



**Bureau
d'information
et de
communication**

Rue de la Barre 2
1014 Lausanne

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Appel à projets cantonal « Création de jeux vidéo » 2021: trois lauréats choisis parmi onze dossiers de qualité

Après deux expériences jugées concluantes, le Service des affaires culturelles (SERAC) a procédé en juin dernier au lancement d'un troisième appel à projets destiné à soutenir les structures vaudoises actives dans la création et la diffusion de jeux vidéo. Les studios primés ont reçu leur prix lors d'une cérémonie mise sur pied en collaboration avec l'Université de Lausanne (UNIL) et en présence de la cheffe du Département de la formation, de la jeunesse et de la culture (DFJC) ainsi que du recteur de l'UNIL. Les jeux *Wild Planet* (20'000 francs), *Moroi* (20'000 francs) et *Beer, Blood and Beards* (7000 francs + 3000 francs de coaching personnalisé) ont été primés au vu de leur grande qualité et de leur fort potentiel. Ces montants permettront d'aider ces créateurs à franchir des étapes de travail importantes.

La cérémonie de remise des prix du troisième appel à projets cantonal « Création de jeux vidéo » s'est déroulée ce 14 décembre 2021 sur le site de l'UNIL en présence de Cesla Amarelle, conseillère d'État, et de Frédéric Herman, recteur. En complément de la présentation des jeux lauréats, l'événement comprenait une intervention de l'équipe du GameLab UNIL-EPFL au sujet de la place accordée au jeu vidéo au sein de ces deux hautes écoles. Étaient présents à cette occasion les représentants des studios primés cette année, des représentantes et représentants du DFJC, de l'UNIL, de l'EPFL ainsi que du jury.

Un palmarès consensuel et des candidatures remarquables

Le jury a choisi les trois projets lauréats de manière totalement consensuelle. Sous la présidence de Nicole Minder, cheffe du SERAC, les expertes et experts ont évalué un total de onze dossiers dont l'ensemble était recevable et éligible. Pour rappel, les candidates et candidats devaient résider dans le canton, mais aussi donner des garanties quant à la réalisation de leur projet selon des critères professionnels.

Palmarès 2021 :

Lukyantsev Company de Vevey pour finaliser la phase préproduction du jeu *Wild Planet*. Ce jeu de survie jouable en solo ou en coopération en ligne a fait partie de la sélection SwissGames Showcase 2020 et 2021 de Pro Helvetia. Un montant de

20'000 francs a été octroyé à ce projet conséquent.

Trailer

Violet Saint de Nyon pour la phase de production du jeu *Moroi*. Une création se déroulant sur quatre niveaux et dont l'univers s'inspire fortement du folklore roumain ainsi que d'anciens contes de fées. Ce projet reçoit 20'000 francs.

Trailer

Virturéal SàRL de Lausanne pour la préproduction du jeu *Beer, Blood and Beards*, interprétation originale et presque iconoclaste du *Tower Defense* classique. Le projet reçoit 7000 francs ainsi qu'un coaching d'une valeur de 3000 francs.

Trailer

Le Jury:

Marc Atallah, directeur du Numerik Games Festival

Sylvain Gardel, responsable des projets « culture et économie » à la Fondation Pro Helvetia

Nicolas Gyger, responsable section encouragement à la culture au SERAC

Juliette Ivanez, cheffe de projet unité entreprises auprès du SPEI

Karine Kern, coordinatrice section encouragement à la culture au SERAC, secrétaire du jury

Nicole Minder, cheffe du SERAC, présidente du jury

Yannick Rochat, co-fondateur de l'UNIL Gamelab et membre du jury au Swiss Game Award

Julien Schekter, responsable de la communication du DFJC

Erinrose Sullivan, experte indépendante pour les médias interactifs

CoronaQuest primé une troisième fois

Et en parlant de jeux vidéo, le serious game créé par le Département de la formation, de la jeunesse et de la culture pour lutter contre le COVID-19 dans les classes et pour instaurer un climat plus serein à la rentrée de mai 2020 (après le confinement de quelques semaines) a reçu le 2 décembre 2021 une nouvelle distinction aux États-Unis. *CoronaQuest* a remporté le « Best government game » du *Serious Game Showcase & Challenge*, un concours né en 2006. Le gameplay, le graphisme et l'**accompagnement pédagogique** y ont été salués. Ce prix vient s'ajouter à deux autres distinctions reçues à la *Game Connection Europe 2020* et l'*International Educational Game Competition* en 2021. Avec plus de 470'000 parties jouées, le jeu reste d'actualité et a largement dépassé les frontières cantonales et nationales puisqu'on y joue dans plus de 80 pays, majoritairement en Suisse et en France, mais aussi aux USA, au Brésil et dans plusieurs pays européens. www.coronaquest.game

Lausanne, le 14 décembre 2021

RENSEIGNEMENTS POUR LA PRESSE UNIQUEMENT

DFJC, Cesla Amarelle, conseillère d'Etat

TÉLÉCHARGEMENTS