



SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL 08

Le 5^e Sommet international du jeu de Montréal dévoile une partie de sa programmation 2008

Montréal, le 2 septembre 2008 - Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, dévoile un premier volet de la riche programmation du Sommet international du jeu de Montréal 2008 (SIJM). La cinquième édition de ce populaire rendez-vous annuel de l'industrie réunissant créateurs, développeurs et producteurs de jeux vidéo toutes plateformes confondues, aura lieu les **18 et 19 novembre** prochains et promet d'être fidèle à sa réputation et d'offrir des conférences et activités de haut niveau. Au menu cette année : le conférencier David Braben de Frontier Developments et une vitrine sur le savoir-faire québécois et canadien.

« Après le succès de l'édition 2007, la rencontre montréalaise est de loin la plus importante manifestation professionnelle en jeu vidéo de la côte Est nord-américaine, souligne Alain Lachapelle, directeur du SIJM. Alliance numérique est fière de chapeauter un événement d'envergure internationale d'aussi grande qualité constituant un forum privilégié d'échanges, d'apprentissages et de découvertes pour les professionnels locaux et internationaux de l'industrie du jeu. »

Au nombre des sujets abordés, les conférences seront regroupées suivant six thématiques : design de jeu, art, technique, production, affaires et jeu sérieux. Pour permettre un échange accru entre les participants, le Sommet mettra en place cette année des tables-rondes où participants et conférenciers seront invités à discuter sur des sujets donnés ou de façon *ad lib*.

Que voit David Braben dans sa boule de cristal?

En plus des conférences spécialisées propres aux six thématiques, le Sommet international du jeu vidéo 2008 accueillera quatre conférenciers principaux de réputation notoire dont le parcours professionnel inspire un grand nombre de participants.

Le Britannique David Braben de Frontier Developments sera l'un des quatre conférenciers principaux à prendre la parole lors du Sommet cette année. Partisan actif reconnu pour son franc parler et défenseur de l'industrie du jeu vidéo en Grande-Bretagne, M. Braben analysera les récents et futurs changements technologiques, l'implantation de nouveaux modèles d'affaires et présentera ses prédictions sur la sixième génération de console lors d'une conférence intitulée : *Planning for the future?*

Une vitrine du savoir-faire québécois et canadien

La cinquième édition du Sommet mettra également en lumière la force créative québécoise et canadienne dans le domaine du jeu vidéo. Plus d'une vingtaine de conférenciers québécois et canadiens de renom seront sur place cette année.

Du Québec :

- Stéphane D'Astous, directeur général, Eidos Montréal, *Journal de bord d'une start-up à Montréal* (thématique Affaires)
- David Lightbown, A2M, *Under the surface* (thématique Art)
- Éric Chartrand, EA Montréal, *Should we see the world differently? Design better games for a new audience* (thématique Design)
- Dominic Guay, Ubisoft Montréal, *Procedural data generation in Far Cry 2* (thématique Technique)
- Sébastien Caisse et Jean-Sébastien Duberger, Volta, *Concept Art Outsourcing* (thématique Art)

Du Canada :

- Ken Faier, président, Nerd Corps Entertainment, *Developing Multi Platform Children's Properties* (thématique Affaires)
- Paul Martin et Dean Giberson, Slant Six Games, *Data Massage Therapy: Pipelines, SCons and «SOCOM: Confrontation »* (thématique Technique)
- Edoardo De Martin, Next Level Games, *Efficiency through Common Sense* (thématique Production)
- Steve Rechtschaffner, Nexon Publishing North America's Humanature Studio), *There's Nothing Micro about Microtransactions!* (thématique Affaires)
- Stéphane Morichère-Matte, Threewave Software, *Making Great Multiplayer* (thématique Production)

Des partenaires importants

Le SIJM peut, à nouveau, compter sur l'appui de ses partenaires du secteur public que sont Développement économique Canada, Patrimoine Canada, le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation (MDEIE), et le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec ainsi que sur la société High Road Communications pour ses relations publiques.

À propos du SIJM

Le SIJM a été créé en 2004 afin de répondre aux besoins de l'industrie du jeu vidéo qui représente présentement plus de 6 200 travailleurs au Québec. Il vise à développer le transfert des connaissances et des expertises, à accroître le rayonnement de l'industrie québécoise à l'étranger, et à favoriser les échanges et la communication entre l'ensemble des intervenants du secteur. Spécialisé et de haut niveau, le SIJM touche de nombreux domaines allant de la création artistique, au design, en passant par la production et la programmation.

Pour tout savoir, s'inscrire ou recevoir le bulletin du SIJM, consultez le site Internet : www.sijm.ca.

À propos d'Alliance numérique

Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie. Tournée notamment vers les entreprises privées et les PME, elle compte près de 200 membres provenant des secteurs du jeu, du eLearning, de l'éducation et des services et applications Internet. Elle est la porte d'entrée pour quiconque désire travailler avec les professionnels du milieu des contenus numériques interactifs.

- 30 -

Pour plus de renseignements, veuillez communiquer avec :

Wendie Godbout
High Road Communications
Tél. : 514 908-0110, poste 311
wgodbout@highroad.com

Olivier Champion
Directeur des communications
Alliance numérique
Tél. : 514 848-7177, poste 226
S.F. : 514 402-2754
ochampion@alliancenumerique.com