

Concours Ubisoft

DESCRIPTION DU JEU

Charles-Étienne Gauthier (gauc2129), Camil Rondeau (ronc1402),
Léa Roy (royl1308), Adem Bayounes (baya0318), Alexandra Maison
maia1401

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE | 1/9/2026

Pour le moment, nous n'avons pas encore d'idée précise pour notre jeu, puisque le thème officiel du concours Ubisoft ne sera dévoilé que le 27 janvier. Nous voulons toutefois vous partager la structure actuelle de notre équipe et notre vision générale.

Notre projet sera réalisé en Unity. L'équipe est principalement composée de programmeurs : Charles-Étienne, Camil Rondeau, Léa Roy et Adem Bayounes (étudiant à la maîtrise), qui possèdent tous une bonne base en développement sur Unity. Nous n'avons pas d'artistes dédiés, mais Charles-Étienne se débrouille suffisamment bien avec Blender pour créer ou adapter des modèles simples au besoin.

Nous avons également la chance de compter sur une collaboratrice externe, Alexandra Maison, étudiante en musique, qui s'occupera de la trame sonore et des effets sonores du jeu.

Lorsque le thème sera dévoilé, nous serons en mesure de préciser notre concept et de définir plus clairement la direction artistique et mécanique de notre jeu. Nous savons que nous allons utiliser Unity pour le faire.