jouent régulièrement à des jeux vidéo, notre industrie continue d'être une source de divertissement immersif et novateur. » a déclaré Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'Association canadienne du logiciel de divertissement. Avec plus de 27 000 employés directs à temps plein, le Canada est un chef de file mondial dans le

développement de marques et franchises parmi les plus connues de l'industrie. L'équipe gagnante de cette année a reçu un prix en argent de 6 000 \$ qui servira à acheter un nouvel équipement pour sa formation continue. Notre concours de jeux vidéo étudiant permet non seulement d'inspirer les étudiants qui souhaitent faire carrière dans le jeu vidéo, mais aussi de les reconnaître. Il demeure la principale plateforme que nous utilisons pour récompenser les plus brillants des étudiants des établissements postsecondaires du Canada. »

Le concours de jeux vidéo étudiant de l'ALD en est maintenant à sa sixième édition. Nous avons reçu 20 soumissions cette année et sommes très heureux des talents que nous découvrons partout au pays. Les jeux présentés ont été testés et ensuite examinés par notre comité d'experts.

Cette année, une équipe d'étudiants représentant l'École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi (NAD-UQAC) et le Département d'informatique et de mathématique de l'Université du Québec à Chicoutimi ([DIM-UQAM](#)) se sont associés pour concevoir le jeu [Cold Sun](#). Il s'agit d'une aventure furtive d'un tiers dans un monde post-apocalyptique, une œuvre d'art tissée sans effort et un récit palpitant, le tout donnant lieu à une production agréable et visuellement captivante.

Cette année, les trois meilleurs jeux du #SVGC2020 mettent en vedette des talents de premier ordre issus d'un échantillon représentatif des programmes postsecondaires de développement de jeux au Canada :

- Première position – *Cold Sun*, NAD-UQAC/UQAC
- Deuxième position – *Wyrwood*, collège Sheridan
- Troisième position – *The Last Frame*, UQAC

### **À propos de l'ALD**

L'ALD est le porte-parole national de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Nous travaillons pour nos membres qui sont Activision Blizzard, Glu, EA, Gameloft, Ubisoft, Kabam, Other Ocean Interactive, Ludia, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, WB Games, Square Enix, Take 2 Interactive, Codename Entertainment, Certain Affinity et NetEase Games, pour veiller à ce que les environnements juridiques, réglementaires et d'affaires publiques soient favorables au développement commercial à long terme. Pour de plus amples renseignements, consultez [theesa.ca](http://theesa.ca).

### **À propos de NAD-UQAC**

Fondée en 1992 et située à Montréal, l'École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi ([NAD-UQAC](#)) est un campus

universitaire qui offre des programmes d'études et de recherche en animation 3D, en effets visuels, en design et en arts numériques. Cela fait maintenant 28 ans que l'École forme des animateurs 3D, qui atteignent maintenant les milliers et qui travaillent dans des entreprises réputées du monde entier et des différents milieux de l'industrie, à savoir le cinéma, la télévision et les jeux vidéo. Depuis 2008, l'École NAD est associée à l'UQAC, ce qui lui permet d'accueillir chaque année plus de 350 étudiants dans des programmes menant à l'obtention d'un diplôme universitaire de qualité.

### **À propos de *Cold Sun***

Créé par des étudiants de l'Université du Québec à Chicoutimi (NAD-UQAC), [Cold Sun](#) est l'aventure furtive d'un tiers dans un monde post-apocalyptique caractérisé par une absence marquée de ressources de base et une avalanche de déchets. Le personnage principal est accompagné de son petit frère et leur seul but est d'accéder à la dernière oasis habitable sur la terre. L'art, le jeu et le format de *Cold Sun* rappellent les jeux triple-A. Prenez 30 minutes de votre journée pour admirer le travail artistique dans les jeux vidéo.

### **À propos de *Wyrwood***

Créé par des étudiants du collège Sheridan, [Wyrwood](#) est un jeu de deckbuilding à la première personne où le joueur, un papillon de nuit nommé Fig, se débat dans les ruines d'une civilisation inconnue de cigales dans le but de donner un sens au nouveau monde et de le sauver.

### **À propos de *Last Frame***

Créé par des étudiants de l'UQAC, [Last Frame](#) est un jeu de casse-tête coopératif. Le joueur navigue dans le jeu en tant que jeune adulte nommé Steph. Le récit commence par le retour du personnage principal dans le manoir familial pour chercher ce qu'elle croit être le trésor de sa famille. Elle découvre rapidement que tout n'est pas comme dans son souvenir. Il semble qu'elle ne sera pas seule dans sa recherche de l'héritage familial.



Première position – *Cold Sun*, NAD-UQAC/UQAC

Crédit photo : Carlos Lopez.

-30-

Pour de plus amples renseignements :

Personne-ressource pour les 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)

Liens connexes

<http://theesa.ca/fr/>