



Ubisoft présente ses dernières tendances et innovations en termes de développement de jeux vidéo à la Game Developers Conference 2023

Des experts ayant travaillé sur ses derniers jeux AAA et sur les avancées en matière d'IA, de développement durable, d'animation, et d'inclusivité seront présents



PARIS - Le 16 mars 2023 - Ubisoft annonce aujourd'hui sa présence à la Game Developers Conference (GDC) qui aura lieu du 20 au 24 mars prochain à San Francisco avec plus de **15 présentations sélectionnées**. La GDC permettra aux participants d'échanger avec des spécialistes de diverses disciplines d'Ubisoft et d'en savoir plus sur l'engagement de l'entreprise en matière d'innovation et de responsabilité sociale.

Les experts sélectionnés dévoileront des aspects du développement de jeux Ubisoft déjà sortis ou à venir, notamment :

- La technologie de pointe développée par Ubisoft Singapour pour **modéliser l'eau et les navires**
- Les **outils et techniques** conçus par Ubisoft Toronto pour **créer des histoires et des personnages captivants**, utilisés dans *Watch Dogs®: Legion* et *Far Cry® 6*
- Le travail d'Ubisoft Montréal sur des **coéquipiers IA** dans un environnement multijoueur où l'IA doit collaborer efficacement avec de vrais joueurs
- Le **système de génération procédurale de combats** développé par Ubisoft Paris et Ubisoft Milan pour *Mario + The Lapins Crétins® Sparks of Hope*

Préparant le futur du développement de jeux vidéo, les chercheurs d'Ubisoft La Forge, le département de Recherche et Développement d'Ubisoft, présenteront deux de leurs derniers prototypes d'intelligence artificielle pour venir en aide aux développeurs de jeux :

- **VoRACE** (Voice Recording Automating Cleaning Engine), un ensemble d'outils qui utilisent le deep learning pour automatiser le traitement fastidieux des enregistrements de lignes de dialogue
- **Ghostwriter**, un outil de génération automatique de textes en langage naturel qui améliore le travail de création de textes en assistant les concepteurs narratifs dans leur processus d'écriture

Au-delà de ses avancées technologiques, Ubisoft soulignera également le rôle grandissant des jeux vidéo dans la sensibilisation aux enjeux environnementaux et d'inclusivité avec :

- La seconde édition d'un **atelier interactif sur la crise climatique** au cours duquel les participants apprendront comment intégrer des messages sur le changement et la résilience climatiques dans leurs jeux
- La présentation d'un **guide pratique pour les développeurs de jeux sur le climat** fondé sur l'accompagnement de plus de 20 équipes de développement dans la création d'activations environnementales en jeu
- Enfin, Ubisoft dévoilera pour la première fois son initiative destinée à favoriser **la neurodiversité dans le développement de jeux vidéo** et détaillera les bénéfices d'une expérience de jeu plus équitable grâce à l'accessibilité « by design » donnant aux participants une compréhension plus avancée et nuancée de la conception de l'accessibilité dans les jeux.

Pour plus d'informations sur la présence d'Ubisoft à la GDC 2023, consultez l'agenda complet ci-dessous ou visitez le site officiel de la GDC : <https://schedule.gdconf.com/>.

Pour suivre les dernières actualités d'Ubisoft, veuillez consulter le site web d'Ubisoft : <https://www.ubisoft.com/>.

20 MARS		
9:30 – 10:30	Aderyn Thompson	UX Summit: accessibility by design: finding our way on the path less traveled
10:30 – 18:30	Intervenants de la conférence: Grant Shonkwiler (Shonkventures), Trevin York (Dire Lark), Chance Glasco (Good Dog Studios), Arnaud Fayolle (Ubisoft, Positive Play), Paula Angela Escudra (Xbox Game Studios Cloud Publishing)	Climate Crisis Workshop: use your game developer superpowers to fight the climate crisis
21 MARS		
9:30 – 10:30	Brendan Hennessy & Heli Kennedy	Game Narrative Summit: AAA-typical: character and story arcs in open gameplay structures
10:50 – 11:50	Ben Swanson	Machine Learning Summit: natural language generation for games writing
14:40 – 15:40	Frieder Erdmann	Technical Artist Summit: building a DCC and project agnostic animation pipeline
22 MARS		
9:00 – 10:00	Trista Patterson (Microsoft), Tad Swift (Microsoft), Paula Escudra (Microsoft), Alex Le Boulicaut (343 Industries), Ben Woodhouse (Epic Games), Iris Gardet (Ubisoft)	How XBOX, 343i, Epic and Ubisoft are reducing energy & emissions while maintaining gameplay fidelity (presented by Microsoft)
14:00 – 15:00	Vladimir Katchadourian & Vincent Leclercq	Engine optimization powered by big data

14:00 - 15:00	Kris Kirkpatrick	Making waves for 'Skull and Bones': advancements in water tech
15:30 - 16:30	Eva Raggini	Multi-agent reinforcement learning with 'Roller Champions'
17:00 - 18:00	Pierre Escaich & Aris Bricker	Unlocking the power of neurodiversity in game development

23 MARS

14:00 - 14:30	Jean-Philippe Letendre	VoRace: tools for automating dialogue processing
14:00 - 14:30	Andie Sulistio	An Uncharted Sea: developing the art direction for 'Skull and Bones'
15:00 - 15:30	Jewell Koh	All-hands on deck: building the ships of 'Skull and Bones'

24 MARS

11:30 - 12:00	Andy Schmoll	Breaking Down Barriers: how great mentors become even greater leaders
11:30 - 12:00	Arnaud Fayolle	Climate games: the Developer's Field Guide
13:30 - 14:30	Frédéric Giraud	Layered Battles: Generating Multiple Qualitative Tactical Battles for 'Mario + Rabbids: Sparks of Hope'

###

Contact Presse

Emmanuel Carré
 Attaché de presse
 06 73 98 24 48
emmanuel.carre@ubisoft.com

À propos d'Ubisoft

Ubisoft est un créateur de mondes qui s'engage à enrichir la vie des joueurs et joueuses à travers des expériences de jeu uniques et mémorables. Ses équipes internationales créent et développent un portefeuille varié de jeux, comprenant des marques telles qu'Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, The Lapins Crétins™, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew® et Tom Clancy's The Division®. Grâce à Ubisoft Connect, les joueurs et joueuses profitent d'un écosystème de services pour aller plus loin dans leur expérience de jeu, obtenir des récompenses et rester en contact avec leurs amis quelle que soit leur plateforme. L'offre d'abonnement Ubisoft+ leur permet également de profiter d'un catalogue de plus d'une centaine de titres et contenus téléchargeables (DLC) d'Ubisoft. Pour l'exercice 2021-22, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 129 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : <http://www.ubisoftgroup.com>

© 2023 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries

MARIO + RABBIDS SPARKS OF HOPE © 2023 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rabbids and Sparks of Hope are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.