

## COMMUNIQUÉ

Le 16 juillet 1999

### A VOS MONOCYCLES, PRÊTS, ROULEZ !

#### *Sucker Punch et Ubi Soft signent un accord de licence exclusive pour Sprocket N64*

**Le développeur américain Sucker Punch a choisi Ubi Soft Entertainment pour publier *Sprocket* sur Nintendo® 64.** Ce jeu de plate-forme action-aventure en 3D temps réel, créé aux Etats-Unis par Sucker Punch, a été développé spécialement pour cette console. **Ubi Soft assurera l'édition de *Sprocket* dans le monde entier.**

Sans bras ni jambes, Sprocket utilise un casque muni d'un bras mécanique pour attraper les objets et se déplace sur une roue. Dans le parc d'attraction intergalactique, Whoopie World, que Jo-Jo le raton laveur décide de détruire, Sprocket le robot doit sauver la situation en récupérant des tickets d'entrée. Sept univers différents attendent le joueur, dans lesquels des surprises, des énigmes à résoudre et des défis à relever renforcent l'interactivité du jeu : **un game-play bourré de gags** et puzzles aussi intelligents que créatifs !

**Remarqué à l'E3 en mai 1999 pour son originalité et son humour**, Sprocket offre aux joueurs des univers graphiques somptueux grâce aux impressionnantes composantes mécaniques de son moteur. Tous les éléments répondent aux lois physiques terrestres donnant ainsi un **aspect très réaliste** aux différents environnements du jeu.

**La sortie mondiale de Sprocket sur N64 est prévue pour fin 1999.** Cet accord permet à Ubi Soft d'étendre son catalogue de titres de qualité pour N64, de renforcer sa présence sur le marché mondial et plus particulièrement sur le marché américain.

"Sprocket offre un haut niveau d'interactivité et de jouabilité dans un environnement en 3D, une nouvelle expérience de jeu !" précise Yves Guillemot, PDG d'Ubi Soft Entertainment. "Nous sommes très heureux de travailler avec un développeur de jeux vidéo aussi innovant, qui propose au marché des titres uniques et captivants."

"Sprocket est un des jeux les plus étonnants sur Nintendo 64" souligne Bruce Oberg, Partner, Sucker Punch Productions. "Nous sommes très enthousiastes au sujet de ce partenariat avec Ubi Soft. Ensemble, nous proposerons un nouveau standard de sensations en jeux de plate-forme 3D."

*Sucker Punch Productions est une société de logiciels de divertissement basée à Bellevue, WA, fondée en octobre 1997 avec un but : créer des jeux exceptionnels. Les ingénieurs, artistes et graphistes chez Sucker Punch allient une forte expérience dans l'industrie du jeu vidéo et des logiciels grand public.*

**Producteur, éditeur et diffuseur de logiciels de loisirs interactifs, Ubi Soft a des équipes dans 16 pays et diffuse ses produits dans plus de 50 territoires.** Créé par les cinq frères Guillemot en 1986, le groupe **a su s'imposer sur son marché**, avec des créations originales (Rayman®, POD®, F1 Racing Simulation™, Tim 7...) et des titres d'autres éditeurs (LucasArts Entertainment™, The 3DO Company®, Europress, GT Interactive...).

**Ubi Soft a réalisé un chiffre d'affaires de 870 millions de francs pour l'exercice 98/99 en croissance de 37,6% par rapport à l'exercice 97/98. Le résultat pour cette période s'élève à 41 millions de francs, soit +41,2% par rapport à l'exercice 97/98.**

#### INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES :

Alexandra Martin : [amartin@ubisoft.fr](mailto:amartin@ubisoft.fr)

Ubi Soft Entertainment

Tel : 01 48 18 50 00 - Fax : 01 48 18 53 88

**Tous nos communiqués sont sur**

**<http://www.ubisoft.fr> dans la rubrique accueil presse**

Bruce Oberg [bruceo@suckerpunch.com](mailto:bruceo@suckerpunch.com)

Sucker Punch Productions

Tel : 425/649-2192, ext. 126

Fax : 425/614-7295

**<http://www.ubisoft.com>**

