



Ubisoft et Patrice Désilets s'entendent sur les droits du projet 1666 Amsterdam

Montréal, le 25 avril 2016 - Ubisoft et M. Patrice Désilets s'entendent aujourd'hui afin de mettre fin au litige qui les opposait relativement au projet 1666 Amsterdam. Au terme de cette entente, M. Désilets retire son recours juridique à la Cour Supérieure du Québec contre Ubisoft. Dans la foulée, l'entreprise donne aussi les droits du projet 1666 Amsterdam à M. Désilets qui en possédera désormais le contrôle créatif et commercial.

« Au-delà de nos différends du passé, Patrice et moi sommes avant tout intéressés par la création de jeux vidéo et l'évolution de ce médium de divertissement, » a indiqué Yannis Mallat, président directeur général d'Ubisoft Montréal et Toronto. « Cette entente est une bonne nouvelle pour tous. Les équipes créatives d'Ubisoft travaillent aujourd'hui sur des projets innovants qui marqueront notre industrie pour les années à venir. C'est justement là, auprès de nos équipes, que nous souhaitons concentrer nos énergies et poursuivre ce que nous bâtissons au Québec depuis près de 20 ans. Comme nous l'avons toujours dit, Patrice est un créateur talentueux et nous lui souhaitons tout le meilleur dans le développement de ses projets. »

« Je suis heureux qu'Ubisoft et moi en soyons venus à une entente qui me permet d'obtenir le jeu 1666 Amsterdam, » a indiqué M. Désilets. « Je vais maintenant me consacrer entièrement au développement d'Ancestors :The Humankind Odyssey, mon prochain jeu, avec Panache Jeux Numériques. C'est ce qui m'importe le plus aujourd'hui : faire les meilleurs jeux et démontrer au monde entier le talent créatif des Québécois. Je souhaite aussi tout le succès aux équipes d'Ubisoft. »

À propos de Patrice Désilets



Formé en littérature et en cinéma, Patrice a repoussé les frontières du jeu vidéo par sa vision créative dans le premier opus d'Assassin's Creed. Ont suivis en rafale Assassin's Creed II et, en 2010, Assassin's Creed Brotherhood qui ont cristallisé la marque emblématique. Les réalisations précédentes de Patrice incluent Prince of Persia: The Sands of Time, ainsi que plusieurs autres titres et contributions. Le projet original AAA actuel de Patrice est Ancestors; The Humankind Odyssey, présentement en développement chez Panache Jeux Numériques. Pour en savoir plus sur le studio et le projet: www.panachedigitalgames.com