UBISOFT

AU CŒUR DE LA CRÉATION

LES STUDIOS UBISOFT

Avec la **deuxième plus grande force de production** de l'industrie, Ubisoft regroupe plus de **12 000 collaborateurs** dans plus de **35 studios** à travers le monde. La créativité et l'innovation permettent au groupe d'attirer les meilleurs talents.

UBISOFT ABU DHABI

Célébrant ses 5 ans cette année, le studio d'Abou Dhabi est l'un des premiers studios de jeux vidéo à investir la capitale des Emirats Arabes Unis avec l'ambition de développer des jeux mobiles à succès destinés aux joueurs et fans du monde entier. L'équipe est composée d'une soixantaine de talents et prévoit d'augmenter ses effectifs pour atteindre une centaine de collaborateurs d'ici 3 à 5 ans. Depuis 2014, Ubisoft Abou Dhabi a lancé les célèbres jeux Les Experts: Hidden Crimes™ et NCIS: Hidden Crimes™, tous deux basés sur les séries éponymes. Après l'acquisition en février 2017 du MMO en free-to-play Growtopia™, le studio travaille désormais avec ses créateurs pour assurer la transition et gérer les opérations live du jeu. L'équipe continue de focaliser ses efforts sur la création de contenus additionnels pour ses jeux en ligne, sur le renforcement de l'engagement de ses joueurs ainsi que sur d'autres projets non annoncés.



UBISOFT ANNECY

Créé en 1996, Ubisoft Annecy a fait ses armes sur Rayman® 2 The Great Escape sur PS2. Devenu spécialiste des développements de jeu online et multijoueur, notamment grâce à son travail sur la franchise Tom Clancy's Splinter Cell®, le studio a ensuite mis son expertise au service de la marque Assassin's Creed®, dont il a développé les modes multijoueurs, dont celui particulièrement plébiscité d'Assassin's Creed® IV Black Flag®. Les équipes ont ensuite poursuivi leurs efforts sur Assassin's Creed® Unity et Assassin's Creed® Syndicate tout en participant simultanément au lancement de The Crew®. Plus récemment, le studio a travaillé sur le jeu à succès Tom Clancy's The Division® et continue d'accompagner Massive sur le développement des prochaines mises à jour du titre. En parallèle, le studio a collaboré avec Ubisoft Paris pour Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands. Avec le soutien d'Ubisoft Montpellier, Ubisoft Kiev et Ubisoft Pune, Ubisoft Annecy se concentre désormais sur sa première création originale, Steep™, le premier monde ouvert dédié aux sports d'action, créé au cœur des Alpes françaises par une équipe de sportifs passionnés.

Ce jeu offre une expérience multijoueur unique dans les vastes terrains de jeu que sont les Alpes et l'Alaska à travers quatre sports exaltants : le ski, le snowboard, le wingsuit et le parapente. Un programme live ambitieux est également au cœur du projet Steep™, incluant des DLC arrivant prochainement et toute une variété d'événements communautaires.



UBISOFT BARCELONE

Créé en 1998, Ubisoft Barcelone a travaillé sur une multitude de jeux : du jeu de course au jeu de plateformes, le studio a développé tous types de gameplay et, simultanément, des solutions innovantes comme la technologie de Motion Tracking. Fort de sa diversité d'expertises et de son âme novatrice, le studio a également su créer une culture collaborative qui lui a permis de travailler avec d'autres studios d'Ubisoft comme Ubisoft Montréal, Ubisoft Paris, Ubisoft Montpellier, Ubisoft Reflections, Ubisoft Milan ou encore Red Storm Entertainment, sur les marques Tom Clancy's Ghost Recon®, Assassin's Creed®, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege ou Star Trek™: Bridge Crew en VR. L'équipe travaille aujourd'hui sur la version live du jeu d'infiltration Tom Clancy's Rainbow Six® Siege.

UBISOFT BARCELONE (MOBILE)

Autrefois connu sous le nom de Digital Chocolate Microjocs Studio, l'équipe mobile de plus de 60 personnes basée à Barcelone a été fondée en 2002 et a rejoint Ubisoft en septembre 2013. Les technologies et les franchises de ce studio sont également venues renforcer l'activité mobile d'Ubisoft. Spécialisé dans les jeux mobiles free-to-play, le studio a déjà sorti plusieurs titres à succès comme Galaxy Life® qui a conquis plus de 50 millions de joueurs depuis son lancement. Le studio se concentre aujourd'hui sur le développement de nouveaux titres non annoncés à ce jour.

UBISOFT BELGRADE



Ubisoft Belgrade est le tout dernier studio de production situé en Europe de l'Est. Grâce à une grande expertise PC, il prévoit d'offrir les meilleurs jeux PC de l'industrie, de créer des expériences uniques pour tous les joueurs et de positionner Belgrade au premier plan du développement de jeux. Le dernier grand projet sur lequel le studio a collaboré est Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, sorti en mars 2017. L'équipe est actuellement en collaboration sur la version PvP de Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands et travaille sur le support technique d'après-lancement.


UBISOFT
BERLIN
Ubisoft a annoncé l'ouverture
cette année d'Ubisoft Berlin.



UBISOFT BLUE BYTE

Ubisoft Blue Byte a un long passé de développement de jeux AAA sur diverses plateformes comme les emblématiques jeux de stratégie The Settlers® et Anno®. Ouvert en 1988, le studio Blue Byte rejoint la famille Ubisoft en 2001. Au fil des ans, l'équipe Blue Byte, basée à Düsseldorf (Allemagne), s'est agrandie et a fait l'acquisition d'une nouvelle antenne à Mainz en 2014. Récemment, le studio a porté son jeu city builder Anno 2205™ dans l'espace. Ubisoft Blue Byte travaille également en étroite collaboration avec Ubisoft Montréal sur des jeux comme For Honor® et Tom Clancy's Rainbow Six® Siege et participe au développement de Skull and Bones™, le nouveau projet d'Ubisoft Singapour. D'autres équipes développent et gèrent des jeux en ligne comme The Settlers® Online ainsi que la plateforme Uplay d'Ubisoft. En 2017, un autre studio a ouvert à Berlin et collaborera étroitement avec le studio Blue Byte existant sur plusieurs titres AAA.



Ubisoft a annoncé l'ouverture
cette année d'Ubisoft Bordeaux.



UBISOFT BUCAREST

L'aventure roumaine d'Ubisoft débute il y a 25 ans, lorsque le groupe s'établit hors des frontières de la France pour la première fois en ouvrant un studio à Bucarest. Avec un nombre record de co-productions en partenariat avec d'autres studios d'Ubisoft, Ubisoft Bucarest a collaboré au développement de jeux AAA importants tel que Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Assassin's Creed® ou encore Watch Dogs®. Les derniers projets révélés par Ubisoft Bucarest sont Watch Dogs® 2 et Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands.

Ubisoft Bucarest travaille actuellement avec Ubisoft Paris sur la version PvP du jeu Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, sur Assassin's Creed Origins avec Ubisoft Montréal et sur The Crew 2 avec Ivory Tower.

25

UBISOFT

BUCHAREST

UBISOFT CHENGDU

Depuis son ouverture en 2008, Ubisoft Chengdu est devenu un studio de référence en Chine. En plus de 8 ans, l'équipe a développé un vaste panel de jeux allant de Scott Pilgrim vs. the World™: The Game à la version chinoise de Might & Magic® Duel of Champions, en passant par Les Schtroumpfs™ & Co et sa suite, The Smurfs™ & Co: Spellbound. Parallèlement, le studio a travaillé en étroite collaboration avec d'autres studios d'Ubisoft sur des marques AAA comme Assassin's Creed®, The Crew®, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, Watch Dogs®, Tom Clancy's Ghost Recon® Phantoms, Tom Clancy's The Division® et For Honor®. La diversité des profils travaillant au sein du studio a permis à Ubisoft Chengdu de développer ses jeux sur différentes plateformes. Ainsi, en 2015 est sorti le tout premier jeu mobile du studio : Monkey King Escape™ qui cumule 2 millions de téléchargements sur iOS et Google Play en Asie. La même année, le premier jeu sur console dirigé par Ubisoft Chengdu, Scrabble®, est publié en Amérique du Nord. En 2017, Ubisoft Chengdu a annoncé la sortie de deux jeux dont il a géré la production, Lapins Crétins® Crazy Rush et Uno®. Ubisoft Chengdu travaille aujourd'hui sur le développement de Skull and Bones™ avec Ubisoft Singapour, ainsi que sur Assassin's Creed® Origins avec Ubisoft Montréal.



FUTURE GAMES OF LONDON

Fondé en 2009, le studio Future Games of London (FGOL) a rejoint Ubisoft en octobre 2013 et est aujourd'hui un des leaders européens du développement de jeux mobile et tablette. En 8 ans, le studio compte 475 millions de téléchargements sur iTunes, Google Play et Amazon. FGOL développe et publie des jeux originaux pour un public mondial, notamment la célèbre série Hungry Shark® qui a été numéro 1 dans 48 pays. Son jeu le plus populaire, Hungry Shark® Evolution, possède une communauté de fans de plus de 5 millions de personnes. Son dernier titre, Hungry Shark® World, a atteint les 10 millions de téléchargements une semaine après le lancement mondial. Le studio lance en mai 2017 son premier jeu en réalité virtuelle, Hungry Shark® VR, sur Daydream. Plus d'un million de personnes jouent à Hungry Shark® chaque jour.

UBISOFT HALIFAX

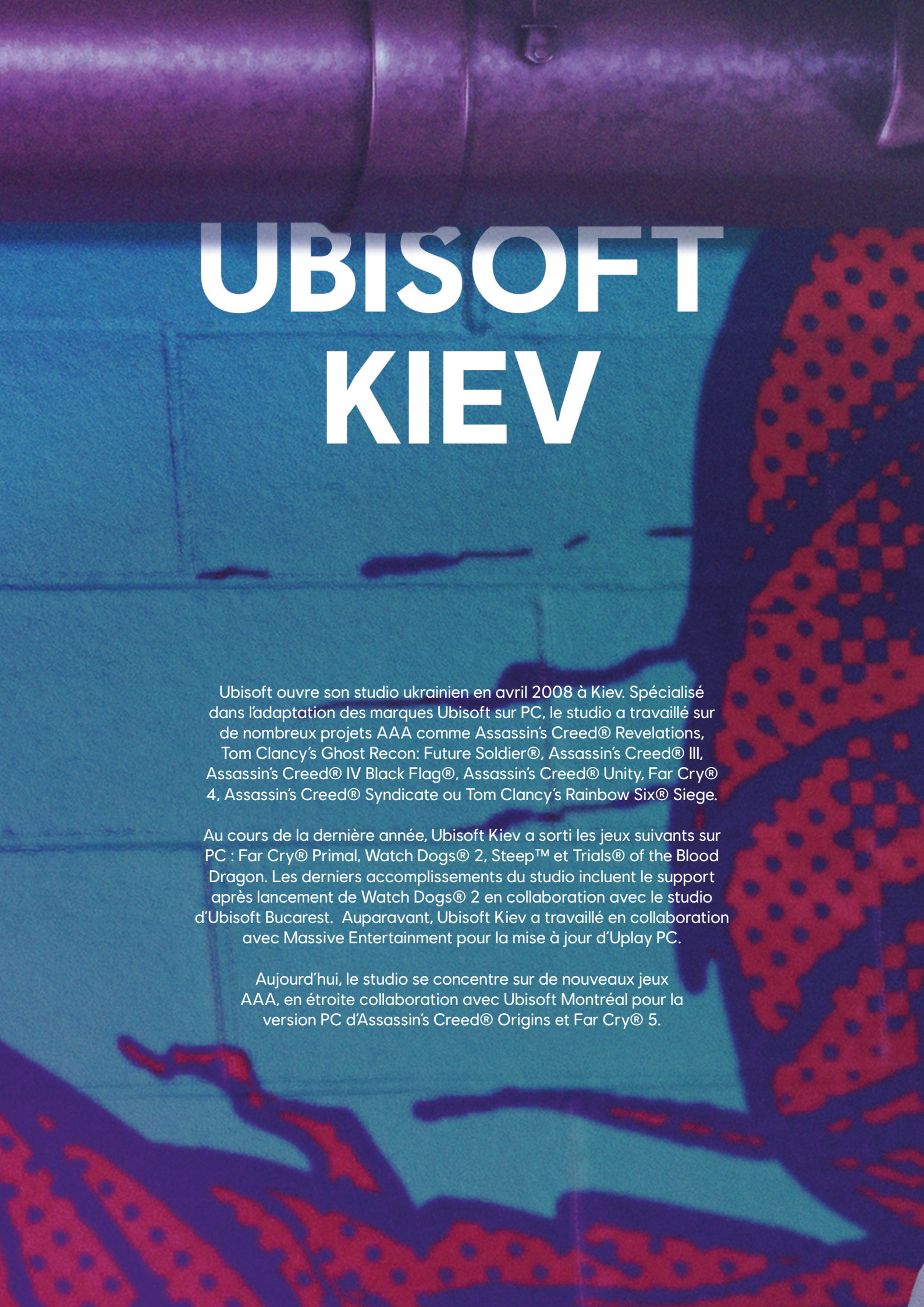
Longtail Halifax a été fondé en 2009 et a rejoint le groupe Ubisoft en 2015, devenant ainsi Ubisoft Halifax. Aujourd'hui, Ubisoft Halifax se spécialise exclusivement dans le développement de jeux mobiles, devenant ainsi le premier studio d'Ubisoft en Amérique du Nord dédié à cette activité. Cette équipe de talents est composée de 50 collaborateurs qui travaillent sur de nouveaux projets. Récemment, le studio a annoncé son premier jeu mobile AAA : Tom Clancy's ShadowBreak™, un jeu de sniper multijoueur en temps réel combinant action rapide, prise de décisions tactiques, champs de bataille internationaux et arsenal authentique.

IVORY TOWER

Le studio basé à Lyon fête cette année ses 10 ans. Créé en 2007 par des vétérans de l'industrie du jeu vidéo, Ivory Tower conçoit des expériences de jeu inédites et ambitieuses qui ont très rapidement obtenu une renommée internationale.

En 2014, le studio a révolutionné le genre du jeu de course avec la sortie de The Crew®, le premier jeu de course du genre développé en ligne et mêlant conduite et action dans un immense monde ouvert réaliste représentant l'entièreté des Etats-Unis. Depuis, Ivory Tower s'est consacré à renouveler et étendre l'expérience à travers de nouveaux contenus mensuels et deux extensions : The Crew® Wild Run (en 2015) et The Crew® Calling All Units (en 2016), permettant au jeu de rassembler aujourd'hui 12 millions de joueurs dans le monde. Cette année, Ivory Tower a annoncé The Crew® 2 qui sortira début 2018. Le deuxième opus de la franchise transpose le challenge sur la terre, l'eau et dans les airs dans un superbe monde ouvert célébrant l'esprit américain du sport automobile.

Encore une fois, le studio casse les codes à travers une vision innovante, emmenant le genre du jeu de course au-delà de la simple conduite automobile.



UBISOFT KIEV

Ubisoft ouvre son studio ukrainien en avril 2008 à Kiev. Spécialisé dans l'adaptation des marques Ubisoft sur PC, le studio a travaillé sur de nombreux projets AAA comme Assassin's Creed® Revelations, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier®, Assassin's Creed® III, Assassin's Creed® IV Black Flag®, Assassin's Creed® Unity, Far Cry® 4, Assassin's Creed® Syndicate ou Tom Clancy's Rainbow Six® Siege.

Au cours de la dernière année, Ubisoft Kiev a sorti les jeux suivants sur PC : Far Cry® Primal, Watch Dogs® 2, Steep™ et Trials® of the Blood Dragon. Les derniers accomplissements du studio incluent le support après lancement de Watch Dogs® 2 en collaboration avec le studio d'Ubisoft Bucarest. Auparavant, Ubisoft Kiev a travaillé en collaboration avec Massive Entertainment pour la mise à jour d'Uplay PC.

Aujourd'hui, le studio se concentre sur de nouveaux jeux AAA, en étroite collaboration avec Ubisoft Montréal pour la version PC d'Assassin's Creed® Origins et Far Cry® 5.

UBISOFT LEAMINGTON

Ubisoft Leamington, situé dans la ville historique de Royal Leamington Spa, dans le Warwickshire au Royaume-Uni, a été acquis en janvier 2017. Avec une équipe d'environ 30 personnes, le studio travaillera sur toute une gamme de jeux AAA en étroite collaboration avec Reflections, un studio d'Ubisoft également situé au Royaume-Uni.

MASSIVE ENTERTAINMENT

Ayant fêté ses 20 ans en 2017, Massive était anciennement un studio de petite taille mais de renommée, qui est aujourd'hui devenu un producteur majeur des titres AAA à succès de la famille Ubisoft. Sans cesse à la recherche de l'excellence, les équipes passionnées et créatives de Massive sont à l'orgine du best-seller Tom Clancy's The Division®. Ce jeu a vendu plus de copies lors de sa première journée d'exploitation qu'aucun autre titre d'Ubisoft auparavant, établissant également le record de la plus grosse semaine de lancement pour une nouvelle franchise de jeu vidéo. Fort de son expérience de création de nouvelles franchises aux solides techniques telles que Ground Control ou World in Conflict®, le studio a auparavant collaboré avec Ubisoft Montréal sur Assassin's Creed® Revelations et joué un rôlé dans le développement de Far Cry® 3. Massive a également pris en charge le développement de la plateforme Uplay PC. Plus tôt cette année, Massive a annoncé que le studio dirigera le développement d'un nouveau jeu basé sur le film Avatar de James Cameron, exploitant ainsi toutes les capacités de son moteur nouvelle génération Snowdrop.

20 YEARS
MASSIVE
MASSIVE ENTERTAINMENT A UBISOFT STUDIO
SINCE 1997



UBISOFT MILAN

Depuis sa création en 1998, Ubisoft Milan a contribué au développement de titres salués par la critique comme Beyond Good & Evil®, Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory ou Tom Clancy's Rainbow Six®: Athena Sword®. Après avoir initié la notion de contrôle du mouvement (motion-control) dans des jeux comme MotionSports™ ou Les Lapins Crétins® Partent en Live, Ubisoft Milan a collaboré à quatre épisodes de la franchise Just Dance® et a également mis ses compétences au profit d'Assassin's Creed® III Liberation, d'Assassin's Creed® Rogue et d'Assassin's Creed® IV Black Flag®. Ces dernières années, sa collaboration avec Ubisoft Paris a conduit Ubisoft Milan à contribuer à Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands et à concevoir et développer Mario + The Lapins Crétins® Kingdom Battle, un jeu de combat tactique au tour à tour exclusif à la Nintendo Switch® qui rassemble des personnages iconiques de chez Nintendo et Ubisoft ralliant leurs forces pour sauver le Royaume Champignon.

UBISOFT MONTPELLIER

Initialement créé en 1994 en tant que petit studio graphique, Ubisoft Montpellier est à l'origine de nombreux jeux salués par la critique tels que Beyond Good and Evil® ou Rayman®. Depuis la collaboration sur King Kong® avec le réalisateur de renommée internationale Peter Jackson, le studio s'est considérablement développé au fil des ans, notamment en fusionnant avec le studio Tiwak, dont l'expertise technique et créative avait déjà été mise au service de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter®. Après les succès de Rayman et les Lapins Crétins®, les Lapins Crétins® : La Grosse Aventure, Michael Jackson™: The Experience, The Adventures of Tintin®: The Secret of the Unicorn ou encore From Dust®, le studio lance ZombiU™ sur console Wii U™. En 2013, Ubisoft Montpellier annonce la sortie de Rayman® Legends ainsi que Rayman® Origins, nouveaux opus de la célèbre série, pour le plus grand plaisir de ses fans. Utilisant la technologie UbiArt Framework qu'il a développée, le studio lance en 2014 Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre™ qui sera plusieurs fois récompensé. Après des collaborations fructueuses avec Ubisoft Montréal sur Assassin's Creed® Unity, Ubisoft Québec sur Assassin's Creed® Syndicate et Ubisoft Paris sur Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, le studio se concentre aujourd'hui sur le développement de ses propres marques, dont le très attendu Beyond Good and Evil 2®, un opéra futuriste dans l'espace ainsi que Space Junkies, un jeu de tir d'arcade multijoueur en réalité virtuelle.

UBISOFT MONTRÉAL

Célébrant ses 20 ans cette année, Ubisoft Montréal est rapidement devenu le plus grand studio d'Ubisoft mais également le plus grand studio de jeux vidéo du monde avec 3000 employés. Ses équipes sont à l'origine de nombreuses superproductions incluant For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Rainbow Six®, Assassin's Creed® ou encore Watch Dogs®. Cette année à l'E3, Ubisoft Montréal a annoncé le retour de deux de ses franchises les plus mythiques avec les lancements imminents de Far Cry® 5 et Assassin's Creed® Origins. Enfin, un tout nouveau jeu en réalité virtuelle, Transference™, combinant narration et jeu vidéo, a été également présenté. Transference™ est le fruit du développement collaboratif entre la FunHouse d'Ubisoft Montréal et la société de production d'Elijah Wood SpectreVision fondée par Daniel Noah et Josh C. Waller.

UBISOFT 20 MONTRÉAL SINCE 1997



NADEO

En 2009 les équipes de Nadeo, créateur du célèbre jeu de course TrackMania®, rejoignent Ubisoft. Créé à Paris en 2000 et composé de développeurs expérimentés, le studio s'est construit une excellente réputation pour la qualité de sa technologie multijoueur et la création d'une des meilleures expériences de jeu en ligne rassemblant plus de 26 millions de joueurs. Le studio travaille sans relâche pour offrir des outils de production de contenus aux joueurs à travers le réseau performant ManiaPlanet®, qui comprend deux grands titres : Trackmania® et ShootMania®. En 2016, Nadeo a étendu sa franchise Trackmania® vers de nouveaux horizons, amenant la marque sur consoles pour la première fois avec le lancement de Trackmania® Turbo sur PS4™, PS4™ Pro, Xbox One® et sur les casques de réalité virtuelle.

UBISOFT OSAKA

Originellement connu sous le nom de Digital Kids, le studio rejoint Ubisoft en 2008. Basé au Japon dans la ville d'Osaka, le studio se spécialise dans les jeux sur console et mobile. Il a lancé de nombreux titres à succès, notamment pour la marque Petz®, et a travaillé sur des jeux pour un certain nombre de partenaires de marque comme Tetris, Les Schtroumpfs et Disney Channel. Ubisoft Osaka collabore actuellement avec Ubisoft San Francisco sur le développement de South Park™ The Fractured But Whole™ ainsi que sur la franchise Rocksmith®. Regardant vers l'avenir, le studio continue de gagner en taille tout en faisant la promotion de son étroite collaboration avec Ubisoft San Francisco sur le développement de futurs projets AAA.

OWLIENT

Fondé en 2005, le studio Owlient rejoint le groupe Ubisoft en 2011. Avec son titre à succès Howrse® qui rassemble plus de 60 millions d'inscrits dans le monde, Owlient s'est bâti une expertise dans le développement et la monétisation de communautés en ligne free-to-play. Aujourd'hui, le studio capitalise sur son savoir-faire pour créer de nouvelles communautés et des jeux mobiles, tout en travaillant sur des projets non annoncés.

UBISOFT PARIS

Créé en 1992, le studio pionnier d'Ubisoft célèbre ses 25 ans cette année ! Celui-ci s'est rendu célèbre en créant plusieurs marques iconiques du groupe dont Rayman®, ou le phénomène Just Dance®, déjà vendu à plus de 63 millions d'exemplaires à travers le monde. Le portfolio du studio s'étend sur plusieurs générations de consoles et s'adresse à un large public, avec des marques aussi variées que les Lapins Crétins®, Red Steel® ou encore la série à succès Tom Clancy's Ghost Recon®. Le studio a également collaboré au développement de Watch Dogs®, avec deux opus élaborés en collaboration avec Ubisoft Montréal. 2017 a été marqué par la sortie du très attendu Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, premier jeu de tir militaire situé dans un monde ouvert immense, dangereux et réactif.

Le studio travaille à présent main dans la main avec Ubisoft Milan sur Mario+Rabbids® Kingdom Battle, un jeu de combat tactique au tour à tour exclusif à la Nintendo Switch® qui rassemble des personnages iconiques de chez Nintendo et Ubisoft ralliant leurs forces pour sauver le Royaume Champignon. D'autres équipes sont également concentrées sur Just Dance® 2018 ainsi que sur d'autres projets non annoncés à ce jour.

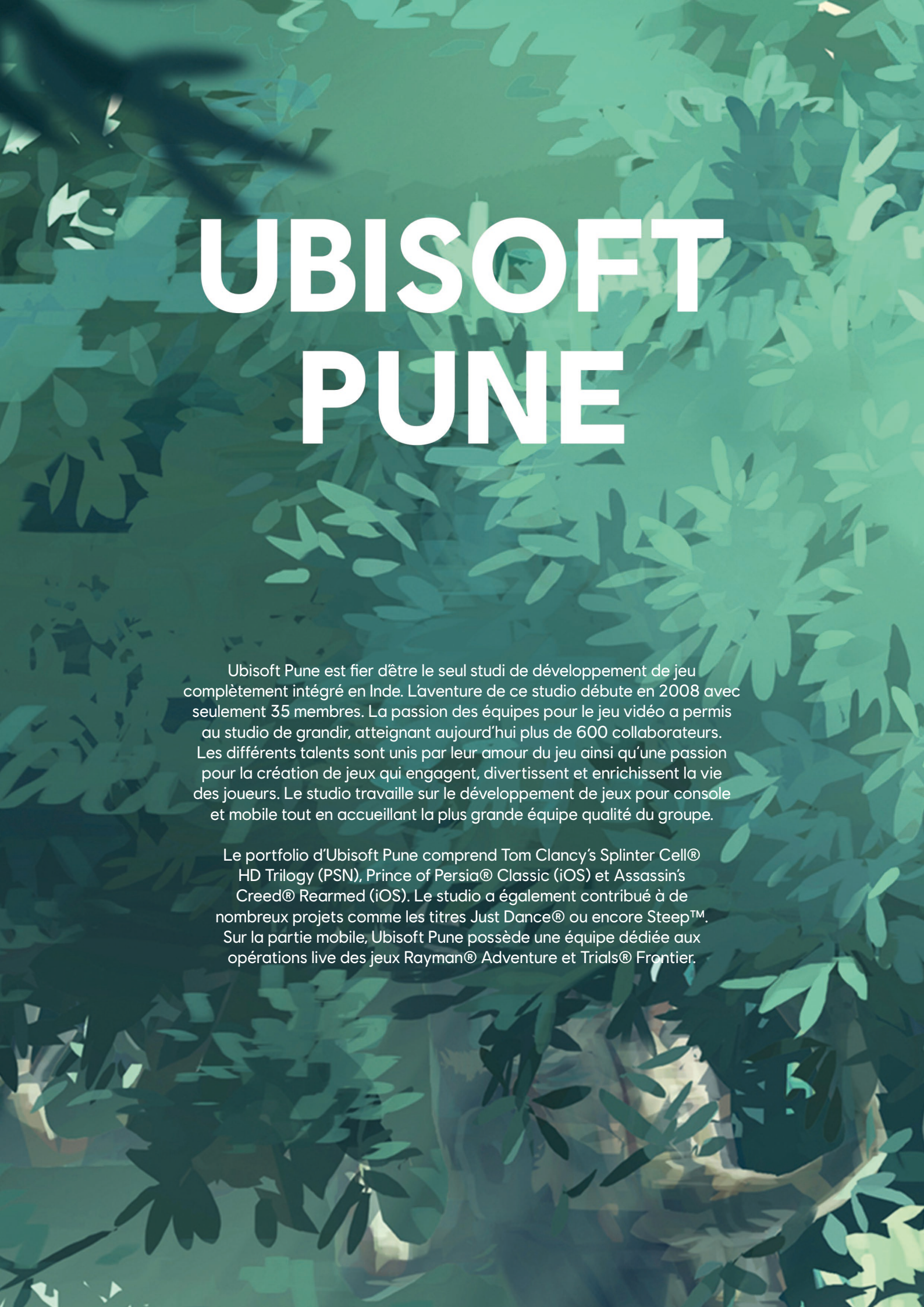
UBISOFT PARIS (MOBILE)

Fondé en 2013, le studio mobile de Paris regroupe des talents et des expertises dédiés au développement de jeux mobiles AAA. L'équipe tire parti des capacités offertes par les nouvelles générations de mobiles pour créer des jeux au rendu incomparable et des expériences mémorables sur smartphone et tablette. Le studio a développé le standalone Assassin's Creed® Pirates qui a généré plus de 22 millions de téléchargements. En 2016, le studio a collaboré avec le studio Peyo pour magnifier l'univers des célèbres Schtroumpfs® dans Les Schtroumpfs® : Epic Run, le premier runner de la licence sur mobile. Plus récemment, Ubisoft Paris Mobile a développé City of Love: Paris™, un jeu innovant combinant narration interactive et animation de personnages de très haute qualité. Le studio continue ses efforts afin d'exploiter et de créer toujours plus de contenu pour ses jeux live en plus de travailler sur d'autres projets non annoncés.

25 UBISOFT PARIS
Depuis 1992

UBISOFT PHILIPPINES

En 2016, Ubisoft se développe en Asie du Sud-Est avec l'ouverture d'Ubisoft Philippines, premier principal studio de jeu vidéo du pays. Le studio est idéalement situé, sur le campus De La Salle de l'Université de Santa Rosa, au cœur du nouveau centre d'affaires du sud de Manille, et profite de cet environnement jeune et dynamique pour attirer les meilleurs talents de la région. Le studio a réussi à regrouper 50 collaborateurs dès sa première année de fondation. Ubisoft Philippines a développé des expertises multiples, passant de l'art et l'animation à la programmation et au design. Les équipes de ce studio collaborent étroitement avec Ubisoft Singapour et d'autres studios pour développer des jeux AAA sur console.



UBISOFT PUNE

Ubisoft Pune est fier d'être le seul studi de développement de jeu complètement intégré en Inde. L'aventure de ce studio débute en 2008 avec seulement 35 membres. La passion des équipes pour le jeu vidéo a permis au studio de grandir, atteignant aujourd'hui plus de 600 collaborateurs. Les différents talents sont unis par leur amour du jeu ainsi qu'une passion pour la création de jeux qui engagent, divertissent et enrichissent la vie des joueurs. Le studio travaille sur le développement de jeux pour console et mobile tout en accueillant la plus grande équipe qualité du groupe.

Le portfolio d'Ubisoft Pune comprend Tom Clancy's Splinter Cell® HD Trilogy (PSN), Prince of Persia® Classic (iOS) et Assassin's Creed® Rearmed (iOS). Le studio a également contribué à de nombreux projets comme les titres Just Dance® ou encore Steep™. Sur la partie mobile, Ubisoft Pune possède une équipe dédiée aux opérations live des jeux Rayman® Adventure et Trials® Frontier.



UBISOFT QUÉBEC

Fondé en 2005, le studio d'Ubisoft Québec s'est fait une place parmi les leaders de l'industrie du jeu vidéo. Unie pour créer des mondes exceptionnels, l'équipe a aujourd'hui franchi le cap des 450 employés. Impliqué sur plusieurs franchises phares d'Ubisoft comme Prince of Persia® mais aussi Watch Dogs®, For Honor® ou encore Assassin's Creed®, le studio a acquis une solide expertise dans le développement de jeux AAA. Collaborant depuis 2010 sur Assassin's Creed® avec le studio de Montréal, l'équipe d'Ubisoft Québec a été responsable du développement d'Assassin's Creed® Syndicate sorti en 2015. Travaillant sur d'autres projets non annoncés à ce jour, le studio apporte aujourd'hui son expertise à la création de l'univers For Honor®, en collaboration avec Ubisoft Montréal. D'autres projets excitants sont encore en chemin !

RED LYNX

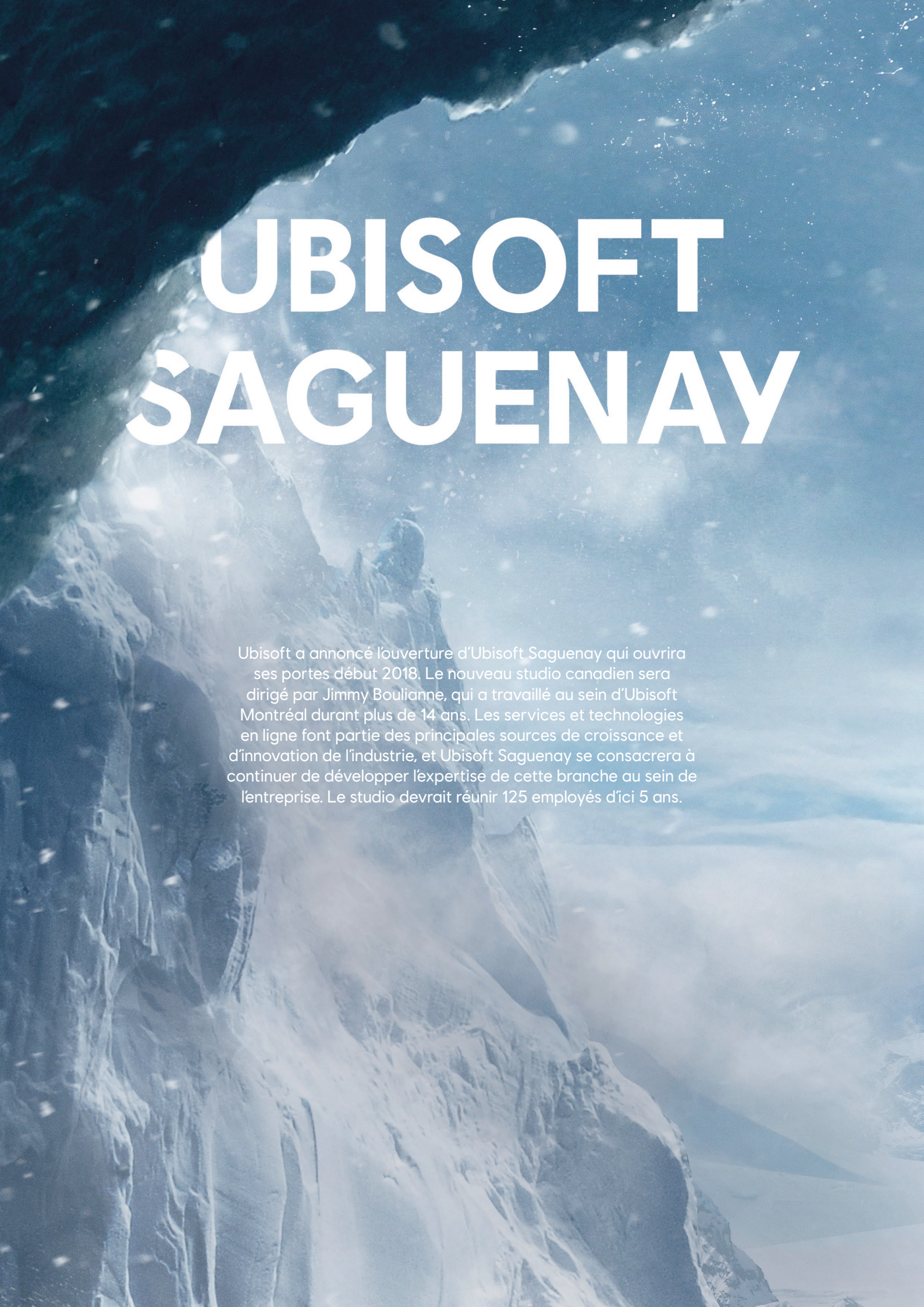
Créé en 2000, le studio finlandais RedLynx rejoint le groupe Ubisoft en 2011. Le studio regroupe à ce jour 140 personnes représentant 21 nationalités. RedLynx a par le passé développé 100 jeux sur toutes les plateformes, mais il est particulièrement connu pour sa série à succès Trials®, plusieurs fois primée et ayant vendu plus de 6 millions de copies sur PS4™, Xbox One® et PC. D'autres opus comme Trials Evolution® ont battu des records de vente en proposant un gameplay innovant et des fonctionnalités sociales inédites. Trials Fusion et ses sept DLC ont porté encore plus loin le gameplay, la compétition et l'attachement des joueurs à la marque. En 2014, la série est adaptée sur mobile avec Trials Frontier®, téléchargée plus de 55 millions de fois. En 2016, le studio signe Trials® of the Blood Dragon, une rencontre inédite entre deux marques iconiques. A présent, le studio travaille sur des titres inédits et excitants non annoncés, sur toutes les plateformes.

RED STORM

Fondé en 1996 en Caroline du Nord par le romancier Tom Clancy, son actuel directeur Steve Reid, et leurs treize développeurs, Red Storm Entertainment rejoint Ubisoft en 2000. Le studio redéfinit le jeu de tir et d'infiltration en lançant Tom Clancy's Rainbow Six® en 1998 en s'inscrivant comme un leader de l'industrie. Son autre titre à succès Tom Clancy's Ghost Recon® devient une référence en matière de jeux en ligne et remporte de nombreux Awards, dont celui de meilleur jeu de l'année en 2001. Au fil des ans le studio a travaillé sur plusieurs marques d'Ubisoft dont le best-seller Tom Clancy's The Division®. Fort de 20 ans d'expérience multijoueur, Red Storm apporte aujourd'hui son expertise dans le domaine de la réalité virtuelle et explore de nouvelles opportunités de jeux sociaux. En 2016, le studio annonce la sortie du jeu social Werewolves Within™ avant de dévoiler son premier jeu AAA en réalité virtuelle: Star Trek™ Bridge Crew. Les fans de la marque et leurs amis vont pouvoir s'immerger de façon inédite au sein de l'équipage d'un vaisseau de la Fédération.

REFLECTIONS

Reflections est un studio de développement de jeux AAA basé à Newcastle au Royaume Uni. Présent dans la scène du jeu vidéo depuis trente-trois ans, le studio a collaboré avec les équipes créatives des studios Ubisoft du monde entier pour contribuer à la création de jeux AAA de renommée dans l'industrie, dont les plus récents incluent Tom Clancy's The Division®, Assassins Creed® Syndicate, Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, et Watch Dogs® 2. En plus de son travail sur les titres AAA, Reflections se passionne pour la création de jeux expérimentaux comme ses jeux récompensés par des awards, Grow Home™ et sa suite Grow Up. Composé d'une équipe de plus de 200 personnes venant de 20 pays différents travaillant sur une variété de jeux, Reflections apporte beaucoup d'importance à la diversité. Le studio continue de rechercher des profils pionniers et passionnés pour rejoindre les équipes et contribuer à renforcer son statut de leader dans l'industrie du jeu vidéo.



UBISOFT SAGUENAY

Ubisoft a annoncé l'ouverture d'Ubisoft Saguenay qui ouvrira ses portes début 2018. Le nouveau studio canadien sera dirigé par Jimmy Boulianne, qui a travaillé au sein d'Ubisoft Montréal durant plus de 14 ans. Les services et technologies en ligne font partie des principales sources de croissance et d'innovation de l'industrie, et Ubisoft Saguenay se consacrera à continuer de développer l'expertise de cette branche au sein de l'entreprise. Le studio devrait réunir 125 employés d'ici 5 ans.

UBISOFT SAN FRANCISCO

Le studio de San Francisco ouvre ses portes dans les locaux nord-américains d'Ubisoft en 2009. Avec le développement de Rocksmith® et Rocksmith® 2014, Ubisoft San Francisco apprend à des millions de personnes à jouer de la guitare et de la basse. Avec une playlist de plus de 1 000 chansons et l'ajout de la version iOS, la franchise Rocksmith® continue de s'étendre. Cette année, le studio se prépare pour le lancement de South Park™ : The Fractured But Whole™, et travaille avec Trey Parker et Matt Stone et South Park Digital Studios, sur une nouvelle expérience comique RPG.



UBISOFT SHANGHAI

Ouvert en 1996, Ubisoft Shanghai est aujourd'hui un des studios de jeux vidéo les plus influents de Chine, avec de fortes capacités de création et de production. Le studio développe des jeux HD et mobile. Ses équipes dynamiques et créatives collaborent sur les séries de marques phares comme The Crew® and Far Cry®. Le studio s'engage à développer des contenus de qualité et a contribué au développement de jeux comme The Crew® 2 et Far Cry® 5.

Grâce à de nombreux projets de co-développement, Ubisoft Shanghai a renforcé son expertise en intelligence artificielle et animation des systèmes vivants. Son équipe pleinement dédiée à la création artistique a également travaillé sur la plupart des franchises d'Ubisoft telles que Assassin's Creed®, Tom Clancy's The Division®, Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, et For Honor®.



UBISOFT SINGAPOUR

Depuis son ouverture en 2008, Ubisoft Singapour a développé une grande expertise dans le développement de jeux AAA, en travaillant sur tous les Assassin's Creed® depuis Assassin's Creed® II. Le studio est aussi réputé pour son savoir-faire technique dans le développement des environnements maritimes et batailles navales d'Assassin's Creed® 3 et Assassin's Creed® IV Black Flag®. En parallèle, le studio a renforcé son expertise en gérant le multijoueur en ligne, Tom Clancy's Ghost Recon® Phantoms. Sa dualité d'expertise dans les jeux AAA et les opérations live, combinée à une passion pour les environnements navals et le désir d'offrir une nouvelle expérience dans l'univers de la piraterie, a encouragé l'équipe à gérer le développement de Skull and Bones™, annoncé à l'E3 en 2017.

UBISOFT SOFIA

Fondé en 2006, Ubisoft Sofia compte une grande variété de jeux à son actif, du jeu casual au jeu d'aventure, que le studio a développés sur de nombreuses plateformes : Tom Clancy's Ghost Recon® Shadow Wars (3DS), Prince of Persia® Trilogy HD (PS3), Imagine® Fashion Designer (3DS), Prince of Persia® Classics (PSN), Chessmaster® The Art of Learning (DS & PSP) beaucoup d'autres. Le studio a également contribué au développement d'Assassin's Creed® III Liberation sur Playstation Vita, d'Assassin's Creed® Liberation HD sur PSN, Xbox Live et PC, ainsi qu'à Assassin's Creed® IV Black Flag®, en collaboration avec Ubisoft Montréal et cinq autres studios. Fort de cette expérience, le studio prend la tête du développement d'Assassin's Creed® Rogue (PS3, Xbox 360) en 2014. Aujourd'hui Ubisoft Sofia apporte son expertise au développement du prochain chapitre d'Assassin's Creed® en plus de nouveaux projets non annoncés à ce jour.



UBISOFT STOCKHOLM

Ubisoft a annoncé l'ouverture d'Ubisoft Stockholm prévue pour septembre 2017. Ce nouveau studio situé en Suède sera dirigé par Patrick Bach, après 15 ans passés au sein du studio DICE d'EA en tant que directeur général. Ce vétéran de l'industrie aux nombreux titres AAA à son palmarès fera profiter le nouveau studio de son expérience en innovation, en technologie de pointe, ainsi qu'en management international. Les équipes d'Ubisoft Stockholm viendront en aide à Massive Entertainment, un studio Ubisoft situé à Malmö, en Suède, dans le cadre du développement de jeux AAA et d'extensions pour des opus faisant partie des plus grandes franchises d'Ubisoft, notamment Tom Clancy's The Division® ou encore Avatar, qui a récemment été annoncé.



UBISOFT TORONTO

Créé en 2010, Ubisoft Toronto se compose d'une équipe diverse en pleine expansion dont la mission collective est de créer les prochaines tendances des mondes ouverts AAA. Le studio a annoncé à l'E3 en 2017, sa première nouvelle marque, Starlink: Battle for Atlas™, un jeu d'action et d'aventure où les joueurs assemblent des vaisseaux personnalisables lancés dans des aventures interplanétaires épiques. Le studio travaille aussi en collaboration avec Ubisoft Montréal sur Far Cry® 5. En 2013, le studio est à l'origine de Tom Clancy's Splinter Cell® Blacklist™, reconnu par la critique. Depuis, l'équipe de Toronto a contribué au développement de marques aux multiples récompenses comme Assassin's Creed®, Far Cry®, Watch Dogs®, et For Honor®. Ubisoft Toronto a été nommé un des 100 meilleurs employeurs du Canada pour la deuxième année consécutive.

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Scott Pilgrim vs. The World" graphic novel and related characters TM & © 2010 Bryan Lee O'Malley. "Scott Pilgrim vs. The World: The Game" and "Scott Pilgrim vs. The World" live action motion picture are copyrights of Universal Studios. All Rights Reserved. SMURFSTM & © Peyo 20__. Lic. Lafig Belgium/IMPS. The Smurfs, the Movie © 2011 CPII/SPA. All Rights Reserved. Game Software excluding Columbia/Sony and Lafig Belgium Elements: © 200_ Ubisoft Entertainment. All rights reserved. "© 2011 Paramount Pictures. Tintin® is a registered trademark of Moulinsart S.A. Game Software © 2011 Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION and related marks. TM& © 2000 – 2015 CBS Broadcasting Inc. and Daltrey Funding LP. All Rights Reserved. Software © 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. "© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2010 Triumph International, Inc. All Rights Reserved. The Michael Jackson name and associated logos are trademarks of Triumph International, Inc. in the U.S. and/or other countries. © 2017 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2017 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. SMURFSTM & © Peyo 20__. Lic. Lafig Belgium/IMPS. The Smurfs, the Movie © 2011 CPII/SPA. All Rights Reserved. Game Software excluding Columbia/Sony and Lafig Belgium Elements: © 200_ Ubisoft Entertainment. All rights reserved. TM & © 2016 CBS Studios Inc. © 2016 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Game Software © 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

