



UBISOFT

AU CŒUR DE LA CRÉATION
LES STUDIOS UBISOFT

Avec la **plus grande force
de production** de l'industrie,
Ubisoft regroupe plus de **17 000
collaborateurs** dans plus de
40 studios à travers le monde.

La créativité et l'innovation
permettent au groupe d'attirer
les meilleurs talents.

UBISOFT ABOU DABI

Ouvert en 2011, Ubisoft Abou Dabi est l'un des premiers grands studios de développement de jeux vidéo basé dans la capitale des Émirats Arabes Unis. L'équipe se concentre sur la production de jeux mobiles à succès destinés à un public international. Le studio compte plus de 60 talents et prévoit de croître à 100 collaborateurs dans les 3 à 5 prochaines années. Depuis 2014, Ubisoft Abou Dabi a développé deux titres Free-To-Play dans le genre « objets cachés/enquête » sur mobile, basés sur des séries télévisées de renommée internationale telles que CSI : Hidden Crimes™, joué par plus de 30 millions de joueurs à ce jour. Avec l'acquisition par le Groupe en février 2017 du jeu social Free-To-Play multijoueur Growtopia™, le studio supervise les opérations live du titre et gère sa communauté très engagée de plus de 35 millions d'utilisateurs.

L'équipe concentre actuellement ses efforts sur la création de contenu supplémentaire pour ses jeux live, le renforcement de l'engagement de ses joueurs et travaille sur d'autres projets non annoncés.

UBISOFT ANNECY

Créé en 1996, Ubisoft Anncy a fait ses armes sur Rayman® 2 The Great Escape sur PlayStation®2. Devenu spécialiste du développement de jeux online et multijoueurs, 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®. Le studio a collaboré avec Massive Entertainment sur le jeu à succès Tom Clancy's The Division® et continue d'accompagner l'équipe sur le développement des prochaines mises à jour du titre. Plus récemment, le studio a collaboré avec Ubisoft Paris sur Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands.

Le studio, spécialisé dans le développement de jeux en collaboration croisée, est aujourd'hui à la tête de sa première création originale, Steep™, avec le soutien d'Ubisoft Montpellier, Ubisoft Kiev, Ubisoft Belgrade et Ubisoft Pune. Composé d'une équipe de passionnés des montagnes, le studio a collaboré avec le Comité International Olympique pour lancer la première extension majeure, Road to the Olympics, sortie en Décembre 2017, ainsi qu'avec l'événement XGAMES, pour développer une nouvelle extension, dévoilée en Octobre 2018.

L'année 2019 sera une année décisive pour Ubisoft Anncy, avec la sortie de Tom Clancy's The Division 2, et d'un contenu additionnel développé en collaboration avec Massive Entertainment. Ubisoft Anncy travaille également avec Ubisoft Paris, sur Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint, qui vient d'être annoncé.

UBISOFT BARCELONE

Créé en 1998, Ubisoft Barcelone a travaillé sur une multitude de jeux : du jeu de course au jeu de plateformes. Fort de sa diversité d'expertises et de son esprit d'innovation, le studio a également su créer une culture collaborative qui lui a permis de travailler avec d'autres studios d'Ubisoft à travers le monde. Au cours des dernières années, Ubisoft Barcelone a notamment travaillé sur les franchises Tom Clancy's Ghost Recon®, Assassin's Creed®, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege ou Star Trek™: Bridge Crew en VR. Le studio a récemment sorti une version remasterisée d'Assassin's Creed® 3 et travaille actuellement sur différents projets : le suivi live de Tom Clancy's Rainbow Six Siege, Beyond Good and Evil 2, ainsi que sur le développement d'un titre AAA non annoncé.

UBISOFT BARCELONE (MOBILE)

Précédemment connu sous le nom de Digital Chocolate Microjocs Studio, l'équipe mobile de plus de 70 personnes basée à Barcelone a été fondée en 2002 et a rejoint Ubisoft en septembre 2013 au même titre que ses technologies et ses marques. Spécialisé dans les jeux mobiles Free-To-Play, le studio a déjà sorti plusieurs titres à succès comme Galaxy Life®, ayant conquis plus de 50 millions de joueurs. En 2018, le studio a lancé Might & Magic® : Elemental Guardians, un RPG stratégique basé sur le monde médiéval fantastique de Might & Magic ainsi que Hungry Dragon™, un jeu d'arcade d'action inspiré de la franchise Hungry. Ubisoft Barcelone concentre ses efforts sur la mise en place et la création de plus de contenus pour ses live games, ainsi que d'autres projets non annoncés.

UBISOFT BELGRADE

Ubisoft Belgrade est un studio à l'avant-garde du développement AAA en Serbie. La vision partagée par l'ensemble de l'équipe est motivée par l'envie perpétuelle d'échanger des savoirs, et d'inspirer des talents jeunes et passionnés à rejoindre la famille Ubisoft. L'année dernière, l'équipe s'est largement étoffée. Ces recrutements ont permis de diversifier les expertises ainsi que les domaines de compétences de l'équipe. Les départements principaux des studios d'Ubisoft Belgrade sont la programmation, le design, l'Art, et le test de développement. Ceux-ci ont contribué à des AAA majeurs, tels que Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands, Steep et The Crew 2, ou encore Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint, qui vient d'être annoncé.

UBISOFT BERLIN

Ubisoft Berlin a ouvert ses portes début 2018 et se concentre sur le co-développement de grandes franchises d'Ubisoft, à commencer par la série Far Cry®. L'équipe cosmopolite d'Ubisoft Berlin se consacre à la création d'expériences de jeu inspirantes et significatives qui permettront aux joueurs de se sentir partie intégrante de la communauté Far Cry et d'en faire la référence en matière de jeux de tir en monde ouvert. Ubisoft Berlin fait partie du réseau allemand de studios Ubisoft Blue Byte.

BLUE MAMMOTH GAMES

Fondé en 2009 et acquis par Ubisoft en 2018, Blue Mammoth Games est un studio de développement basé à Atlanta, en Géorgie (États-Unis). L'équipe expérimentée s'est spécialisée dans les jeux multijoueurs en ligne avec une grande base de joueurs.

Blue Mammoth développe Brawlhalla®, un jeu de combat Free-To-Play sur toutes les plateformes. Brawlhalla a plus de 24 millions de joueurs, et est actuellement le jeu de combat le plus joué sur Steam. Le Championnat du monde annuel de Brawlhalla aura lieu à la DreamHack Atlanta plus tard dans l'année.



UBISOFT BORDEAUX

Fondé en 2017 dans l'une des villes françaises les plus attractives, Ubisoft Bordeaux travaille au développement des titres AAA majeurs du portfolio Ubisoft, en cherchant à offrir la meilleure expérience de jeu possible aux joueurs. Le studio a déjà recruté plus de 200 professionnels, de 12 nationalités différentes. Le studio travaille main dans la main avec d'autres studios Ubisoft sur Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, annoncé dernièrement, Beyond Good and Evil® 2, ainsi que d'autres projets non annoncés.

UBISOFT BUCAREST

L'aventure roumaine d'Ubisoft débute il y a 27 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 avec d'autres studios d'Ubisoft, Ubisoft Bucarest a collaboré sur des marques telles que Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Assassin's Creed® et Watch Dogs®. Les derniers projets d'Ubisoft Bucarest sont The Crew® 2 et Assassin's Creed® Odyssey.

Le studio poursuit actuellement sa collaboration avec Ubisoft Paris, sur le développement de Tom's Clancy's Ghost Recon Breakpoint®, et collabore avec Ubisoft Toronto sur le développement de Watch Dogs® Legion.

A full-page background image of a rugged mountain range. In the upper left, a rainbow is visible against a hazy, sunlit sky. The mountains are steep and rocky, with some greenery on the lower slopes. The overall tone is cinematic and majestic.

UBISOFT CHENGDU

Depuis son ouverture en 2008, Ubisoft Chengdu est devenu un studio de référence en Chine occidentale avec plus de 275 talents contribuant au développement de certaines des plus grandes franchises d'Ubisoft. Le studio a travaillé en étroite collaboration avec d'autres studios Ubisoft sur des franchises AAA telles qu'Assassin's Creed®, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, Tom Clancy's The Division®, Skull & Bones™ et For Honor®.



UBISOFT DÜSSELDORF

Ubisoft Düsseldorf accueille en son sein des plusieurs équipes, destinées à offrir l'excellence AAA et à soutenir l'innovation à travers un large portfolio de jeux et de technologies. Le studio dirige le développement de jeux très appréciés comme The Settlers ainsi que d'expériences innovantes comme l'escape room en réalité virtuelle Beyond Medusa's Gate. En tant que co-développeurs chevronnés au sein du groupe Ubisoft, le studio de Düsseldorf participe à des projets de renom comme Tom Clancy's Rainbow Six Siege ou encore Uplay.



FUTURE GAMES OF LONDON

Ouvert en 2009, et acquis par Ubisoft en octobre 2013, Future Games of London est un des studios de développement de jeux sur mobiles et tablettes les plus importants d'Europe. Depuis son ouverture, le studio est parvenu à cumuler plus de 700 million de téléchargements sur les app stores mobiles sur toutes plateformes, ainsi que sur la Switch, la Playstation ou les consoles Xbox. FGOL développe et publie des jeux originaux, destinés à une audience internationale ; le plus grand succès du studio étant la franchise Hungry Shark, dont les titres ont atteint le sommet des classements dans plus de 100 pays, et sont encore joués par plus d'un million de personnes chaque jour. Hungry Shark Evolution, devenu un classique, demeure plus populaire que jamais, et rassemble une communauté fidèle de plus de 5,5 millions de joueurs. Le dernier titre de la série, Hungry Shark World, a atteint 10 millions de téléchargements la semaine suivant son lancement. L'été 2018, le studio a sorti une version d'Hungry Shark sur PS4, Xbox, et Nintendo Switch, permettant ainsi aux joueurs de poursuivre l'aventure sous-marine de leur salon.

Future Games Of London continue à produire du contenu additionnel pour ses jeux, tout en travaillant sur d'autres projets non annoncés.



GREEN PANDA GAMES

Fondé en 2013 et basé à Paris, Green Panda Games développe et publie des jeux de type « idle ». Fort d'une équipe de 30 talents, l'éditeur a lancé, depuis sa création, plus de 55 jeux, qui ont été téléchargés par près de 85 millions de joueurs dans le monde. Un grand nombre de ces jeux a rencontré un succès immédiat, tels que Bee Factory, Sushi Bar ou Terrarium. La société apportera au groupe une vision éditoriale aiguisée sur le segment des jeux « idle », des processus créatifs itératifs basés sur la data et un savoir-faire incontestable en matière d'acquisition de nouveaux utilisateurs et de monétisation au travers de la publicité.

UBISOFT HALIFAX

Ubisoft Halifax est le premier studio nord-américain d'Ubisoft entièrement dédié à la production de jeux mobiles et est composé d'une équipe de 75 talents. Le studio travaille actuellement sur le développement de Assassin's Creed Rebellion, ainsi que sur d'autres projets non annoncés.

UBISOFT IVORY TOWER

Crée en 2007, le studio basé à Lyon, fête cette année ses 12 ans. Créé par des vétérans de l'industrie du jeu vidéo, Ubisoft 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 des jeux de course automobile avec The Crew®, le premier jeu de course en ligne mêlant conduite et action dans un immense monde ouvert au sein d'une représentation réaliste des États-Unis. En 2018 Ubisoft Ivory Tower a sorti The Crew 2 qui se déroule sur la terre, l'eau et dans les airs dans un superbe monde ouvert célébrant l'esprit américain du sport automobile..

Grâce à leur vision innovante et anticonformiste, Ubisoft Ivory Tower a également su affirmer son expertise en matière d'enrichissement de l'expérience proposée aux joueurs, avec des mises à jour et des extensions régulières. Cet engagement à produire des contenus de qualité sur le long terme a permis au studio de créer une communauté dynamique de millions de joueurs dans le monde.

KETCHAPP

Créé en 2014 par les frères Michel et Antoine Morcos, Ketchapp est l'un des principaux éditeurs de jeux Free-to-Play pour mobiles et tablettes. Acquis en 2016 par Ubisoft, Ketchapp se concentre sur la création d'expériences de jeu amusantes et accessibles, et sur l'animation d'une communauté de plusieurs millions de joueurs. L'entité propose un large catalogue en constante évolution dans le segment jeu occasionnel, avec des titres qui ont été téléchargés près de 1,5 milliard de fois depuis la création du studio. L'équipe de Ketchapp opère ses jeux live et anime une forte communauté, tout en continuant à travailler au lancement de nouveaux titres encore non annoncés.

UBISOFT KYIV

Ubisoft Kyiv est un acteur de l'industrie du développement de jeux vidéo depuis plus de 10 ans et s'est affirmé comme l'un des plus grands studios d'Ubisoft ayant une expertise solide dans l'adaptation des marques Ubisoft sur PC, tout en montant en compétence sur le d'autres plateformes. Le studio a travaillé sur plusieurs projets tels que Tom Clancy's Ghost Recon®, Assassin's Creed®, Far Cry®, Watch Dogs® ou Trials®. En 2016, Kyiv a ouvert un département de contrôle qualité, qui s'est avéré être un partenaire fiable pour l'ensemble des studios à travers le monde, avec pour objectif initial de tester des blockbusters mondialement renommés. Les derniers projets sur lesquels le studio a collaboré sont Assassin's Creed Odyssey, Far Cry New Dawn et Trials Rising. Ubisoft Kyiv participe actuellement au développement de Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint® et Watch Dogs® Legion.

UBISOFT LEAMINGTON

Situé à Royal Leamington Spa, dans la ville historique Warwickshire au Royaume-Uni, Ubisoft Leamington a été acquis par Ubisoft en janvier 2017. Composé d'une équipe de plus de 60 personnes, le studio a travaillé en étroite collaboration avec un ensemble de studios Ubisoft, sur le développement de titres AAA, tels que The Division® 2, et Starlink®: Battle for Atlas. Le studio se caractérise par une culture familiale très prononcée, d'excellentes relations de travail et une expertise en co-développement de classe mondiale.

The background is a detailed oil painting. It depicts the mast and rigging of a sailing ship, likely a galleon, against a vast, cloudy sky. The sky is painted with warm, golden-yellow and orange tones, suggesting a sunrise or sunset. Several seagulls are scattered across the sky, some in flight. The ship's mast is a prominent diagonal element, with various ropes and pulleys visible. A small flag with a red and white cross is flying from the mast. The overall style is classical and atmospheric.

UBISOFT MAINZ

Les équipes d'Ubisoft Mainz participent au développement de certains des plus gros jeux d'Ubisoft. Situé au cœur de l'Allemagne, le studio développe des jeux repoussant les limites du genre et acclamés par la critique comme Anno 1800. Il apporte également ses nombreuses années d'expertise au co-développement de jeux AAA comme Tom Clancy's Rainbow Six Siege ou bien Beyond Good And Evil 2.



MASSIVE ENTERTAINMENT

Massive est un leader mondial de développement de titres AAA à succès situé à Malmö et faisant partie de la famille Ubisoft. Sans cesse en quête d'excellence, les équipes passionnées et créatives de Massive sont à l'origine du best-seller Tom Clancy's The Division®. Le jeu avait en effet vendu plus de copies lors de sa première journée d'exploitation qu'aucun autre titre d'Ubisoft auparavant, établissant le record de la plus grosse semaine de lancement pour une nouvelle franchise de jeu vidéo. Avec la sortie récente de Tom Clancy's The Division 2, tournant grâce au nouveau moteur de jeu interne du studio, Snowdrop®, Massive continue de repousser les limites de ce qui est technologiquement possible.

En 2017, le studio a annoncé qu'il conduirait le développement d'un nouveau jeu adapté de la série de films Avatar™ de James Cameron, et qu'il constituait également le socle de la plate-forme Ubisoft Uplay sur PC. Le studio a acquis une solide expérience dans la création de fortes franchises techniques telles que Ground Control et World in Conflict. Le studio a déjà collaboré avec Ubisoft Montréal sur Assassin's Creed® Revelations et a joué un rôle majeur dans le développement de Far Cry® 3. L'objectif du studio a toujours été, et restera, de créer et d'offrir les meilleures expériences de jeu pour tous les joueurs.

UBISOFT MILAN

Tout au long de ses 20 années d'existence, Ubisoft Milan a contribué au développement de certains des titres les plus populaires d'Ubisoft tels que Tom Clancy's Splinter Cell®, Tom Clancy's Rainbow Six®, Just Dance® et Assassin's Creed®. 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 + Rabbids Kingdom Battle. Le succès mondial du jeu a ensuite été relancé par Donkey Kong Adventure, un DLC majeur du jeu, mettant en scène Donkey Kong, l'un des personnages Nintendo™ les plus appréciés de tous les temps. L'équipe travaille actuellement sur de nouveaux projets, parmi lesquels figure Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, récemment annoncé.

UBISOFT MONTPELLIER

Initialement créé en 1994 en tant que petit studio de support graphique, Ubisoft Montpellier est à l'origine de nombreux jeux salués par la critique tels que *Beyond Good & Evil™* ou encore *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*. Le studio est également à l'origine de succès tels que *Rayman* et *les Lapins Crétins®*, *Les Lapins Crétins® : La Grosse Aventure*, *Michael Jackson™ : The Experience*, *Les Aventures de Tintin®* : *le Secret de la Licorne*, *From Dust®* et *ZombiU™* sur la console *Wii U™*.

En 2013, Ubisoft Montpellier annonce la sortie de *Rayman® Legends* puis *Rayman® Origins*, nouveaux opus de la célèbre série, pour le plus grand plaisir de ses fans. Le studio lance en 2014 le très récompensé *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre™*, en utilisant le moteur *UbiArt Framework* qu'il a développé. 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 a lancé le 26 mai *Space Junkies™*, un jeu de tir d'arcade multijoueurs en réalité virtuelle, et se concentre aujourd'hui sur le développement de ses propres marques, dont le très attendu *Beyond Good & Evil™ 2*, un space opéra futuriste.

UBISOFT MONTREAL

Ubisoft Montréal est très représenté cette année car le studio vient d'annoncer le lancement d'une toute nouvelle marque, Roller Champions™, ainsi qu'un nouveau titre pour la franchise Rainbow Six : Rainbow Six :Quarantine. Roller Champions™, permet aux joueurs de faire l'expérience passionnante d'un nouveau sport, qui oppose deux équipes de trois joueurs qui tenteront de se surpasser à toute vitesse en rollers, dans des arènes remplies de supporters. Une démo gratuite sera disponible du 10 au 13 juin 2019, pour célébrer l'annonce du jeu qui sortira au début de l'année 2020.

Ubisoft Montréal a également annoncé le développement d'un nouvel opus de la franchise Rainbow Six. Tom Clancy's Rainbow Six : Quarantine™ est un FPS coopératif se jouant à 3 joueurs. L'histoire du jeu se déroule dans une version futuriste de l'univers de Rainbow Six. Quarantine est développé par une toute nouvelle équipe d'Ubisoft Montréal, qui s'est inspirée de l'héritage de longue date des stratégies de tirs en mode coopératif, et de la diversité des opérateurs de Rainbow Six: Siege™, pour le développement d'un nouveau titre. Outbreak fut l'évènement qui déclencha la passion de cette jeune équipe. Ils sont ainsi revenus, deux ans plus tard, avec une vision novatrice : créer une expérience de jeu immersive, engageante, entièrement repensée. Rainbow Six: Quarantine™ sera disponible en 2020 sur PlayStation®4, Xbox One, et PC.

Suite au succès du Discovery Tour, d'Assassin's Creed Origins, ce mode éducatif sera de retour avec Discovery Tour : Ancient Greece. Celui-ci offrira aux joueurs la possibilité de parcourir les rues d'Athènes, de découvrir la campagne grecque, de parler de politique avec Socrate et Périclès, de débattre de tactiques militaires avec des célèbres généraux Spartes et Athéniens, dans un environnement exempt de toute contrainte de jeu ou de conflit. Pour sa troisième année d'activité, For Honor révèle son 11ème évènement spécial, qui donnera un souffle nouveau à l'expérience For Honor, en se focalisant sur l'un de ses personnages les plus récents : Hitokiri. L'évènement interne au jeu, « Shadows of the Hitokiri » propose désormais un nouveau mode de jeu original, disponible jusqu'au 27 juin 2019. En tant qu'expérience de jeu live en constante évolution, l'équipe de For Honor vient de confirmer une fonctionnalité très attendue par une communauté de fans à l'esprit compétitif : la Caméra spectateur, qui sera intégrée au cours de l'année 2019.

Pour finir, Ubisoft Montréal est fier d'annoncer que le jeu emblématique Rainbow Six Siege bat tous les records, en franchissant le seuil des 45 millions de joueurs en 2019, avec l'introduction de nouvelles façons surprenantes de profiter du jeu, tel que le dernier évènement in-game, « Rainbow Is Magic », qui a été très positivement reçu par la communauté. La saison 2 de la troisième année de contenu pour Tom Clancy's Rainbow Six Siege intitulée « Operation Phantom Sight », vient d'être dévoilée à l'occasion de la finale de la Pro League à Milan. La saison se compose de deux nouveaux opérateurs à découvrir, ainsi que d'un ensemble de mises à jour et de nouvelles maps. Concernant le calendrier de la Pro League, la prochaine étape se déroulera à Raleigh aux Etats-Unis, puis à Tokyo au Japon. La fête annuelle de la communauté Rainbow Six, le Six Invitational qui se déroule à Montréal au Canada, viendra clôturer le tournoi. Il est à noter qu'en 2019, le tournoi proposait un prix d'un montant de 2 millions d'euros, et a vu son temps de visionnage augmenter de 31% par rapport à l'édition 2018.



UBISOFT MUMBAI!

Pour prolonger l'héritage d'Ubisoft Pune, et élargir ses domaines de compétence, ce deuxième studio indien a ouvert ses portes au cœur du pays, à Mumbai. Mumbai étant une ville dynamique, bénéficiant d'un vivier de talents jeunes et créatifs, elle s'est révélée être un emplacement stratégique en parfait accord avec l'ADN d'Ubisoft. Le studio de Mumbai a été créé en octobre 2018, regroupant initialement des membres de l'équipe principale. Le studio s'est rapidement développé, et accueillera bientôt 60 employés qui travailleront ensemble au développement de nombreux projets passionnants. Le studio de Mumbai dispose d'une équipe de production AAA à part entière, qui possède toutes les compétences nécessaires pour développer des jeux de qualité, et développer des titres AAA en collaboration avec d'autres studios Ubisoft. Ubisoft Mumbai se donne ainsi pour objectif de développer un réel écosystème du jeu vidéo en Inde, en créant un réseau solide de talents créatifs.



UBISOFT NADEO

Fondé en 2000 et acquis par Ubisoft en 2009, Ubisoft Nadeo est le créateur de TrackMania®, le célèbre jeu de course en multijoueur. Situé à Paris 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 basée sur le mode de jeu compétitif et les créations des joueurs, sur PC et plus récemment sur consoles avec la sortie de Trackmania Turbo sur PS4™, PS4™ Pro, Xbox One et périphériques de VR. Le studio travaille sans relâche pour offrir des outils de production de contenus et des services aux joueurs à travers le réseau performant ManiaPlanet®, qui comprend les titres des licences Trackmania et ShootMania®. En 2017, Nadeo a étendu la franchise Trackmania avec un nouveau titre : Trackmania Lagoon. Accessible à tous les publics, les jeux Ubisoft Nadeo rassemblent plus de 30 millions de joueurs.

UBISOFT ODESA

Ubisoft Odesa qui a maintenant une équipe de 40 talents a ouvert en mars 2018 avec une équipe de 10 personnes. En collaboration avec sept autres studios, Ubisoft Odesa travaille sur le développement de Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, et a travaillé en collaboration directe avec Ubisoft RedLynx et Ubisoft Kiev sur Trials Rising, sorti en 2019. Le studio Odesa est intégré au pôle de studios d'Europe de l'Est (Bucarest, Belgrade et Kiev) et devient progressivement comme un acteur fort de la région.

UBISOFT OSAKA

Originellement connu sous le nom de Digital Kids, le studio a rejoint Ubisoft en 2008. Ce studio japonais se spécialise dans les jeux sur console et mobile. Ubisoft Osaka 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 a collaboré avec Ubisoft San Francisco sur le développement de South Park™ L'Annale du Destin™ ainsi que sur la franchise Rocksmith®. Résolument tourné vers l'avenir, le studio continue de croître tout en continuant sa collaboration avec Ubisoft San Francisco sur le développement de futurs projets AAA.

UBISOFT OWLIENT

Fondé en 2005, le studio parisien spécialisé dans le Free-To-Play a été acquis par Ubisoft en 2011. Avec son titre à succès Howrse® – qui rassemble plus de 60 millions d’inscrits dans le monde, – Ubisoft Owlent a développé une expertise dans le développement et la monétisation Free-To-Play ainsi que la gestion de communautés en ligne. Le studio applique désormais son savoir-faire dans la création de nouvelles communautés, et de jeux mobiles, et vient d’annoncer son dernier jeu à l’E3 2019 : Tom Clancy’s Elite Squad.

UBISOFT PARIS

Crée en 1992, le studio pionnier d'Ubisoft fait partie intégrante de l'histoire du groupe, en étant un témoin privilégié de la croissance du réseau de studios Ubisoft durant les 27 dernières années. Rassemblant plus de 600 esprits créatifs, faisant preuve d'une technicité hors pair, le studio est à l'origine de la création des plus grandes marques d'Ubisoft, tel que le phénomène Just Dance®, qui a déjà vendu plus de 68 millions de copies, et célèbre son 10ème anniversaire cette année. Le portefeuille de marques 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® ou les séries à succès Tom Clancy's Ghost Recon® et Watch Dogs®.

2019 est une année particulièrement importante pour le studio, avec l'annonce de trois jeux ambitieux :

- Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, le dernier titre des jeux de shooter militaire de la franchise Ghost Recon, se déroulera dans un monde ouvert hostile, riche, et mystérieux, qui pourra se jouer en solo ou en mode coop à quatre joueurs. Blessé, sans aucune aide, et pourchassé par ses ex-frères d'armes, le joueur devra se battre avec détermination pour survivre.
- Just Dance 2020®, avec plus de 40 nouvelles chansons, offrira aux fans de nouvelles surprises à découvrir, et sortira sur une toute nouvelle plateforme, Google Stadia, dès son lancement.
- Watch Dogs® Legion, qui donnera aux joueurs l'opportunité d'être en immersion totale dans un Londres futuriste. Dans cette ville au bord du chaos, les joueurs devront constituer la résistance, en recrutant et en jouant les personnages de leur choix, parmi tous les individus de Londres.

UBISOFT PARIS (MOBILE)

Fondé en 2013, le studio mobile de Paris regroupe des talents et des expertises dédiées au développement de jeux mobiles AAA. L'équipe utilise de nouvelles technologies pour créer des expériences de jeu mémorables sur smartphone et tablette. Le studio a notamment développé le jeu Assassin's Creed® Pirates qui a généré plus de 30 millions de téléchargements sur mobile. Ubisoft Paris Mobile a annoncé la sortie le 9 juillet de The Mighty Quest for Epic Loot, actuellement ouvert en pré-inscription sur l'Apple Store et sur Google Play Store. Le studio travaille également sur d'autres projets non annoncés.

UBISOFT PHILIPPINES

En 2016, Ubisoft se développe en Asie du Sud-Est avec l'ouverture d'Ubisoft Philippines, le premier studio de développement de jeux vidéo AAA du pays. Depuis, l'équipe a grandi pour atteindre plus de 100 professionnels, co-développant des franchises phares d'Ubisoft telles qu'Assassin's Creed® Origins, Assassin's Creed® Odyssey, Assassin's Creed® III Remaster, Skull & Bones™, For Honor®, et The Crew® 2. Grâce à des partenariats académiques et une implication active dans des événements locaux, Ubisoft Philippines continue à développer l'industrie du développement de jeux en Asie du Sud-Est.

UBISOFT PUNE

2019 marque la 11ème année de la présence d'Ubisoft en Inde. Ubisoft Pune est l'un des studios les plus créatifs et les plus grands du pays.

Avec une équipe de plus de 950 talents, Ubisoft Pune ne cesse de grandir en nombre, et en expertise. Au cours des dernières années, le studio est également devenu le second plus grand département de contrôle qualité au sein du groupe Ubisoft. Cette équipe travaille en synergie, et organise différents cycles de tests, tels que des tests de fonctionnalités sur mobile et sur consoles, ou des tests de comptabilité et de conformité. Le studio dispose d'une équipe de production, qui travaille au co-développement de plusieurs titres AAA. Ayant à cœur d'innover perpétuellement et de tirer parti des avancées technologiques, Ubisoft Pune a constitué également une équipe dédiée à l'automatisation, qui travaille au développement des multiples possibilités offertes par l'intelligence artificielle et le machine learning, en collaboration avec des institutions technologiques majeures. Ubisoft Pune est fier de la diversité de son équipe, et s'engage à enrichir la vie des joueurs.

UBISOFT QUÉBEC

Fort de 500 créateurs talentueux, innovateurs et passionnés, Ubisoft Québec ne cesse de grandir et de se développer. Fondé en 2005, le studio a été impliqué dans plusieurs franchises clés d'Ubisoft au fil des ans, développant une expertise de pointe dans le développement de jeux AAA majeurs. Après avoir été à la tête du développement d'Assassin's Creed® Odyssey l'année dernière, Ubisoft Québec est de retour à l'E3 2019 pour révéler Gods & Monsters™, un nouveau jeu solo mettant en scène la quête d'un héros cherchant à sauver les Dieux grecs.

UBISOFT REDLYNX

Créé en 2000, ce studio finlandais a rejoint Ubisoft en 2011. Le studio regroupe à ce jour plus de 150 personnes représentant 23 nationalités. Le studio est spécialisé dans le développement de jeux sur PC, consoles et mobile. Il a par le passé, développé plus de 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 DLCs ont porté encore plus loin le gameplay, la compétition et l'attachement des joueurs à la marque. En 2014, la série est portée sur mobile avec Trials Frontier, téléchargé plus de 65 millions de fois. Depuis cette date, le nombre de téléchargements a atteint la barre des 75 millions. En 2017, l'équipe a sorti le jeu mobile South Park™ Phone Destroyer™, qui a été développé en collaboration avec South Park, combinant des jeux de stratégie en temps réel, et des jeux de cartes digitales à collectionner. En 2019, en partenariat avec Ubisoft Kiev, Ubisoft RedLynx a lancé Trials® Rising, le plus important et le plus ambitieux ajout à la franchise de Trials à ce jour.

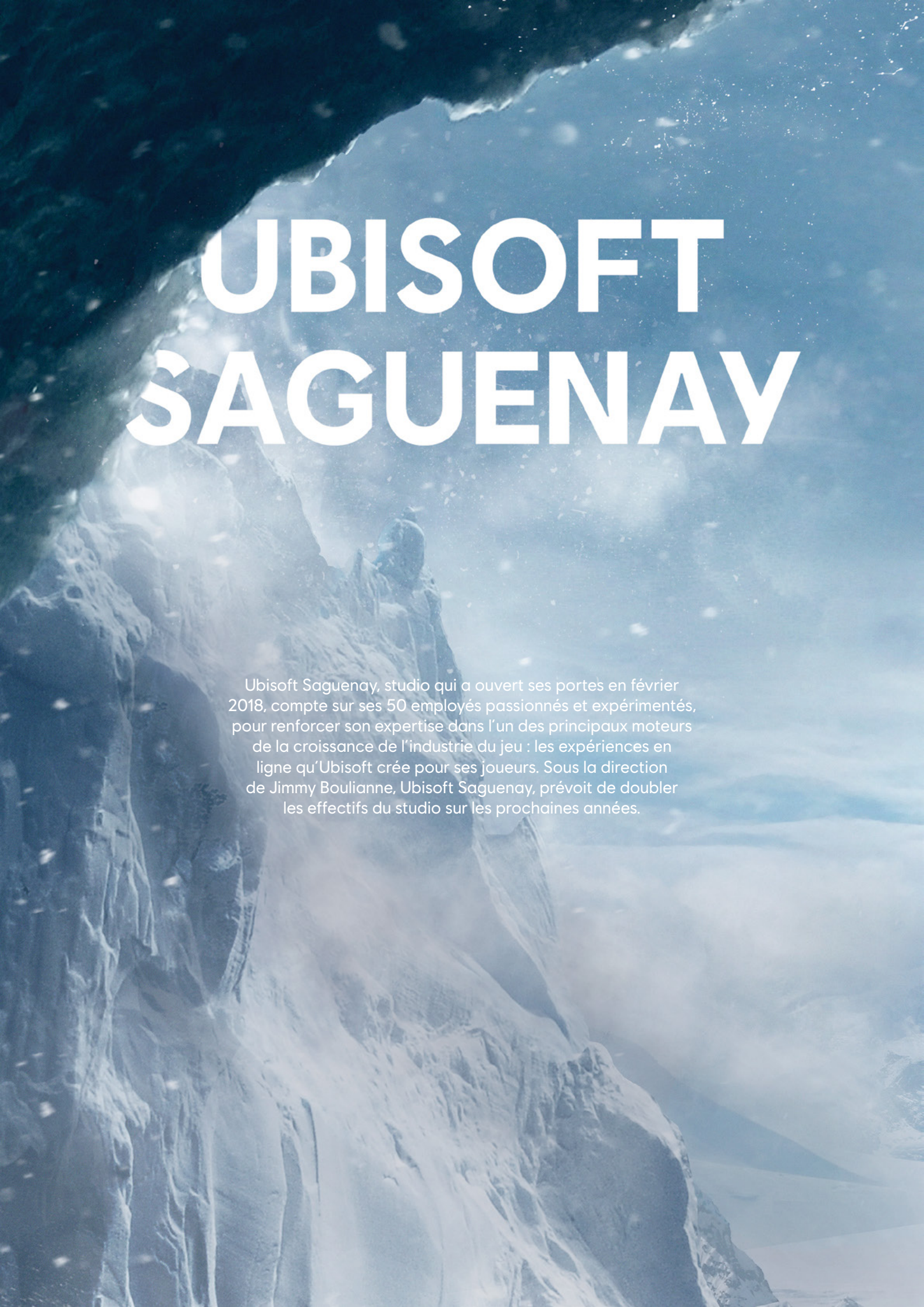
The background of the entire page is a deep space scene. On the left, there is a vibrant blue and purple nebula with wispy, glowing clouds. On the right, a large, detailed planet with a blue and white surface, resembling a gas giant, is partially visible. The rest of the background is a dark, star-filled void with numerous small, distant stars.

RED STORM

Fondé en 1996 en Caroline du Nord par l'écrivain Tom Clancy, Steve Reid, son directeur et dix-sept développeurs, Red Storm Entertainment a rejoint Ubisoft en 2000. Le studio a redéfini le jeu de tir et d'infiltration avec Tom Clancy's Rainbow Six® sorti en 1998, s'inscrivant ainsi comme un leader de l'industrie. Son autre titre à succès, Tom Clancy's Ghost Recon® est devenu une référence en matière de jeux en ligne et a remporté de nombreuses récompenses, dont celle de meilleur jeu de l'année 2001. Au fil des ans le studio a travaillé sur plusieurs marques d'Ubisoft dont le best-seller Tom Clancy's The Division® ainsi que Star Trek™: Bridge Crew. Plus récemment, Red Storm a collaboré avec Massive Entertainment sur le jeu Tom Clancy's The Division® 2.

REFLECTIONS

Ubisoft Reflections est un studio multiculturel de développement de jeux AAA basé à Newcastle, au Royaume Uni. Présent depuis 35 ans sur la scène du jeu vidéo, le studio a collaboré avec les studios d'Ubisoft du monde entier pour créer des jeux AAA tels que Tom Clancy's The Division® 2, Far Cry® 5, Assassin's Creed® Syndicate, Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, Watch Dogs® 2 et Starlink®: Battle for Atlas. En plus de son travail sur les titres AAA, Reflections est fier de la créativité et de la capacité d'innovation dont ses équipes font preuve. Le studio se passionne également pour la création de jeux expérimentaux comme Grow Home™ et Grow Up, tous les deux récompensés par la critique, et a également créé la Ubisoft Gaming School qui opère désormais à l'international. Composé de près de 250 personnes venant de 22 pays différents, Ubisoft Reflections continue de rechercher des profils pionniers et passionnés pour rejoindre ses équipes, et contribuer à renforcer son statut de leader dans l'industrie du jeu vidéo.



UBISOFT SAGUENAY

Ubisoft Saguenay, studio qui a ouvert ses portes en février 2018, compte sur ses 50 employés passionnés et expérimentés, pour renforcer son expertise dans l'un des principaux moteurs de la croissance de l'industrie du jeu : les expériences en ligne qu'Ubisoft crée pour ses joueurs. Sous la direction de Jimmy Boulianne, Ubisoft Saguenay, prévoit de doubler les effectifs du studio sur les prochaines années.

UBISOFT SAN FRANCISCO

Le studio de San Francisco ouvre ses portes dans les locaux de la filiale nord-américaine d'Ubisoft en 2009. Avec les développements de Rocksmith® et Rocksmith 2014, Ubisoft San Francisco a appris 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. En 2017, le studio a lancé South Park™ : l'Année du Destin™ en collaboration avec Trey Parker, Matt Stone, et South Park Digital Studios.



UBISOFT SHANGHAI

Depuis son ouverture en 1996, Ubisoft Shanghai a travaillé sur le développement des plus grandes marques d'Ubisoft, telles que Tom Clancy's Splinter Cell, The Crew, Assassin's Creed, Might & Magic, Just Dance et Far Cry. En parallèle, les équipes de production de Shanghai ont développé une expertise de classe mondiale dans la création d'éléments de faunes et de flore, dans le développement de jeux mobiles et dans la création d'opérations live.

Situé sur le plus grand marché du jeu vidéo, Ubisoft Shanghai a noué de solides relations avec les plus grands éditeurs et développeurs chinois. Grâce à cette situation géographique stratégique, et à ses 23 années d'expertise en développement de titres AAA, le studio de Shanghai occupe désormais une position unique pour créer une expérience de jeu mémorable pour les joueurs du monde entier.

UBISOFT SINGAPOUR

En seulement 11 ans, Ubisoft Singapour est devenu le studio de développement AAA le plus important d'Asie du Sud-Est. Le studio de 350 personnes accueille 35 nationalités différentes et se concentre sur la création de jeux AAA proposant des expériences ambitieuses à nos joueurs. Ubisoft Singapour a contribué au développement de tous les titres 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 des batailles navales d'Assassin's Creed III et Assassin's Creed IV Black Flag®. En parallèle, le studio a renforcé son expertise en gérant le jeu 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™, révélé à l'E3 2017.

The background of the entire page is a cinematic, high-contrast image of a frozen, mountainous landscape. In the foreground and middle ground, there are jagged, snow-covered peaks and ridges. The sky is filled with numerous birds, possibly seagulls or terns, flying in various directions. On the right side of the image, the stern and sails of a Viking-style longship are visible, partially obscured by the icy terrain. The overall color palette is dominated by cool blues, greys, and whites, with the dark wood and red sails of the ship providing a point of contrast.

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 développé sur de nombreuses plateformes. Le studio a apporté son expertise et sa créativité à des franchises telles que Tom Clancy®, Prince of Persia® ou Assassin's Creed®.

Depuis plus de sept ans, Ubisoft Sofia est l'un des principaux contributeurs de la franchise Assassin's Creed, et a récemment pris une part importante dans le développement d'Assassin's Creed® Origins, ainsi que dans la création de son DLC "La Malédiction des Pharaons" et Assassin's Creed Rogue Remastered. Après 13 ans d'existence, plus de 18 jeux sortis et une augmentation de ses équipes à plus de 230 personnes, Ubisoft Sofia a participé au développement de Tom Clancy's The Division 2 et travaille actuellement sur de grands projets d'Ubisoft, dont Skull & Bones™.



UBISOFT STOCKHOLM

Fondé en 2017, le nouveau studio Ubisoft Stockholm situé en Suède est dirigé par Patrick Bach, ancien Directeur Général du studio DICE d'EA. Possédant de nombreux titres AAA à son palmarès, Patrick fera profiter le nouveau studio de son expérience en matière d'innovation, de technologie de pointe et de management international.

Depuis 2017, le studio s'est rapidement agrandi et les équipes d'Ubisoft Stockholm collaborent de près avec Massive Entertainment, un studio Ubisoft situé à Malmö en Suède, pour le développement de jeux AAA des plus grandes franchises d'Ubisoft et pour co-développer notamment le jeu Avatar®, basé sur le futur film de James Cameron.

UBISOFT TORONTO

Crée en 2010, le studio d'Ubisoft Toronto est composé d'une équipe multiculturelle dont la mission est de créer les prochaines tendances des mondes ouverts AAA. Ubisoft Toronto dirige la production de Watch Dogs®: Legion, annoncé durant la conférence E3 2019 d'Ubisoft, le dernier opus de la franchise Watch Dogs, largement acclamée par la critique. Dans ce nouvel opus qui se déroule à Londres dans un futur proche, les joueurs devront recruter des membres DedSec pour former la Résistance, en vue de lutter contre l'émergence d'un régime autoritaire. Chaque personnage du jeu évolue de façon autonome, et n'importe quel individu de la population peut être recruté pour rejoindre la résistance, et ainsi devenir le héros de la partie jouée, et le héros de sa propre histoire. Depuis sa création, Ubisoft Toronto a contribué au développement de célèbres marques Ubisoft, récompensées par des prix et par la critique, telles que Assassin's Creed®, Far Cry®, For Honor, Tom Clancy's Splinter Cell®, et Watch Dogs®.

En 2018, Ubisoft Toronto a contribué au développement de Far Cry® 5 et publié une nouvelle franchise, Starlink: Battle for Atlas. Le premier jeu dont le studio a supervisé le développement, Tom Clancy's Splinter Cell® Blacklist, a bénéficié d'une excellente réception par la critique en 2013. Ubisoft Toronto figure par ailleurs dans le Top 100 des meilleurs employeurs, pour la quatrième année consécutive et en 2018, et a été nommé comme l'un des meilleurs endroits où travailler par GamesIndustry.biz.

UBISOFT WINNIPEG

Ubisoft Winnipeg est un studio technologique, animé par une mission principale : développer des nouvelles technologies qui vont changer notre façon de créer les mondes de nos jeux vidéo. C'est le seul studio d'Ubisoft qui cherche à sortir des sentiers battus, en explorant l'inconnu et en développant des technologies qui permettent aux créateurs de jeux - dans tous les studios canadiens d'Ubisoft - de créer des mondes toujours plus engageants et immersifs, pour soutenir un grand nombre de marques telles que Far Cry®, Assassin's Creed® et Watch Dogs®. Ce studio d'avant-garde est constamment à la recherche d'innovateurs passionnés par la création de technologies de pointe, bénéficiant de sa localisation dans l'une des plus importantes villes du Canada, où convergent des talents en développement de jeu vidéo, et talents spécialisés dans les nouvelles technologies.

1492 STUDIO

1492 Studio basé à Montpellier a été co-fondé en 2014 par Claire & Thibaud Zamora, deux entrepreneurs ayant plus de 20 ans d'expérience dans l'industrie du jeu freemium. Acquis par Ubisoft en 2018, le studio continue à créer des histoires interactives sous la forme de romans visuels, pour enrichir les contenus de la série *Is it Love?*. Avec plus de 11 applications mobiles cumulant près de 50 millions de téléchargements à date, 1492 crée des jeux qui font voyager nos joueurs au cœur d'univers riches d'intrigues, de suspense et de romance. Le studio continue d'opérer ses jeux live en créant du contenu additionnel, et en animant une forte communauté de fans tout en travaillant sur d'autres projets non annoncés.

© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks in the US and/or other countries. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION and related marks. TM & © 2000 – 2015 CBS Broadcasting Inc. and Daltrey Funding LP. 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. Wheel of Fortune © 2017 Califon Productions, Inc. "Wheel of Fortune" is a registered trademark of Califon Productions, Inc. All Rights Reserved. UNO and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel. © 2017 Mattel. All Rights Reserved. © 2011 Paramount Pictures. Tintin® is a registered trademark of Moulinsart S.A. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. © 2014 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2014 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. South Park™: The Stick of Truth™ : developed by Obsidian Entertainment, Inc. Game Engine and other technology © 2014 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Obsidian and the Obsidian Entertainment logo are trademarks and/or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. Tetris ® & © 1985-2018 Tetris Holding. Tetris logos, Tetris theme song and Tetriminos are trademarks of Tetris Holding. The Tetris trade dress is owned by Tetris Holding. Licensed to The Tetris Company. Game Design by Alexey Pajitnov. Original Logo Design by Roger Dean. All Rights Reserved. SMURFTM & © Peyo 2015 Lic. Lafig Belgium/IMPS. www.smurf.com – All Rights Reserved. Game Software excluding Lafig Belgium/IMPS Elements. © 2018 Twentieth Century Fox Film Corporation. Game Software excluding Twentieth Century Fox Film Corporation elements James Cameron's Avatar and the Twentieth Century Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Licensed to Ubisoft Entertainment by Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2005 Universal studio's King Kong movie (c) Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All right reserved. Prince of Persia® Classic: based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia is a trademark of Waterwheel Licensing LLC in the US and/or other countries used under license. Far Cry series: Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. PlayStation is a registered trademark or trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

