



UBISOFT

AU CŒUR DE LA CRÉATION

LES STUDIOS UBISOFT

Avec la **plus grande force de production** de l'industrie, Ubisoft regroupe plus de **14 000 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 50 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 20 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 Ancecy 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®. Plus récemment, 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. Aujourd'hui et avec le soutien d'Ubisoft Montpellier, Ubisoft Kiev, Ubisoft Belgrade et Ubisoft Pune, Ubisoft Ancecy se concentre 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 unique dans les vastes terrains de jeu que sont les Alpes, l'Alaska, et le Japon, à travers des sports exaltants tels que le ski, le snowboard, le wingsuit, ou le parapente. Un programme live ambitieux est également au cœur du projet Steep, incluant des DLC et toute une variété d'événements communautaires. Le studio a collaboré avec le CIO et a lancé la première extension majeure, Steep Road to the Olympics, qui emmène les joueurs aux Jeux Olympiques d'hiver de PyeongChang 2018 en Corée du Sud. Ubisoft Ancecy travaille également avec Massive Entertainment sur Tom Clancy's The Division 2 qui vient d'être annoncé.

UBISOFT BARCELONE

Ubisoft Barcelone célèbre son vingtième anniversaire. 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. 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 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. L'équipe travaille aujourd'hui sur le suivi de Tom Clancy's Rainbow Six Siege ainsi que sur le développement de deux titres AAA non annoncés.

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. Récemment le studio a lancé Might & Magic® : Elemental Guardians, un RPG stratégique basé sur le monde médiéval fantastique de Might & Magic. Le studio se concentre aujourd'hui sur l'opération de ses titres live et travaille sur d'autres projets non annoncés.

UBISOFT BELGRADE

Ubisoft Belgrade est le seul studio de développement AAA en Serbie. Fort d'une grande expertise technique, 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. Les derniers projets sur lesquels le studio a collaboré sont le mode PvP de Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands et Steep™ Road to the Olympics, l'extension du jeu Steep. Ubisoft Belgrade a récemment collaboré au jeu The Crew® 2 et travaille actuellement avec Ubisoft Bucarest sur le support technique de Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands.

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 fournir des expériences de jeu inspirantes et significatives qui permettront aux joueurs de se sentir partie intégrante de la communauté Far Cry et d'en faire une référence en matière de jeux de tir en monde ouvert. Ubisoft Berlin fait partie du réseau allemand de studios Ubisoft Blue Byte.

UBISOFT BLUE BYTE

Célébrant son 30e anniversaire en 2018, Ubisoft Blue Byte est l'un des pionniers de l'industrie allemande du jeu vidéo. Basé sur deux sites à Düsseldorf et Mainz, Blue Byte développe des jeux de stratégie de grande qualité, tels que The Settlers® et Anno®, qui sont joués par des millions de joueurs dans le monde. Les deux studios co-développent également de grandes franchises d'Ubisoft en étroite collaboration avec les principaux studios Ubisoft, telles que Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, For Honor® et Skull & Bones™. L'équipe internationale de Blue Byte, composée de plus de 300 développeurs, se consacre à la création d'expériences de jeu mémorables et inspirantes en s'appropriant et en utilisant les dernières technologies de pointe.

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 PC et PlayStation®4. Brawlhalla a plus de douze millions de joueurs, et est actuellement le jeu de combat le plus joué sur Steam. Le troisième Championnat du monde annuel de Brawlhalla aura lieu à la DreamHack Atlanta en novembre.



UBISOFT BORDEAUX

Ubisoft Bordeaux est le studio français le plus récent et a ouvert ses portes en septembre 2017. Plus de 100 professionnels ont déjà rejoint les équipes du studio dont des talents ayant travaillé sur les célèbres franchises Tom Clancy's Ghost Recon®, Watch Dogs®, The Crew® et Assassin's Creed®. Le studio travaille main dans la main avec d'autres studios Ubisoft sur des projets non annoncés.

UBISOFT BUCAREST

L'aventure roumaine d'Ubisoft débute il y a 26 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 sur des jeux AAA majeurs tels que Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Assassin's Creed® ou encore Watch Dogs®. Le studio a récemment travaillé avec Ubisoft Ivory Tower sur la production de The Crew® 2. Ubisoft Bucarest continue actuellement de travailler avec Ubisoft Paris sur le suivi de Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands.

UBISOFT CHENGDU

Depuis son ouverture en 2008, Ubisoft Chengdu est devenu un studio de référence en Chine occidentale avec plus de 200 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®, The Crew®, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, Tom Clancy's Ghost Recon® Phantoms, Tom Clancy's The Division® et For Honor®. En 2017, Ubisoft Chengdu a sorti UNO® sur Nintendo Switch™ et Wheel of Fortune® en Amérique du Nord. Ubisoft Chengdu travaille actuellement sur le co-développement de Skull and Bones™ avec Ubisoft Singapour, ainsi que sur d'autres projets non annoncés.

The background is a vibrant, stylized illustration of a tropical island. In the center, a volcano with a red and orange glow at its peak and a plume of smoke rises into a bright blue sky. The island is lush with green vegetation and palm trees. To the left, a sailboat with a tall, dark sail is on the water, creating a white wake. The water is a clear, bright blue. In the bottom right corner, there are dark, silhouetted shapes that look like coral or rocks. The overall scene is bright and colorful, with a clear blue sky and a bright blue sea.

FUTURE GAMES OF LONDON

Fondé en 2009, le studio Future Games of London a rejoint Ubisoft en octobre 2013 et est l'un des leaders européens du développement de jeux sur mobile et tablette. En 9 ans d'existence, le studio compte plus de 475 millions de téléchargements sur App Store, Google Play et Amazon. Future Games of London développe et publie des jeux originaux s'adressant à un public international, telle que la célèbre série Hungry Shark®, jouée chaque jour par plus d'un million d'utilisateurs et qui a été numéro 1 dans plus de 48 pays. Son jeu le plus populaire, Hungry Shark® Evolution, regroupe une communauté de fans de plus de 5 millions de personnes. Son dernier titre, Hungry Shark® World, a atteint les 10 millions de téléchargements, dans la semaine suivant son lancement mondial. Future Games of London continue d'opérer ses titres live et travaille à la création d'autres projets non annoncés.

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 50 talents. Le studio travaille au développement de son premier jeu mobile AAA, Tom Clancy's ShadowBreak™, le prochain chapitre de la franchise Tom Clancy's. Tom Clancy's ShadowBreak est un jeu de sniper multijoueur en temps réel combinant action rapide, prise de décisions tactiques, arènes internationales et arsenal authentique.

UBISOFT IVORY TOWER

Le studio basé à Lyon fête cette année ses 10 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 avec *The Crew®*, le premier jeu de course en ligne mêlant conduite et action dans un immense monde ouvert réaliste situé aux Etats-Unis reconstitués en intégralité.

Depuis, Ubisoft Ivory Tower a continué à enrichir l'expérience du jeu via des nouveaux contenus mensuels et deux extensions, permettant au jeu de compter une communauté de plus de 13 millions de joueurs dans le monde entier. L'année dernière, Ubisoft Ivory Tower a annoncé *The Crew 2* qui sortira le 29 juin 2018. Le deuxième opus de la franchise prolonge *The Crew*, sur la terre, l'eau et dans les airs dans un superbe monde ouvert célébrant l'esprit américain du sport automobile, la Motornation. Développé depuis plusieurs années avec l'aide de la communauté fidèle et engagée de *The Crew*, *The Crew 2* brise les codes à travers une vision innovante, emmenant le genre du jeu de course au-delà de la simple conduite automobile.

KETCHAPP

Créé en 2014 par deux frères, Michel et Antoine Morcos, Ketchapp est l'un des principaux éditeurs de jeux freemium 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 hyper-casual, avec des jeux qui ont été téléchargés près de 700 millions de fois depuis la création de Ketchapp. L'équipe de Ketchapp opère ses jeux live, anime une forte communauté, tout en continuant de lancer de nouveaux titres non annoncés sur le marché.

UBISOFT KIEV

Ouvert en Avril 2008, Ubisoft Kiev célèbre cette année les 10 ans de présence d'Ubisoft en Ukraine. 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, Trials® Fusion, Assassin's Creed Syndicate, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, Far Cry Primal, Watch Dogs® 2, Steep™ et Trials of the Blood Dragon.

En 2016, Kiev a ouvert un département de contrôle qualité avec pour objectif initial de tester les titres PC développés à Kiev. Le département s'est depuis développé et peut désormais assurer le suivi qualité d'autres titres PC produits par Ubisoft. Ubisoft Kiev a aussi acquis une expertise sur consoles grâce aux AAA Remasterisés (Assassin's Creed Rogue, Far Cry 3, Assassin's Creed III). Récemment, Ubisoft Kiev a sorti les jeux suivants sur PC : Assassin's Creed Origins, Steep Road to the Olympics et Far Cry 5.

Aujourd'hui, Ubisoft Kiev se concentre sur le développement de nouveaux titres AAA, collaborant étroitement avec Ubisoft Québec sur la version PC d'Assassin's Creed Odyssey et avec le studio Ubisoft RedLynx pour la sortie de Trials Rising sur toutes les plateformes.

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. Composé d'une équipe d'environ 50 personnes, le studio travaille sur toute une gamme de jeux AAA en étroite collaboration avec Ubisoft Reflections, un studio d'Ubisoft également situé au Royaume-Uni. Le studio se caractérise par une culture familiale très soudée, d'excellentes relations de travail et une expertise en co-développement de classe mondiale.

MASSIVE ENTERTAINMENT

Massive était anciennement un studio de petite taille mais de renommée internationale, qui est aujourd'hui devenu un producteur majeur pour 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'origine 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 dotées de technologies de pointe telles que Ground Control ou World in Conflict, le studio a auparavant collaboré avec Ubisoft Montréal sur Assassin's Creed® Revelations et joué un rôle important dans le développement de Far Cry® 3. Massive a également pris en charge le développement de la plateforme Uplay PC et dirige le développement d'un nouveau jeu basé sur le prochain film Avatar™ de James Cameron, exploitant ainsi toutes les capacités de son moteur nouvelle génération, Snowdrop. Ubisoft Massive a aussi récemment annoncé travailler sur le développement de Tom Clancy's The Division 2.

UBISOFT MILAN

Depuis sa création en 1998, Ubisoft Milan a contribué au développement de certains des titres les plus populaires d'Ubisoft tels que Rayman®, Beyond Good & Evil™, Tom Clancy's Splinter Cell® ou Tom Clancy's Rainbow Six®. 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 sur quatre épisodes de la franchise Just Dance® et a également mis ses compétences au service 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 Nintendo™ et Ubisoft, unissant leurs forces pour sauver le Royaume Champignon. Après le succès mondial de Mario + Rabbids Kingdom Battle, Ubisoft Milan travaille actuellement sur le prochain DLC majeur du jeu mettant en scène Donkey Kong, l'un des personnages Nintendo™ les plus appréciés de tous les temps.

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. Utilisant le moteur *UbiArt Framework* qu'il a développé, 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 & Evil™ 2*, un space opéra futuriste ou encore *Space Junkies™*, un jeu de tir d'arcade multijoueur en réalité virtuelle (VR).



UBISOFT MONTREAL

Ubisoft Montréal est le plus grand studio d'Ubisoft mais également le plus grand studio de jeux vidéo au monde avec plus de 3 200 employés. Ses équipes sont à l'origine de nombreuses superproductions incluant les franchises Assassin's Creed®, Tom Clancy's Rainbow Six®, Far Cry®, Watch Dogs®, ou encore For Honor®. Cette année à l'E3, Ubisoft Montréal est de retour avec une mise à jour majeure pour For Honor baptisée Marching Fire. Après une année dédiée à l'amélioration du jeu et la mise en place de serveurs dédiés, For Honor accueillera les redoutables guerriers de la faction Wu Lin. De plus, la mise à jour Marching Fire offrira également aux joueurs de nouveaux modes PvP et PvE, ainsi qu'un certain nombre d'améliorations graphiques, disponibles pour tous les joueurs. Pour couronner le tout, le jeu d'exploration VR à la première personne Transference™ est de retour avec un nouveau contenu de gameplay dévoilé pour la première fois au public, avec une sortie prévue pour l'automne 2018. Ce projet est le fruit d'une collaboration entre SpectreVision et Ubisoft Montréal et sera disponible sur PlayStation®VR, Oculus Rift, HTC Vive et les plateformes traditionnelles (PS4™, Xbox One et PC).

UBISOFT MUMBAI

Ubisoft Mumbai est le deuxième studio
Ubisoft à ouvrir en Inde après Ubisoft
Pune et devrait être opérationnel
au cours de cette année.



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. Accessibles pour tous les publics, les jeux Ubisoft Nadeo rassemblent plus de 30 millions de joueurs.

UBISOFT ODESSA

Ubisoft Odessa a ouvert ses portes en mars 2018 et a rejoint les studios travaillant sur Trials® Rising et la franchise Tom Clancy's Ghost Recon®. Ubisoft Odessa est intégré au pôle de studios d'Europe de l'Est (Bucarest, Belgrade et Kiev) et travaille également en collaboration directe avec Ubisoft Bucarest et Ubisoft Kiev sur d'autres projets. Le jeune studio compte actuellement une équipe de 20 personnes et les plans de croissance futurs confirment l'intention de recruter jusqu'à 60 talents dans les deux premières années.

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. 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 collabore actuellement avec Ubisoft San Francisco sur le développement de South Park™ L'Année 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 rejoint le groupe Ubisoft en 2011. Avec son titre à succès Howrse® qui rassemble plus de 60 millions d'inscrits dans le monde, Ubisoft Owlent s'est bâti une expertise dans le développement et la monétisation Free-To-Play ainsi que la gestion de communautés en ligne. Aujourd'hui, le studio capitalise sur son savoir-faire pour créer de nouvelles communautés et se concentre sur le développement de jeux mobiles non annoncés.

UBISOFT PARIS

Créé en 1992, le studio pionnier d'Ubisoft s'est rendu célèbre en créant plusieurs marques iconiques comme Rayman®, ou le phénomène Just Dance®, déjà vendu à plus de 65 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® ou la série à succès Tom Clancy's Ghost Recon®. Le studio a également collaboré sur le développement de Watch Dogs®, avec deux opus élaborés en collaboration avec Ubisoft Montréal.

2017 a été une excellente année pour le studio, marquée par la sortie de trois titres ambitieux :

- **Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands**, qui a célébré 11 millions de joueurs en mars 2018 et lancé une deuxième année de contenus. Le dernier épisode de la franchise est le seul jeu de tir militaire qui se déroule dans un monde ouvert et massif jouable en solo ou en co-op du début à la fin.
- **Mario + The Lapins Crétins : Kingdom Battle**, jeu d'aventure de combat au tour par tour développé en collaboration avec Ubisoft Milan et mettant en scène des héros épiques de tirés des univers de Nintendo et Ubisoft, ayant reçu plus de 50 prix et nominations.
- **Just Dance 2018**, qui a été lancé sur sept plates-formes dont la Nintendo Switch™ et a remporté le prix du Favorite Video Game aux Nickelodeon's Kids Choice Awards.

Les équipes travaillent actuellement sur Just Dance 2019, les phases post-lancement de leurs autres jeux et d'autres projets non annoncés.

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 utilise les capacités des nouvelles technologies pour créer des expériences de jeu mémorables sur smartphone et tablette. Le studio a développé le jeu hors-série Assassin's Creed® Pirates sur mobile qui a généré plus de 27 millions de téléchargements à date. L'équipe continue d'opérer ses titres live et travaille à la création 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 100 professionnels, co-développant des franchises phares d'Ubisoft telles qu'Assassin's Creed® Origins, 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

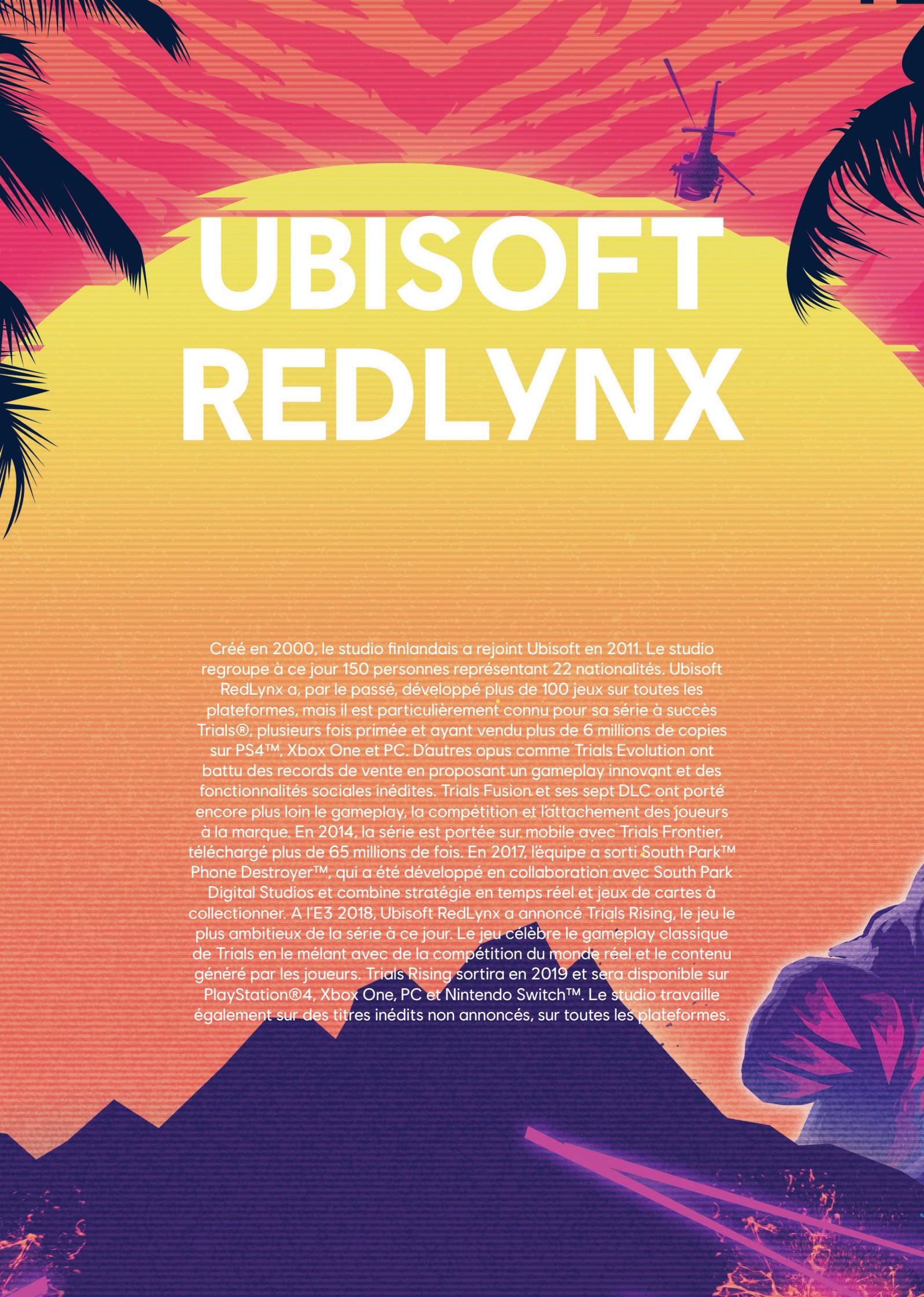
Ubisoft Pune est fier d'être le seul studio de développement de jeu complètement intégré en Inde. L'aventure de ce studio débute en 2008 avec seulement 35 collaborateurs. La passion des équipes pour le jeu vidéo a permis au studio de grandir, atteignant aujourd'hui plus de 750 collaborateurs. Les différents talents sont unis par leur passion commune de créer des 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 assurance qualité du groupe Ubisoft.

Le portfolio d'Ubisoft Pune comprend Tom Clancy's Splinter Cell® HD Trilogy (PSN), Prince of Persia® Classic (iOS), Assassin's Creed® Rearmed (iOS), Far Cry® (Xbox 360 et PS3™), Far Cry 3 (PS4™, Xbox One), South Park™: Le Bâton de Vérité™ (PS4™, Xbox One) et South Park™: L'Annale du Destin™ (Nintendo Switch™). Le studio a également contribué à de nombreux projets comme Just Dance®, Far Cry 5 ou encore Steep™.

Sur la partie mobile, Ubisoft Pune possède une équipe dédiée aux opérations de suivi des jeux Rayman® Adventure et Trials® Frontier. Ubisoft Pune travaille également en collaboration avec les studios Ubisoft RedLynx pour South Park™ Phone Destroyer™ et Ubisoft Paris pour Just Dance Now.

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. Ayant travaillé sur la marque Assassin's Creed® depuis 2010, l'équipe derrière Assassin's Creed Syndicate est de retour à l'E3 cette année pour dévoiler Assassin's Creed Odyssey, le tout nouveau volet de la franchise. Développé au cours des trois dernières années par Ubisoft Québec et de multiples studios à travers le monde, le jeu pousse la transformation de la franchise vers une expérience RPG plus profonde et révolutionne son système narratif.



UBISOFT REDLYNX

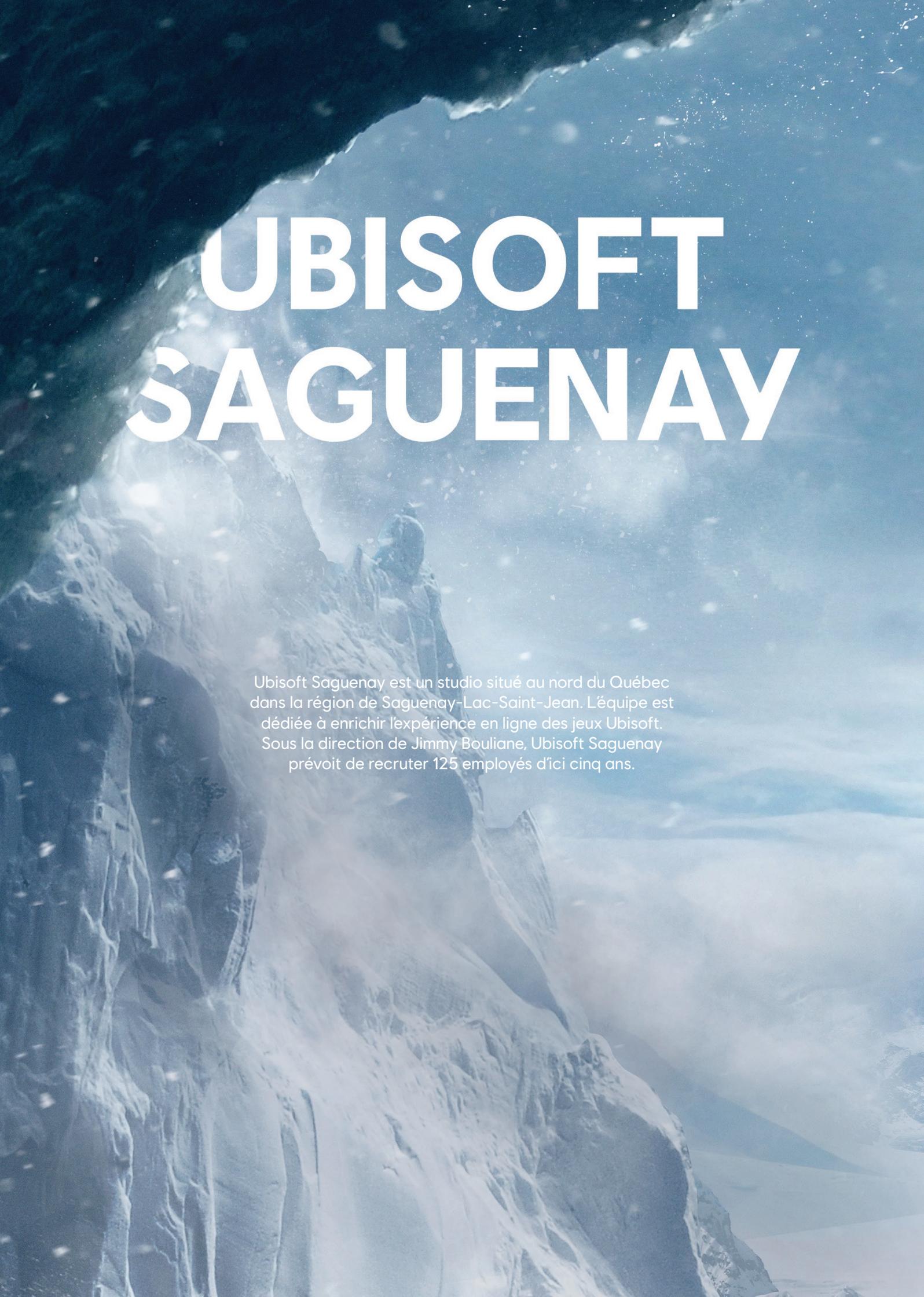
Créé en 2000, le studio finlandais a rejoint Ubisoft en 2011. Le studio regroupe à ce jour 150 personnes représentant 22 nationalités. Ubisoft RedLynx a, par le passé, développé plus de 100 jeux sur toutes les plateformes, mais il est particulièrement connu pour sa série à succès Trials®, plusieurs fois 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 DLC 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. En 2017, l'équipe a sorti South Park™ Phone Destroyer™, qui a été développé en collaboration avec South Park Digital Studios et combine stratégie en temps réel et jeux de cartes à collectionner. A l'E3 2018, Ubisoft RedLynx a annoncé Trials Rising, le jeu le plus ambitieux de la série à ce jour. Le jeu célèbre le gameplay classique de Trials en le mêlant avec de la compétition du monde réel et le contenu généré par les joueurs. Trials Rising sortira en 2019 et sera disponible sur PlayStation®4, Xbox One, PC et Nintendo Switch™. Le studio travaille également sur des titres inédits non annoncés, sur toutes les plateformes.

RED STORM

Fondé en 1996 en Caroline du Nord par l'écrivain Tom Clancy, son directeur Steve Reid, et leurs dix-sept développeurs, Red Storm Entertainment a rejoint Ubisoft en 2000. Le studio a redéfini le jeu de tir et d'infiltration en lançant Tom Clancy's Rainbow Six® en 1998, s'inscrivant ainsi 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 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®. En 2018, Red Storm a annoncé travailler sur Tom Clancy's The Division 2. De plus, Red Storm vient de lancer la première extension de Star Trek™ Bridge Crew. Pour la première fois, les fans de la légendaire franchise peuvent devenir l'équipage d'un vaisseau de la Fédération dans l'univers de The Next Generation.

REFLECTIONS

Ubisoft Reflections est un studio multiculturel 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 dans la création de jeux AAA dont Far Cry® 5, 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 Grow Home™ et sa suite Grow Up, tous les deux récompensés par la critique. Composé d'une équipe de près de 250 personnes venant de 22 pays différents, Ubisoft Reflections apporte beaucoup d'importance à la diversité. Le studio 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 est un studio situé au nord du Québec dans la région de Saguenay-Lac-Saint-Jean. L'équipe est dédiée à enrichir l'expérience en ligne des jeux Ubisoft. Sous la direction de Jimmy Bouliane, Ubisoft Saguenay prévoit de recruter 125 employés d'ici cinq ans.

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. L'année dernière, le studio à lancer l'acclamé South Park™ : l'Annale du Destin™ en collaboration avec Trey Parker, Matt Stone, et South Park Digital Studios.



UBISOFT SHANGHAI

Ouvert en 1996, Ubisoft Shanghai est aujourd'hui l'un des studios de développement de jeux vidéo les plus influents de Chine, avec de fortes capacités de création et de production. Le studio développe des jeux consoles et mobile. Ses équipes dynamiques et créatives collaborent sur des franchises à succès telles que The Crew® et Far Cry®. Le studio s'engage à développer des contenus de qualité et a contribué au développement de The Crew 2 et Far Cry 5. Grâce à de nombreux projets de co-développement, Ubisoft Shanghai a renforcé son expertise en matière d'intelligence artificielle et d'animation de faunes et de flores. Son équipe pleinement dédiée à la création artistique a également travaillé sur la plupart des franchises d'Ubisoft telles que Assassin's Creed®, Just Dance®, Watch Dogs®, Tom Clancy's The Division®, Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands et For Honor®.

UBISOFT SINGAPOUR

En seulement 10 ans, Ubisoft Singapour est devenu le studio de développement AAA le plus important d'Asie du Sud-Est. Le studio de 300 personnes, basé dans le nouveau centre technologique de Singapour, accueille 32 nationalités différentes et se concentre sur la création de jeux AAA ambitieux pour consoles et PC. 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 3 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.



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. Le studio a apporté son expertise et sa créativité à des franchises telles que Tom Clancy's Ghost Recon®, 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 12 ans d'existence, plus de 16 jeux sortis et une augmentation de ses équipes à plus de 180 personnes, Ubisoft Sofia travaille actuellement sur de grands projets d'Ubisoft, dont Tom Clancy's The Division® 2 et Skull & Bones™.

UBISOFT STOCKHOLM

Le nouveau studio Ubisoft Stockholm situé en Suède est dirigé par Patrick Bach, ancien Directeur Général du studio DICE d'EA pendant 15 ans. Ce vétéran de l'industrie, possédant de nombreux titres AAA à son palmarès, fera profiter le nouveau studio de son expérience en matière d'innovation, de technologie de pointe et de management international. Les équipes d'Ubisoft Stockholm collabore avec Massive Entertainment, un studio Ubisoft situé à Malmö, en Suède, dans le cadre du développement de jeux AAA faisant partie des plus grandes franchises d'Ubisoft comme notamment le prochain jeu Avatar.

UBISOFT TORONTO

Créé en 2010, Ubisoft Toronto est composé d'une équipe multiculturelle dont la mission est de créer les prochaines tendances des mondes ouverts AAA. Le studio a annoncé à l'E3 2017, sa première nouvelle franchise maison, *Starlink: Battle for Atlas™*, un jeu d'action et d'aventure en monde ouvert où les joueurs rassemblent des vaisseaux personnalisables lancés dans des aventures interplanétaires épiques. La sortie de *Starlink: Battle for Atlas* est prévue pour l'automne 2018. Le studio a plus récemment collaboré avec Ubisoft Montréal sur *Far Cry® 5*. En 2013, le studio fut à l'origine de *Tom Clancy's Splinter Cell® Blacklist™*, plébiscité par la critique. Depuis, l'équipe de Toronto a contribué au développement de franchises aux multiples récompenses comme *Assassin's Creed®*, *Far Cry*, *Watch Dogs®*, et *For Honor®*. Ubisoft Toronto a été nommé comme étant l'un des 100 meilleurs employeurs du Canada pour la troisième année consécutive.

UBISOFT WINNIPEG

Avec une ouverture prévue pour l'automne 2018, Ubisoft Winnipeg est le plus récent à rejoindre la famille des studios canadiens d'Ubisoft, un collectif d'équipes de développement de jeux AAA dédiées à la création de mondes immersifs et engageants pour nos joueurs du monde entier. Ubisoft Winnipeg jouera un rôle stratégique dans la création et le développement d'outils et de technologies pour soutenir un grand nombre des marques Ubisoft comme Assassin's Creed®, Far Cry® et Watch Dogs® qui sont tous des jeux en monde ouvert avec un gameplay systémique. Ubisoft Winnipeg est à la recherche de collaborateurs enthousiastes à l'idée d'aider à rejoindre un tout nouveau studio dans l'une des meilleures villes du Canada pour le développement de jeux vidéo.

1492 STUDIO

1492 Studio 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. Ce studio français basé à Montpellier a été acquis par Ubisoft en février 2018. 1492 Studio est l'un des plus grands producteurs de jeux de romance épisodiques et interactifs sur mobile et est notamment à l'origine de la série à succès *Is it love?*® qui comprend sept histoires et compte plus de 26 millions de téléchargements à ce jour. Le studio continue d'opérer ses jeux live, crée du contenu additionnel, anime 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 Tetrminos 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.



UBISOFT