

Reconstituer la Bagdad abbasside pour *Assassin's Creed Mirage*

Thierry Noël, GSI Senior Manager, Humanities & Inspiration, Ubisoft



INSTITUT
DU MONDE
ARABE

معهد العالم
العربي





Une équipe de recherche en interne



THIERRY NOËL

**INSPIRATIONAL CONTENT
SENIOR MANAGER**



**THOMAS
ROCKENSTROCHLY**
**INSPIRATIONAL CONTENT
ADVISOR**



OLIVIER CRONE

**INSPIRATIONAL CONTENT
ADVISOR**



EVE BEN-HAÏM

**INSPIRATIONAL CONTENT
ADVISOR**



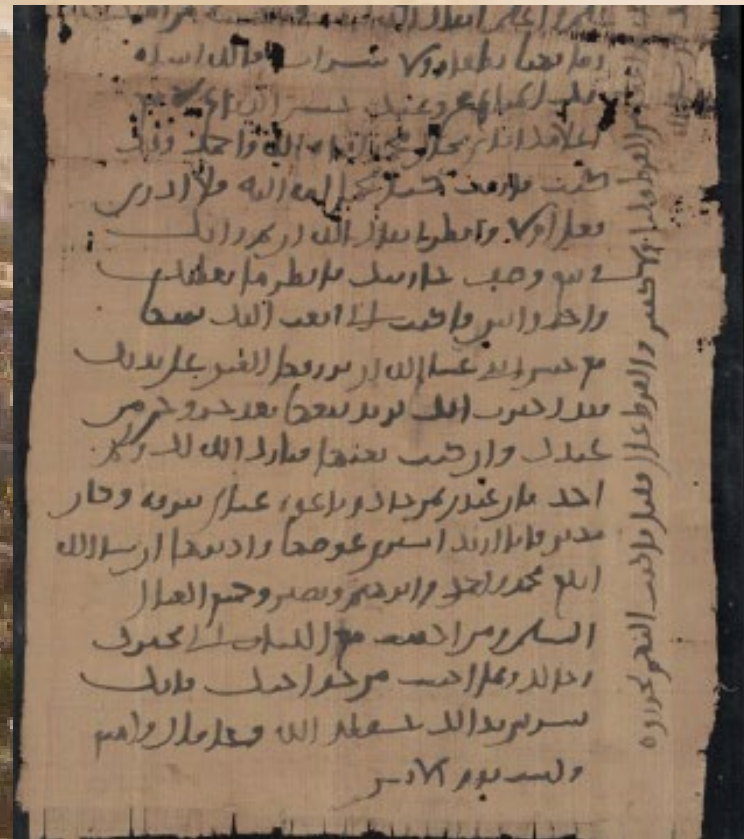
THOMAS GUINDEUIL
**SENIOR INSPIRATIONAL
CONTENT ADVISOR**



JULIEN LAURENT
IT PRODUCT OWNER

Une équipe dédiée au travail de reconstitution et création de monde vidéoludiques et à la réflexion sur les moyens de le faire, quel que soit le type de jeu, son ton, son ancrage, dans le passé, le présent, le futur, ou son degré de fantaisie ou de fiction.

Documentation, inspiration, supervision, conseil



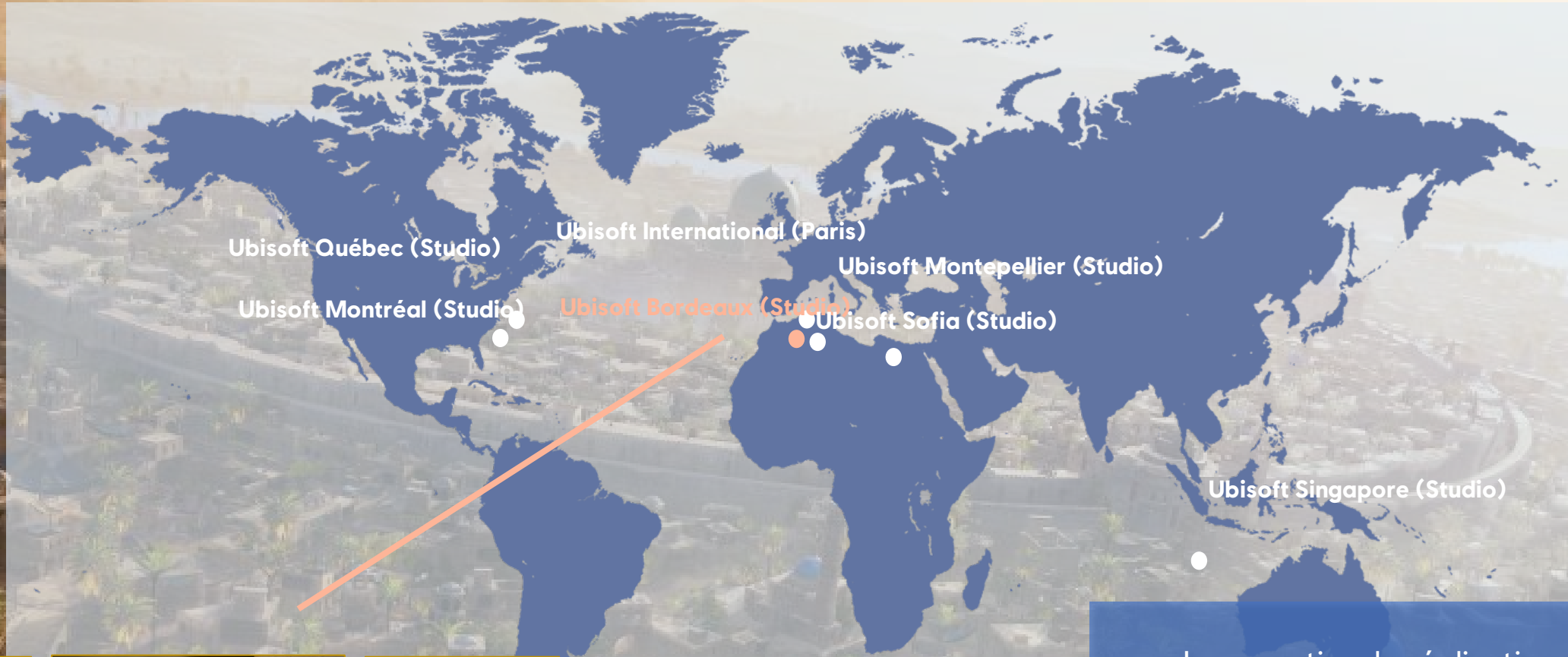
QUESTIONS OF SOURCES

Enslaved people are often mentioned in sources such as chronicles, tales, poems, contracts and so on but the information remains **incomplete** and many studies still have to be done. The best documented situations only involve the enslaved persons in the direct **entourage** of prominent personalities. As often, the **life and working conditions of the majority** of the enslaved persons, those employed at lower level or in remote places such as plantations and mines are fully **ignored**, something which can rarely be balanced by archaeology. As a consequence, a full and exhaustive **history of Islamic slavery is hard to tell**.

In any case, one should be very **careful** about limiting the description of slavery in the Islamic world to simple observations of the life in the higher levels of society. First, this is **not representative** of the general enslavement conditions of the majority and second, no matter if in a privileged environment, **slavery remains slavery**: strictly speaking, this means **a human being is literally owned by another**. The exact conditions of this ownership are another question...



Des projets internationaux, des métiers variés



La narration, la réalisation, la conception du monde, des niveaux, la direction créative et jouabilité, l'audio, ne sont que quelques-uns des métiers nécessaires à la création d'un jeu.



Les expertises externes

Raphaël Weyland

Docteur en histoire, spécialiste de la Perse ancienne et du monde iranien
Ubisoft Montréal



Glare D. Anderson,

Senior Lecturer, Art islamique
University of Edinburgh,
Edinburgh College of Art



Vanessa Van Renterghem

Maîtresse de conférence en Histoire
du monde arabo-musulman médiéval
(INALCO/CERMOM)



Plus l'exigence d'authenticité est poussée, plus le jeu est libre (on parle de jeu en « monde ouvert »), plus le besoin de documentation et d'expertise est fort.

Ali A. Olomi

Assistant Professor, Histoire du Moyen Orient et de l'Islam,
Loyola Marymount University



Les institutions partenaires



DIGITAL LAB FOR ISLAMIC VISUAL
CULTURE & COLLECTIONS

SHANGRI LA
MUSEUM OF ISLAMIC ART, CULTURE & DESIGN

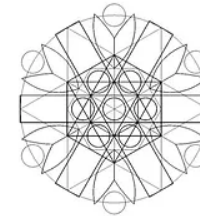


DAVIDS SAMLING



THE
KHALILI
COLLECTIONS

INSTITUT
DU MONDE
ARABE
معهد العالم
العربي



SAFINA PROJECTS

COMMUNITY INTEREST COMPANY EST.2017

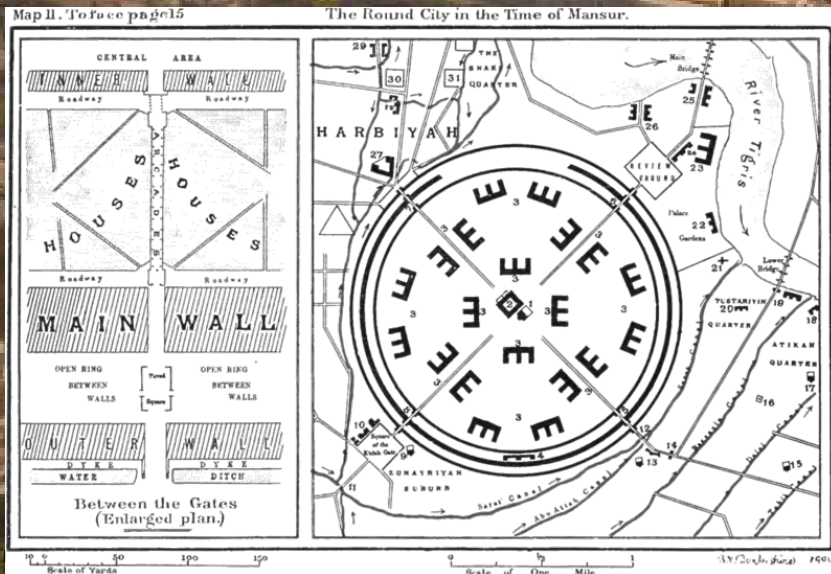
Les institutions culturelles sont des partenaires essentiels. Elles possèdent l'expertise, la documentation, et une grande expérience en termes de médiation.

Immersion dans l'histoire du califat abbasside



L'immersion est un aspect crucial des jeux vidéo. C'est une exigence qui offre des opportunités multiples en termes vidéo-ludiques et créatifs, autant qu'un défi qui impose de créer un monde authentique, pas nécessairement exact, mais qui insuffle le « vrai ».

Le cadre du jeu : une ville unique en son genre.



L'époque et le lieu où un jeu de déroule forme son cadre de base, l'espace/temps dans lequel la suspension d'incrédulité prend place.

L'architecture du jeu : une signature.

La culture matérielle et notamment l'architecture font partie des éléments les plus visibles et les plus impactants et mobilisent une attention particulière.

Les articulations : découvrir le monde.

Les modes de déplacements dans le jeu, multiples, sont au cœur de l'expérience d'exploration et de découverte.

Le centre du monde : le carrefour culturel.

Les échanges, les dynamiques économiques, sociales ou culturelles, la culture non matérielle en général sont un élément souvent moins visible mais tout aussi essentiel.

La Maison de la Sagesse : la quête des savoirs.

Les savoirs, tout autant que les croyances, les rites et autres traits culturels alimentent la richesse du monde du jeu.

Dans les rues de Bagdad : le quotidien.

Le quotidien, la vie de tous les jours
sont au cœur de l'immersion,
notamment les sons de la rue, et les
langues.

Bagdad, ville cosmopolite au coeur de son époque.

Les dynamiques sociales, les échanges
comme les conflits donnent vie au
monde.

Des choix créatifs raisonnés



Garante de l'immersion et de l'expérience de jeu, l'authenticité vise le « vrai » plutôt que l'exactitude, mais elle se nourrit largement de cette dernière. Faire des choix raisonnés, équilibrés, entre impératifs du jeu, contraintes, limites et opportunités est un défi de chaque instant.

Un Codex intégré au jeu

Menu

Tools

Inventory

World

Investigation

Skills

Codex

R1

Store



Back



Cinq domaines de connaissance

Quick Save 

 Art and Science
14 / 14

 Beliefs and Daily Life
12 / 12

 Court Life
12 / 12

 Economy
13 / 13

Baghdadi Exports

Bazaar

Camels

Bazaar

The Persian bazaar or the Arabic suq was a public market consisting of multiple covered and uncovered stalls. It was the beating heart of any Abbasid city. There, one found both staples of everyday life and exotic delicacies, along with local merchants and travelers from faraway lands.

Baghdad's great bazaar served as a permanent public space where men and women could gather, socialize, and purchase daily food, basic materials and other useful objects. In its galleries, they would find hard-working craftspeople like jewelers or shoemakers, but also goods brought from every corner of the empire by caravans. Market inspectors were also a common sight, there to ensure product quality, the use of accurate weight scales, and the full payment of all caliphal fees and customs.

 View Details

Art et sciences
Croyances et vie
quotidienne
Vie à la cour
Economie
Gouvernement



 Back  Mark all as seen  Collapse All



LB

Tools

Inventory

World

Skills

Codex

RB

Quick Save

RT

ns

as and Power

(Intellectual Salon)

Palaces

es

(Singing Girls)

Manners

ah bint Ja'far

Table Manners

Sharing meals and drinks was an essential part of life at court. For hosts, it was a way to display their generosity; for guests, to entertain a potential patron and to enjoy a free meal. Therefore, displaying good table manners was supremely important for all as a way to demonstrate their social status and sophistication.

In his Kitab al-Bukhala (Book of Misers), al-Jahiz uses short anecdotes to instruct the reader in proper etiquette. At the time, a typical feast at the court or in the house of a rich Baghdadi was held in a reception room where guests socialized, sang and drank until dinner was served. Everyone then ate from a communal bowl, pot or large tray set on the floor or on a low table. Elegant glassware, like this cup whose inscription offers God's blessings to its owner, was a feature of such feasts.



Y

View Details

LB

Tools

Inventory

World

Skills

Codex

RB

Quick Save

RT

ns

as and Power

(Intellectual Salon)

Palaces

es

(Singing Girls)

Manners

ah bint Ja'far

Y

View Details

LB

Outils

Inventaire

Monde

Compétences

Codex

RB

Magasin

conomie

rtations de Bagdad

lidés

ansérail

re d'un monde

mique et lustre

hé mondial

Céramique et lustre

Afin de répondre aux penchants de la cour pour les produits de luxe très sophistiqués, les potiers irakiens expérimentèrent de nouvelles techniques, couleurs et styles. Leur plus importante innovation fut le recours au lustre, qui générait un effet miroitant si apprécié qu'il fut exporté et copié un peu partout, du Portugal à la Thaïlande.

L'une des principales sources d'inspiration des artisans abbassides fut les marchandises chinoises, en particulier la porcelaine blanche et bleue arrivée en Irak par voie maritime au IXe siècle. Sa dureté, sa blancheur et sa nature translucide étaient, à l'époque, révolutionnaires pour la région, et lui valurent un engouement considérable chez les plus riches. Au début, les potiers irakiens tentèrent de répondre à la demande en importations chinoises par la simple imitation, en recouvrant leur terre cuite brune



Y

Détails

LB

Outils

Inventaire

Monde

Compétences

Codex

RB

Magasin

conomie

rtations de Bagdad

lidés

ansérail

re d'un monde

mique et lustre

hé mondial

Y

Détails

LB

Outils

Inventaire

Monde

Enquête

Compétences

Codex

RB

t sciences

nces et vie quotidienne

la cour

mic

ernement

on de Bagdad

Fondation de Bagdad

Lorsque les Abbassides renversèrent les Omeyyades en 750, ils décidèrent rapidement d'éloigner leur capitale du centre de pouvoir qui avait été celui de leurs prédécesseurs, Damas. En 762, le calife al-Mansur (754-775) fonda une nouvelle ville qui devint la résidence de sa famille pendant un demi-millénaire.

Après s'être rendu personnellement dans le centre de l'Irak, il choisit une plaine fertile en bordure du Tigre, près d'un village appelé Bagdad (Don de Dieu en persan). En choisissant ce lieu, al-Mansur perpétua une longue tradition de villes impériales dans la région : Les Séleucides grecs et les Sassanides perses avaient fondé leurs capitales de Séleucie et de Ctésiphon dans cette région. Selon la légende, le calife utilisa son épée, à quelques kilomètres au nord de ces ruines, pour tracer dans le sable trois cercles concentriques sur lesquels furent érigées les



A

Détails

LB

Outils

Inventaire

Monde

Enquête

Compétences

Codex

RB

t sciences

nces et vie quotidienne

la cour

mic

ernement

on de Bagdad

A

Détails

LB

Tools

Inventory

World

Investigation

Skills

Codex

RB

Science

nd Daily Life

fe

of the World

ent

Emporium of the World

In Baghdad's bazaars, one could find almost all the products of the known world. Chroniclers wonder at items such as Russian fox skins, Indian sandalwood, or Byzantine goldwork, but most trade involved rather less prestigious precious commodities.

Food staples such as grain, rice, or dates, alongside delicacies such as almonds or sugar, made up the bulk of the loads and shipments. The trade routes also supplied Baghdad with an extensive selection of manufactured goods, from exotic Chinese porcelain to more common Egyptian glass. The style of some of them, such as the Chinese-inspired tri-colored splashed decoration of this plate, were then copied throughout the empire. Nestled in the midst of these wares were some truly expensive products, which wealthy elites from Scandinavia to China craved: Omani ambergris or African ivory.



Y

View Details

LB

Tools

Inventory

World

Investigation

Skills

Codex

RB

Science

nd Daily Life

fe

of the World

ent

Y

View Details

LB

Tools

Inventory

World

Skills

Codex

RB

Quick Save

RT

Camels

While camels are a mandatory cliché of any depiction of the Islamic world, the so-called "desert ships" have long been not only an iconic but also a crucial means of transport across Eurasia.

Camels were already a well-known method of travel during antiquity, used from Morocco to China. Their wide padded feet helped them keep their balance on any path, while their fatty humps provided them with energy in regions where food was scarce. Moreover, the camels could eat almost any plant, even thorny ones, and turn them into milk or meat for hungry caravanners. They also showed great resistance to extreme temperatures, with dromedaries (one-hump) more desert-resistant and Bactrian camels (two-humps) more tolerant to cold and high altitudes. They could carry much heavier loads than horses or donkeys, making them perfect pack animals.



Y

View Details

LB

Tools

Inventory

World

Skills

Codex

RB

Quick Save

RT

Camels

Y

View Details

Dome of the Ass (Donkey)

Court Life

4 / 12

"Abbasid Style"

Majlis (Intellectual Salon)

Other Palaces

Eunuchs

Economy

7 / 13

Caravanserai

Eunuchs

Eunuchs were castrated men who enjoyed powerful positions at the Abbasid court, and other Islamic courts of the caliphal age, although they were enslaved. They served their ruler in many capacities, as elite court administrators, educators, treasurers, messengers, bodyguards and military commanders. They also supervised the creation of luxury goods, such as this ivory-carved casket. But one of their most significant duties would be ensuring the security and management of the harem. Consequently they often collaborated with powerful women of the court.

Aside from the Abbasids, and before them the Umayyads, many other courts have used eunuchs throughout history, especially those of Tang China, Byzantium, and Sassanian Persia. In all cases, the justification for their employment was that being childless and far from their own

[X View Details](#)

Des partenariats au-delà des jeux

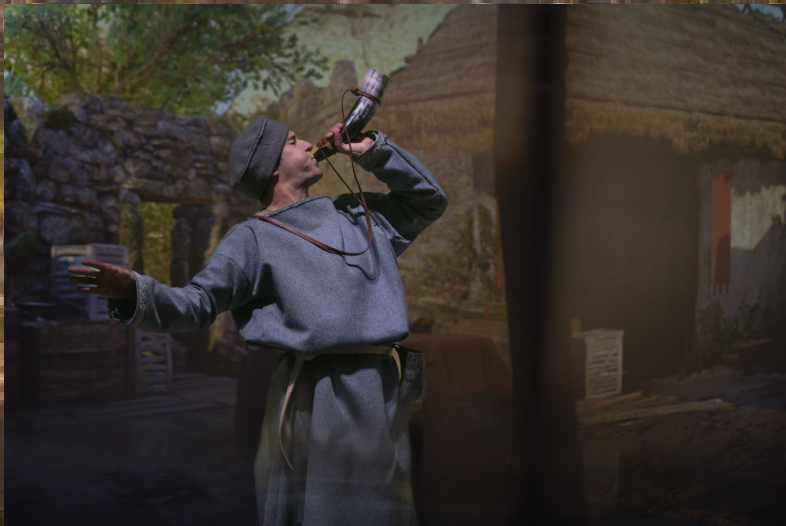


Notre-Dame de Paris en réalité virtuelle grâce à l'expérience VR d'Ubisoft

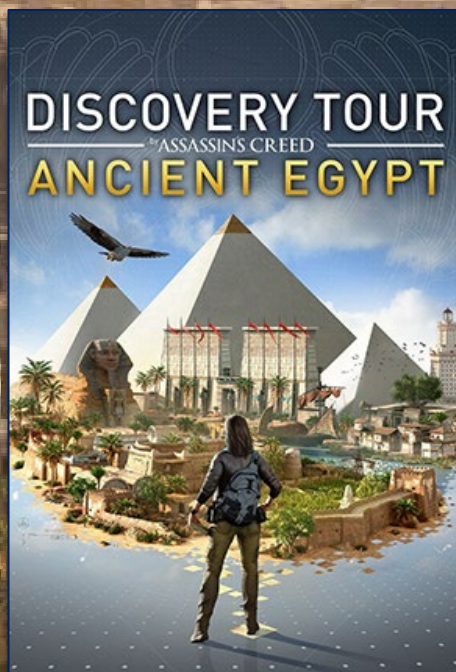


BRITISH LIBRARY

Des partenariats au-delà des jeux



Le discovery tour, une démarche de médiation



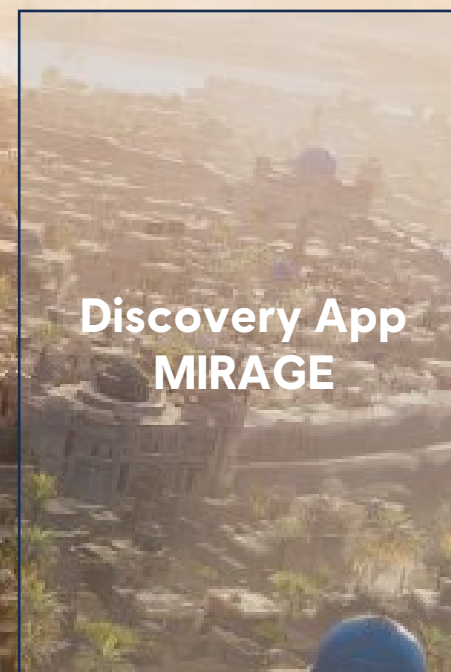
2018



2019

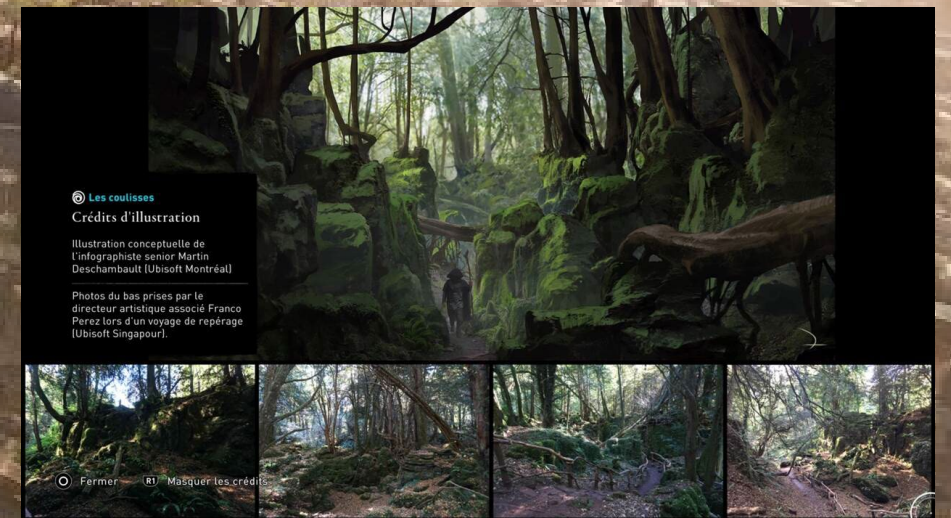
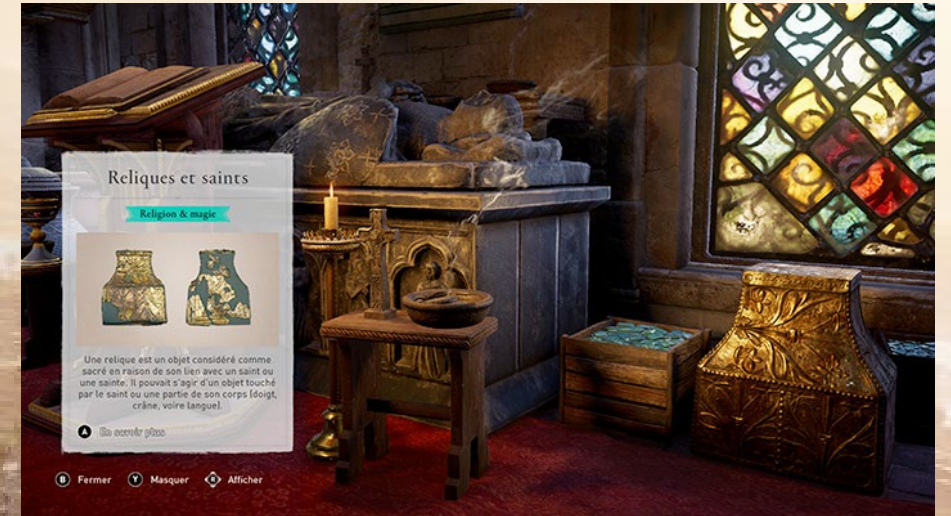
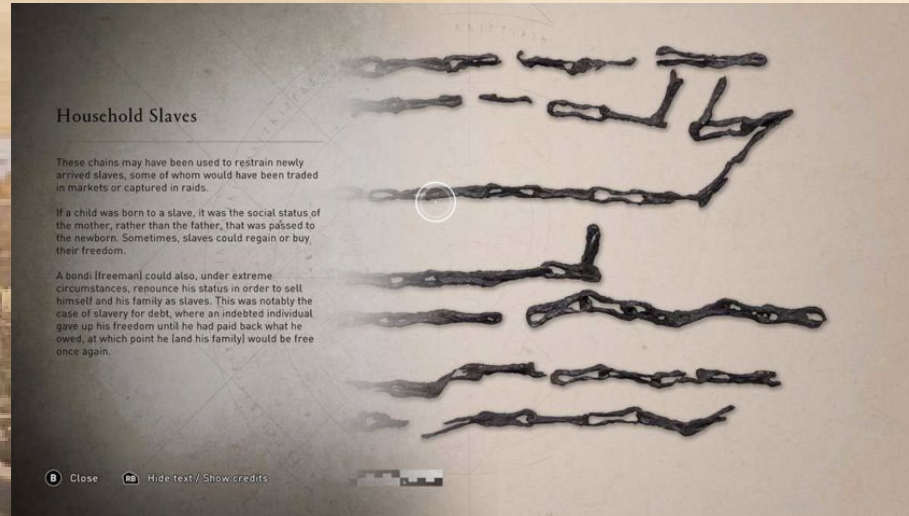


2021



2025

Le Discovery Tour Viking Age



L'INSTITUT DU MONDE ARABE ET UBISOFT PRÉSENTENT L'EXPOSITION

BAGDAD

REDÉCOUVRIR MADINAT AL-SALAM

AVEC ASSASSIN'S CREED MIRAGE

INSTITUT
DU MONDE
ARABE

معهد العالم

DU 28 FÉVRIER AU 10 NOVEMBRE 2024

UBISOFT

INSTITUT
DU MONDE
ARABE

معهد العالم

UBISOFT

A character in a white hooded robe, likely an Assassin, is perched on a ledge on the left, looking out over a vast, detailed cityscape. The city is filled with numerous palm trees and buildings, with a large domed structure visible in the distance. The sun is setting in the background, casting a warm, golden glow over the entire scene. The text "Merci !" is centered in the middle of the image.

Merci !