



UBISOFT

AU CŒUR DE LA CRÉATION
LES STUDIOS UBISOFT

Avec la **plus grande force de production** de l'industrie,
Ubisoft regroupe plus de **18 000 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 trois à cinq prochaines années. Depuis 2014, Ubisoft Abou Dabi a développé deux titres à succès, dont CSI : Hidden Crimes™, joué par plus de 30 millions de joueurs. Avec l'acquisition par Ubisoft 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 de joueurs.

L'équipe travaille actuellement sur la création de nouveaux contenus pour ses jeux live, l'engagement avec ses communautés et le développement de projets non annoncés.

UBISOFT À ANNECY.

Ubisoft Annecy a été créé en 1996 et accueille aujourd’hui une équipe dynamique et internationale, dont 20 % des effectifs viennent de l’étranger.

Le studio a développé son expertise online et multijoueur sur différents jeux, notamment grâce à son travail sur la franchise Tom Clancy’s Splinter Cell®. Il a ensuite mis son expertise au service de la marque Assassin’s Creed®, avant de placer la barre encore plus haut avec Assassin’s Creed® IV Black Flag®. Ubisoft Annecy a collaboré sur les titres Assassin’s Creed® Unity et Assassin’s Creed® Syndicate tout en contribuant au lancement de The Crew®.

Plus récemment, l’équipe a collaboré avec Massive Entertainment sur la franchise à succès Tom Clancy’s The Division®, qui a conquis plus de 35 millions de joueurs dans le monde. En parallèle, le studio a collaboré avec Ubisoft Paris sur Tom Clancy’s Ghost Recon® Wildlands.

Ubisoft Annecy a réalisé sa première création originale avec Steep®, avec le soutien d’Ubisoft Montpellier, Ubisoft Kiev, Ubisoft Belgrade et Ubisoft Pune. Le studio a collaboré avec le Comité International Olympique pour lancer sa première extension majeure, Road to the Olympics, sortie en décembre 2017, ainsi qu’avec les organisateurs des X GAMES, pour développer du contenu additionnel dévoilé en octobre 2018.

2019 a été une grande année pour le studio. Steep® a atteint une communauté de près de 15 millions de joueurs et Ubisoft Annecy a poursuivi sa collaboration avec Massive Entertainment pour accompagner la sortie de Tom Clancy’s The Division® 2.

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 : Assassin's Creed® Valhalla, la création de contenus pour Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, Beyond Good and Evil™ 2, Tom Clancy's The Division® 2 ainsi qu'un autre 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, ainsi que Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint.

UBISOFT BERLIN



Ubisoft Berlin a ouvert ses portes début 2018 et se concentre sur le codéveloppement de grandes franchises d'Ubisoft, notamment Far Cry® 6, le prochain jeu de la saga aux multiples récompenses.

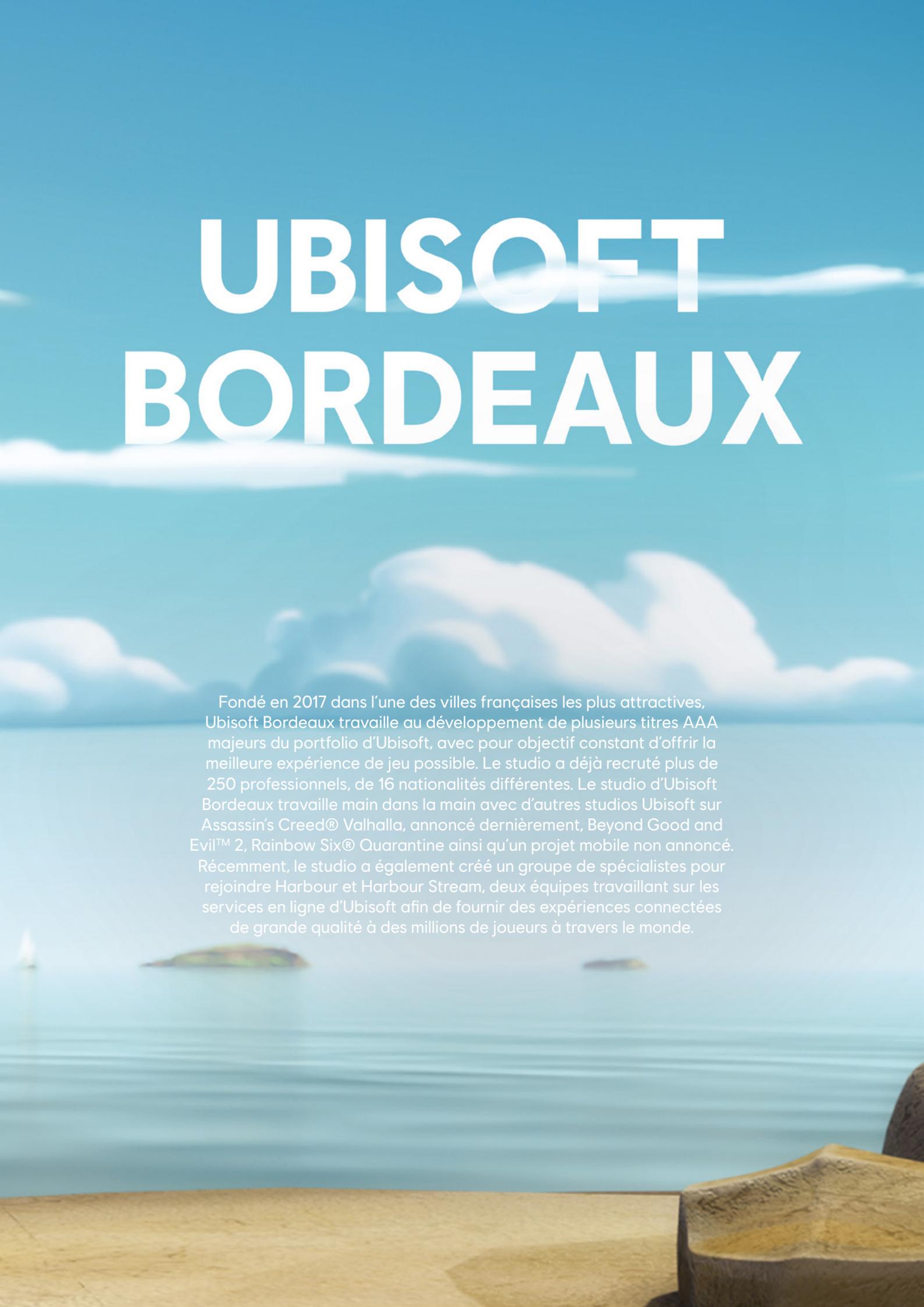
L'équipe cosmopolite d'Ubisoft Berlin se consacre à la création d'expériences de jeu inspirantes et mémorables qui permettront aux joueurs de se sentir partie intégrante de la communauté Far Cry et d'en faire la référence en matière de jeux de tir en monde ouvert. Ubisoft Berlin fait partie du réseau 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 chevronnée s'est spécialisée dans les jeux multijoueur en ligne à grandes communautés.

Blue Mammoth développe Brawlhalla®, un jeu de combat Free-To-Play avec cross-play sur toutes les plateformes. Brawlhalla a plus de 40 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 de plusieurs titres AAA majeurs du portfolio d'Ubisoft, avec pour objectif constant d'offrir la meilleure expérience de jeu possible. Le studio a déjà recruté plus de 250 professionnels, de 16 nationalités différentes. Le studio d'Ubisoft Bordeaux travaille main dans la main avec d'autres studios Ubisoft sur Assassin's Creed® Valhalla, annoncé dernièrement, Beyond Good and Evil™ 2, Rainbow Six® Quarantine ainsi qu'un projet mobile non annoncé. Récemment, le studio a également créé un groupe de spécialistes pour rejoindre Harbour et Harbour Stream, deux équipes travaillant sur les services en ligne d'Ubisoft afin de fournir des expériences connectées de grande qualité à des millions de joueurs à travers le monde.

UBISOFT BUCAREST



L'aventure roumaine d'Ubisoft débute il y a 28 ans, lorsque le groupe s'établit hors des frontières de la France pour la première fois en ouvrant un studio à Bucarest. Il est devenu le deuxième studio d'Ubisoft le plus important, avec plus de 1 800 collaborateurs. Ubisoft Bucarest a collaboré sur des titres AAA majeurs tels que Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Assassin's Creed® et Watch Dogs®. Récemment, Ubisoft Bucarest a participé aux jeux The Crew® 2 et Assassin's Creed® Odyssey.

Aujourd'hui, le studio continue à relever les plus grands défis en matière de jeux vidéo et de technologie. Grâce à son expertise de pointe acquise dans le développement de jeux AAA, Ubisoft Bucarest mène son tout premier projet et collabore en même temps avec d'autres studios d'Ubisoft sur Watch Dogs® Legion, Tom Clancy's Rainbow Six® Quarantine et Gods & Monsters™ (titre provisoire).

UBISOFT CHENGDU



Créé en 2008, Ubisoft Chengdu est devenu un studio de référence en Chine occidentale, avec un centre de production comprenant plus de 400 talents contribuant au développement du catalogue d'Ubisoft. Le studio est fort d'une expérience de co-développement sur de grandes franchises d'Ubisoft telles qu'Assassin's Creed®, Skull and Bones™ et For Honor®, a développé des jeux grand public dont un épisode des Lapins Crétins et a participé au lancement de titres à succès sur Switch.

Parallèlement, les équipes technologiques d'Ubisoft Chengdu sont à la pointe des dernières innovations techniques, donnent vie à la philosophie « Game As a Service (GAAS) » de l'entreprise et développent des produits d'analyses de données, permettant aux équipes de production de prendre des décisions et mettre en place des processus optimisés.

UBISOFT DA NANG

Ouvert en 2020, Ubisoft Da Nang est le premier studio d'Ubisoft au Vietnam. Situé à un carrefour régional de l'innovation et de différentes cultures, le studio se consacre au développement de « jeux instantanés » destinés aux plateformes de réseaux sociaux, et inspirés des univers d'Ubisoft. Ce nouveau style de jeu a connu une croissance considérable, avec des millions d'utilisateurs quotidiens dans le monde entier.

Ubisoft Da Nang continue d'élargir son équipe multiculturelle, qui travaillera sur trois projets à venir, dont un mobile non annoncé.

Le studio collabore également avec les équipes mondiales d'Ubisoft afin d'amener les jeux mobiles à succès de la société sur de nouvelles plateformes et de nouveaux marchés.

UBISOFT DÜSSELDORF



Ubisoft Düsseldorf accueille en son sein plusieurs équipes dédiées au développement de jeux AAA d'excellence et au soutien à l'innovation à travers un large portfolio de jeux et de technologies. Le studio dirige le développement de jeux iconiques comme *The Settlers®*, ainsi que d'expériences innovantes comme l'escape room en réalité virtuelle *Prince of Persia : The Dagger of Time*. En tant que co-développeurs chevronnés au sein du groupe Ubisoft, le studio de Düsseldorf participe à des projets majeurs comme *Tom Clancy's Rainbow Six® Siege* ou encore *Uplay*. Ubisoft Düsseldorf fait partie du réseau allemand de studios Ubisoft Blue Byte.

FUTURE GAMES OF LONDON



Ouvert en 2009, et acquis par Ubisoft en octobre 2013, Future Games of London (FGOL) 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 800 millions de téléchargements sur les app stores mobiles, ainsi que sur les consoles Switch, Playstation et Xbox. FGOL développe des jeux originaux, destinés à une audience internationale. Le plus grand succès du studio étant la franchise Hungry Shark®, qui fête son dixième anniversaire cette année. Les titres de cette série ont atteint le sommet des classements dans plus de 100 pays. Le dernier titre de la série, Hungry Shark® World, a atteint les 10 millions de téléchargements la semaine suivant son lancement et a dépassé les 150 millions de téléchargements depuis. 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 depuis leur salon. En 2019, la marque Hungry Shark®, en pleine expansion, a lancé sa gamme de livres pour enfants et de nombreux autres projets sont à venir pour la licence.

Future Games Of London continue à produire du contenu additionnel pour ses jeux, tout en travaillant sur d'autres projets innovants 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 120 talents, la société a lancé, depuis sa création, plus de 55 jeux qui ont été téléchargés par près de 185 millions de joueurs dans le monde. Un grand nombre de ces jeux a rencontré un succès immédiat, tels que Bee Factory, Sushi Bar, Terrarium, ou plus récemment Mining Inc. La société possède une vision éditoriale aiguisée, des processus créatifs itératifs basés sur la data et un savoir-faire incontestable en matière d'acquisition de nouveaux utilisateurs.

UBISOFT HALIFAX

Ubisoft Halifax est situé au cœur du centre-ville et possède une vue sur le front de mer. L'aventure du studio a débuté en 2015 et a fait son chemin jusqu'à atteindre plus de 70 collaborateurs, mettant l'accent sur la diversité, l'expertise et le goût de l'expérimentation. Il s'agit du premier studio canadien d'Ubisoft à s'être spécialisé dans les jeux mobiles en free-to-play, alliant l'expertise d'Ubisoft sur de grandes franchises à une approche destinée à un public plus large et occasionnel. Ubisoft Halifax travaille actuellement sur Assassin's Creed® Rebellion, une version unique de la licence phare dévoilant pour la première fois les personnages préférés des joueurs sur mobile. Ubisoft Halifax est également un studio de co-développement solide au sein de l'écosystème d'Ubisoft, contribuant à de nombreux et passionnats projets mobiles à venir et travaillant sur ses propres projets non annoncés. Le studio prend également part à de nombreuses initiatives locales visant à développer la communauté de développeurs de jeux dans le Canada atlantique et à rendre l'industrie plus inclusive et plus diversifiée.

UBISOFT IVORY TOWER

Créé en 2007 et basé à Lyon, Ubisoft Ivory Tower fête cette année son 13ème anniversaire. Créé par des vétérans de l'industrie du jeu vidéo, le studio 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, dans l'eau et 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 de jeux occasionnels, avec des titres qui ont été téléchargés près de 1,76 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.

KOLIBRI GAMES

A vibrant, stylized illustration of a hummingbird with a long, iridescent blue and red beak, hovering near a cluster of bright green, textured leaves. The background is a warm, golden-yellow color with soft, glowing circular bokeh lights, suggesting a sunset or moonlight scene.

Fondé en 2016 et racheté par Ubisoft en 2020, Kolibri Games est un des principaux développeurs de jeux dits « incrémentaux », avec une vaste expérience des LiveOps et de jeux en free-to-play sur mobile. Le titre phare du studio, « Idle Miner Tycoon », a été téléchargé par plus de 120 millions de joueurs dans le monde. Basée à Berlin, l'équipe de 100 personnes continue d'explorer et d'innover dans son domaine de prédilection. Depuis son lancement en 2016, elle a publié plus de 170 mises à jour de contenu pour Idle Miner Tycoon, la plupart basées sur les retours de la communauté des joueurs, et est devenue la pionnière mondiale de l'approche des jeux en tant que service pour le développement de ces derniers.

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 d'autres plateformes notamment mobiles. Le studio a travaillé sur plusieurs projets tels que Tom Clancy's Ghost Recon®, Assassin's Creed®, Far Cry®, Watch Dogs®, Trials® et bien d'autres. En 2016, Kyiv a ouvert un département de contrôle qualité, dont les équipes ont participé aux tests de développement de plusieurs jeux Ubisoft mondialement renommés. Ubisoft Kyiv participe actuellement au développement d'Assassin's Creed® Valhalla, Watch Dogs® Legion, Rainbow Six® Siege, Gods and Monsters™ (titre provisoire) et Far Cry® 6.

UBISOFT LEAMINGTON

Situé dans la ville historique de Royal Leamington Spa dans le Warwickshire au Royaume-Uni, Ubisoft Leamington a rejoint Ubisoft en janvier 2017. Composé d'une équipe de plus de 70 personnes, le studio se caractérise par une culture familiale très prononcée et une expertise en co-développement de classe mondiale. Le studio a travaillé en étroite collaboration avec de nombreux studios Ubisoft sur le développement de titres AAA, tels que The Division® 2, Starlink Battle for Atlas®, ainsi que d'autres projets AAA non annoncés.

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 qui repoussent 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. Ubisoft Mainz fait partie du réseau allemand de studios Ubisoft Blue Byte.

MASSIVE ENTERTAINMENT



Fondé en 1997 et membre de la famille Ubisoft depuis 2008, Massive Entertainment est un leader mondial du développement de titres AAA à succès situé à Malmö, en Suède.

En 2016, les équipes passionnées et créatives de Massive ont amené Tom Clancy's The Division® aux joueurs du monde entier, établissant le record du meilleur lancement d'une nouvelle franchise de jeu vidéo pour Ubisoft. 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.

Avec la sortie récente de Tom Clancy's The Division® 2, utilisant Snowdrop®, le moteur de jeu du studio, Massive continue de repousser les limites de ce qui est technologiquement possible. Le studio est également le berceau de Uplay, la plateforme digitale de Ubisoft.

En 2017, le studio a annoncé qu'il conduirait le développement d'un nouveau jeu innovant, inspiré de la série de films Avatar™ de James Cameron.

L'objectif du studio a toujours été, et restera, de créer et d'offrir les meilleures expériences de jeu possibles pour tous les joueurs.

UBISOFT MILAN

En 20 ans d'existence, Ubisoft Milan a contribué au développement de certaines des franchises les plus populaires d'Ubisoft telles 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, une exclusivité Nintendo Switch mettant en avant l'alliance de personnages phares de Nintendo et Ubisoft pour sauver le Royaume Champignon. Le succès mondial du jeu s'est poursuivi avec Donkey Kong Adventure, un DLC majeur 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, sorti récemment.

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 ZombiUT™ 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 MONTRÉAL

Avec plus de 4 000 collaborateurs, Ubisoft Montréal est le plus grand studio de la société et le plus grand studio de production de jeux vidéo au monde. Ses équipes ont développé plus d'une centaine de jeux et travaillent sur le contenu live de certains des plus grands titres et des plus célèbres franchises d'Ubisoft, dont Assassin's Creed®, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, Far Cry®, Watch Dogs® et For Honor®.

Cette année, lors de la première édition d'Ubisoft Forward, Ubisoft Montréal a présenté Hyper Scape®, un tout nouveau Battle Royale, ainsi que Far Cry® 6, le dernier volet de la franchise tant aimée des joueurs. Ses équipes ont également contribué au développement des très attendus Assassin's Creed® Valhalla et Watch Dogs® Legions, également présentés lors de l'événement.

UBISOFT MUMBAI



La création d'un second studio indien, au cœur de la capitale financière du pays, est un choix très stratégique pour Ubisoft. Mumbai est une ville dynamique et dispose d'un vivier de talents jeunes et créatifs. Elle s'est révélée être un emplacement idéal, en parfait accord avec l'ADN d'Ubisoft.

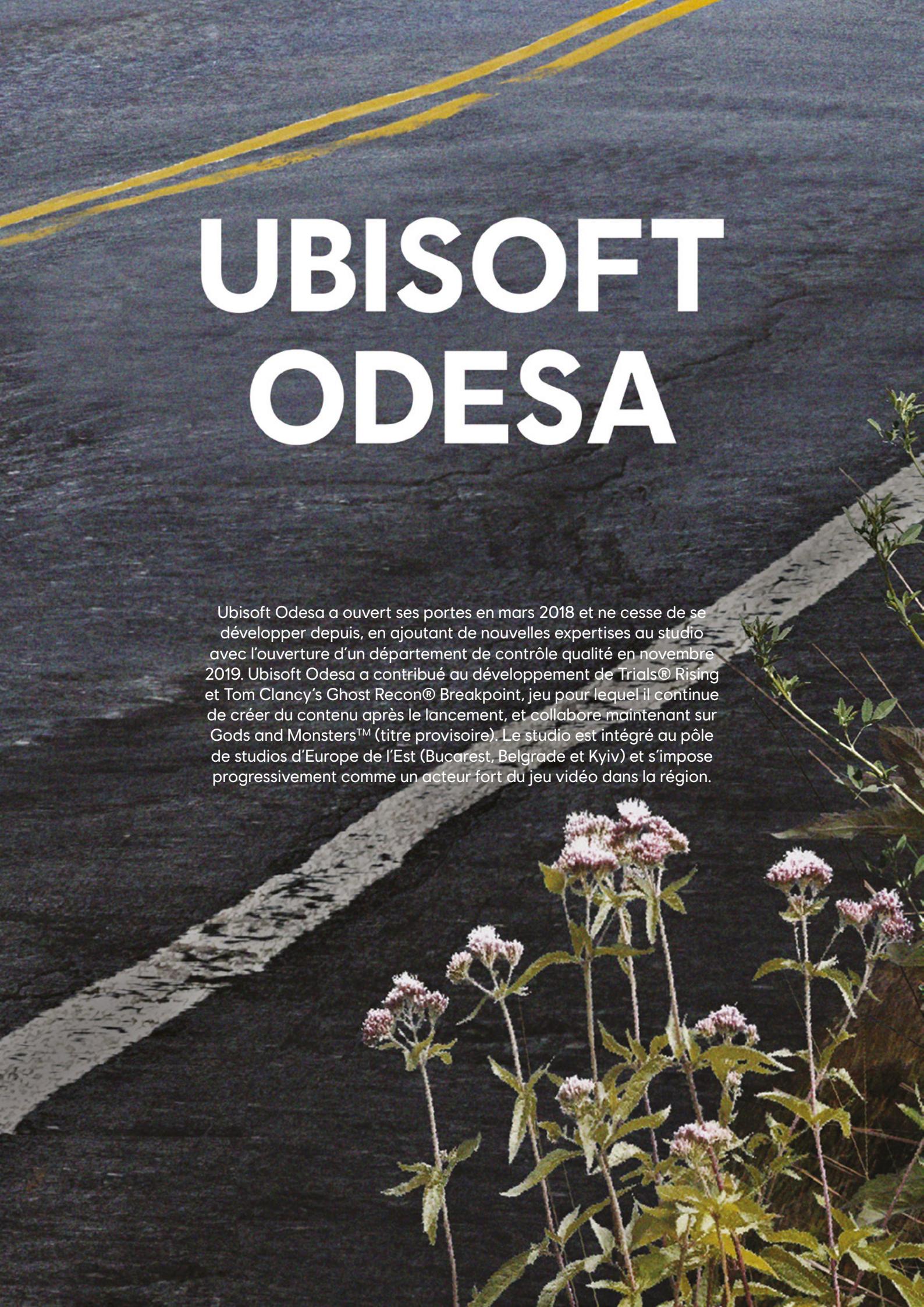
Le studio de Mumbai a été créé en octobre 2018 avec une première équipe. Le studio s'est rapidement développé, et accueillera bientôt 100 employés qui travailleront ensemble au développement de nombreux projets passionnants. Le studio de Mumbai dispose d'une équipe de production AAA à part entière, qui se concentre sur le développement de titres AAA en collaboration avec d'autres studios Ubisoft. Ubisoft Mumbai se donne pour objectif de développer un véritable écosystème du jeu vidéo en Inde, en s'associant avec les meilleures écoles et en créant un solide réseau de talents créatifs dans le pays.



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, et Shootmania®, le FPS accessible à tous. Le studio s'est construit une excellente réputation autour de la qualité de sa technologie multijoueur qui offre l'une des meilleures expériences de jeu en ligne, basée sur la compétition et la créativité des joueurs, sur PC, consoles et en réalité virtuelle. Accessible à tous les publics, les jeux d'Ubisoft Nadeo rassemblent plus de 35 millions de joueurs.

UBISOFT ODESA



Ubisoft Odesa a ouvert ses portes en mars 2018 et ne cesse de se développer depuis, en ajoutant de nouvelles expertises au studio avec l'ouverture d'un département de contrôle qualité en novembre 2019. Ubisoft Odesa a contribué au développement de Trials® Rising et Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, jeu pour lequel il continue de créer du contenu après le lancement, et collabore maintenant sur Gods and Monsters™ (titre provisoire). Le studio est intégré au pôle de studios d'Europe de l'Est (Bucarest, Belgrade et Kyiv) et s'impose progressivement comme un acteur fort du jeu vidéo dans 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 Owlient 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

Créé en 1992, le studio pionnier d'Ubisoft fait partie intégrante de l'histoire du Groupe et est un témoin privilégié de la croissance de son réseau au cours les 28 dernières années. Rassemblant plus de 700 esprits créatifs et techniques, le studio est à l'origine de la création de certaines des plus grandes marques d'Ubisoft, tel que le phénomène Just Dance®, qui a déjà vendu plus de 75 millions de copies, et a célébré son 10ème anniversaire l'année dernière. Le portefeuille de marques du studio s'étend sur plusieurs générations de consoles avec des séries à succès allant de Tom Clancy's Ghost Recon®, aux Lapins Crétins en passant par Watch Dogs®.

L'année dernière, le studio a sorti le dernier épisode de la franchise de tir d'Ubisoft, Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, ainsi que Just Dance® 2020, qui a été lancé pour la première fois sur Google Stadia. Ubisoft Paris a également travaillé avec Ubisoft Toronto et d'autres studios du réseau mondial de l'entreprise sur Watch Dogs® Legion, qui sortira en 2020.

UBISOFT PARIS (MOBILE)

Fondé en 2013, le studio mobile de Paris regroupe des talents et des expertises dédiées au développement de jeux mobiles AAA, avec une forte valeur ajoutée sur les aspects de narration, de gameplay et de direction artistique. Le studio a développé le spin-off Assassin's Creed® Pirates, et City Of Love: Paris™, une aventure passionnante mêlant romance et mystères anciens, tous deux récompensés. Le studio a récemment publié « The Mighty Quest For Epic Loot® », un jeu de rôle d'action coloré et palpitant téléchargé plus de 8 millions de fois, et « Might & Magic® : Chess Royale », le premier jeu de Battle Royale automatique et cross-plateforme du marché. Le studio travaille également sur d'autres projets non annoncés.

UBISOFT PHILIPPINES

En 2016, Ubisoft Philippines a ouvert le premier, et unique, studio de développement de jeux AAA dans le pays. Depuis lors, le studio s'est développé et compte aujourd'hui 150 professionnels, qui co-développent les franchises phares d'Ubisoft telles que Assassin's Creed® Valhalla, Assassin's Creed® Odyssey, Assassin's Creed® Origins, Assassin's Creed® III Remaster, Assassin's Creed® Liberation sur Nintendo Switch ; Skull & Bones™, For Honor®, et The Crew® 2.

Grâce à des partenariats avec des institutions académiques et à une implication active dans des événements communautaires, Ubisoft Philippines continue à développer l'industrie du jeu vidéo en Asie du Sud-Est.

UBISOFT PUNE

2020 marque la 12ème 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 1 000 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. Le studio utilise les dernières technologies et innovations pour améliorer la qualité des jeux. Les équipes de contrôle qualité travaillent en parfaite synergie et organisent 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. Ubisoft Pune est fier de la diversité de son équipe et cherche constamment 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™ (Titre provisoire), un nouveau jeu solo mettant en scène la quête d'un héros cherchant à sauver les Dieux grecs.

UBISOFT REDLYNX

Créé en 2000 et basé à Helsinki, le studio finlandais a rejoint

Ubisoft en 2011. Avec plus de 150 personnes passionnées représentant plus de 20 nationalités, la particularité de RedLynx est d'accueillir sur le même site les équipes de développement de jeux sur PC, consoles et mobile. Le studio est connu pour son gameplay soigné, sa relation de proximité avec la communauté et son important soutien au contenu généré par les utilisateurs.

Par le passé, le studio a développé plus de 100 jeux toutes plateformes confondues mais est particulièrement connu pour sa série à succès, plusieurs fois primée, Trials®. En 2014, la série est portée sur mobile avec Trials Frontier, téléchargé plus de 80 millions de fois.

En 2017, l'équipe a sorti le jeu mobile South Park™: Phone Destroyer™, qui a été développé en collaboration avec South Park Digital Studios.

Le jeu propose un concentré d'action combinant de la stratégie en temps réel et des jeux de cartes à collectionner. En 2019, en partenariat avec Ubisoft Kyiv, Ubisoft RedLynx a lancé Trials® Rising, le plus important et le plus ambitieux ajout à la franchise de Trials à ce jour.

Le studio contribue également à plusieurs titres majeurs d'Ubisoft et a fièrement contribué à la sortie de Tom Clancy's The Division® 2 sur Google Stadia plus tôt cette année, en collaboration avec Massive Entertainment, un autre studio d'Ubisoft.

Actuellement, l'équipe de RedLynx concentre ses efforts sur la création de contenu additionnel sur ses jeux live, sur l'engagement avec ses communautés, ainsi que sur de passionnantes projets non annoncés.

RED STORM

Fondé en 1996 en Caroline du Nord par l'écrivain Tom Clancy, dirigé par Steve Reid, et comprenant dix-sept autres 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 l'un des leaders 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 telles que Rocksmith®, Far Cry® et le best-seller Tom Clancy's The Division®. Plus récemment, Red Storm a collaboré avec Massive Entertainment sur le jeu Tom Clancy's The Division® 2.

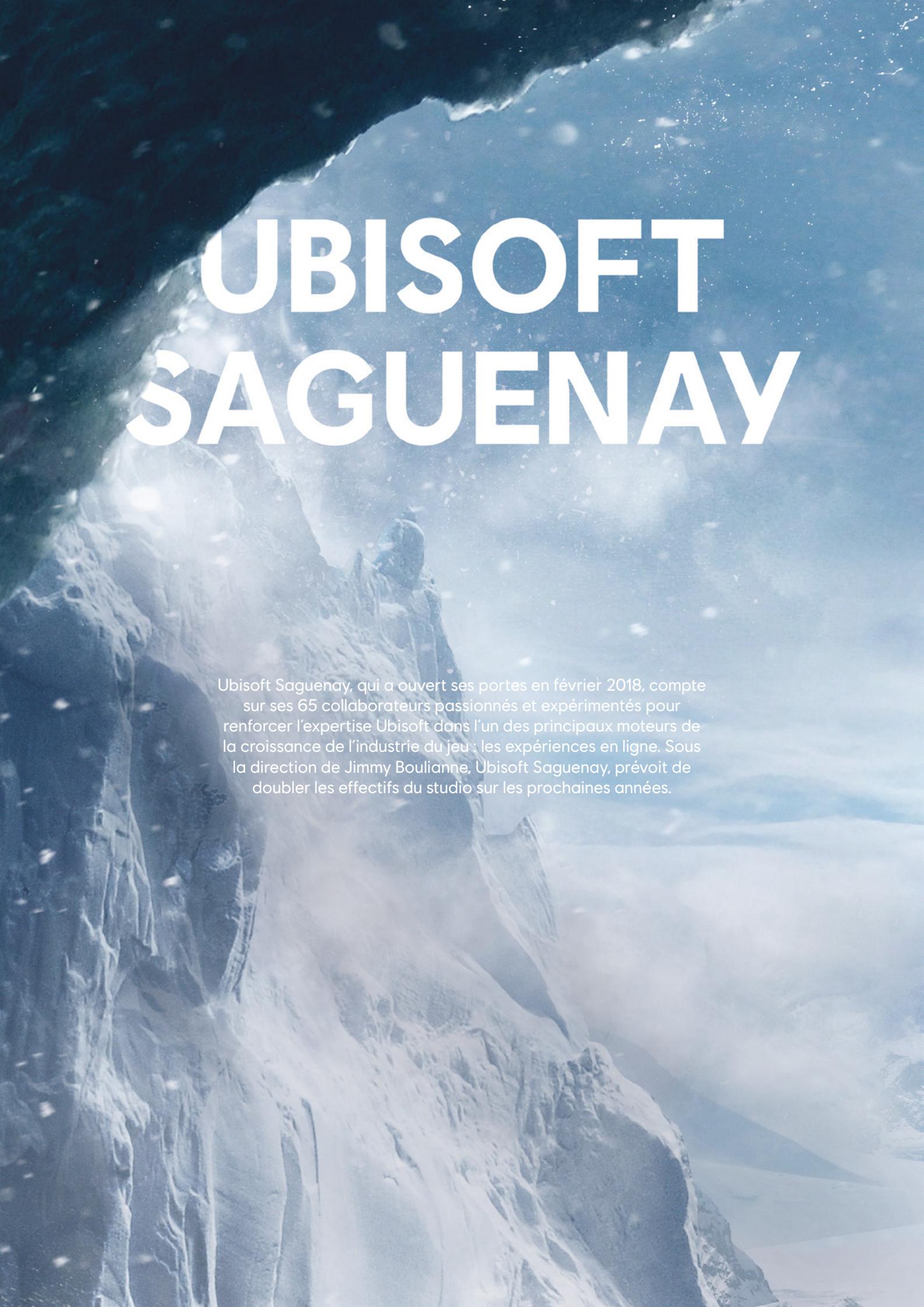
REFLECTIONS

Ubisoft Reflections est un studio multiculturel de développement de jeux AAA basé à Newcastle, au Royaume-Uni. Reconnu internationalement, il est présent depuis 35 ans sur la scène du jeu vidéo et 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, Ubisoft 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 240 personnes issues de plus de 20 nationalités différentes, Ubisoft Reflections continue à constituer des équipes de passionnés pour travailler sur des franchises phares et d'autres projets AAA non annoncés.

UBISOFT SAGUENAY



Ubisoft Saguenay, qui a ouvert ses portes en février 2018, compte sur ses 65 collaborateurs passionnés et expérimentés pour renforcer l'expertise Ubisoft dans l'un des principaux moteurs de la croissance de l'industrie du jeu : les expériences en ligne. Sous la direction de Jimmy Boulianne, Ubisoft Saguenay, prévoit de doubler les effectifs du studio sur les prochaines années.

UBISOFT SAN FRANCISCO

Siège d'Ubisoft en Amérique du Nord depuis 1996, Ubisoft San Francisco a ouvert son studio de développement en 2009 et a depuis développé Rocksmith® et Rocksmith® 2014, apprenant à des millions de personnes à jouer de la guitare et de la basse. Avec une playlist de plus de 1 500 chansons étoffée au cours de neuf années, la franchise Rocksmith a aidé des millions de joueurs issus du monde entier dans leur parcours musical. En 2017, le studio a lancé South Park™ : L'Annale du Destin™ en collaboration avec Trey Parker, Matt Stone et South Park Digital Studios. Le studio travaille actuellement sur deux projets non annoncés.



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 24 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



Après avoir ouvert ses portes en 2008, Ubisoft Singapour est devenu le studio de développement AAA le plus important d'Asie du Sud-Est. Le studio de 400 personnes accueille plus de 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, d'Assassin's Creed® IV Black Flag® et plus récemment d'Assassin's Creed® Valhalla. Sa double expertise dans les jeux AAA et les opérations live, combinée à une passion pour les environnements navals a encouragé l'équipe à gérer le développement de Skull and Bones™, révélé à l'E3 2017.

UBISOFT SOFIA

A wide-angle photograph of a rugged, snowy mountain range under a pale sky. In the lower right foreground, the dark hull and masts of a large sailing ship are visible, partially submerged in icy water. Numerous seagulls are scattered across the scene, some flying and others resting on the ship's structures.

Fondé en 2006, Ubisoft Sofia est devenu un studio de développement de jeux AAA de classe mondiale. Au fil des ans, le studio a travaillé sur plus de 18 titres, allant de jeux occasionnels aux jeux en monde ouvert et couvrant un large éventail de plateformes et de technologies. 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 huit ans, Ubisoft Sofia est l'un des principaux contributeurs de la franchise Assassin's Creed, ayant grandement pris part au développement d'Assassin's Creed® Black Flag® et d'Assassin's Creed® Origins, ainsi qu'à la création d'Assassin's Creed® Liberation, d'Assassin's Creed® Rogue et du DLC « La Malédiction des Pharaons » d'Assassin's Creed® Origins. Plus récemment, Ubisoft Sofia a contribué en tant que co-développeur à la création de Tom Clancy's The Division® 2 et a dirigé la production de son deuxième épisode « Pentagon, The Last Castle » en 2019. Aux côtés de plus de 250 professionnels, Ubisoft Sofia travaille actuellement sur de grands projets d'Ubisoft, Beyond Good & Evil™ 2 et le récemment annoncé Assassin's Creed® Valhalla.

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

Créé en 2010, le studio d'Ubisoft Toronto est composé d'une équipe multiculturelle dont la mission est de concevoir le jeu vidéo de demain. Comme annoncé lors de l'Ubisoft Forward, l'équipe de Toronto dirige Far Cry® 6, le prochain jeu de la série primée d'Ubisoft, où les joueurs plongent dans une révolution de guérilla des temps modernes pour défaire Anton Castillo, un président vicieux interprété par Giancarlo Esposito. Ubisoft Toronto est également le studio principal de la production de Watch Dogs® Legion. Sortant à l'automne 2020, les joueurs pourront recruter tous les personnages qu'ils croiseront dans le monde ouvert du jeu pour rejoindre la résistance DedSec et lutter contre l'émergence d'un régime autoritaire au cœur d'un Londres dystopique situé dans un futur proche.

Ubisoft Toronto a contribué au succès de marques récompensées d'Ubisoft, dont Assassin's Creed®, Far Cry®, For Honor™, Tom Clancy's Splinter Cell® et Watch Dogs®. En 2018, Ubisoft Toronto a sorti sa première création maison, Starlink: Battle for Atlas®. La première production principale du studio, Tom Clancy's Splinter Cell® Blacklist, a été acclamée par la critique en 2013.

Ubisoft Toronto figure parmi les 100 meilleurs employeurs pour les jeunes et s'est vu décerné le titre de Best Developer of Show par GameIndustry.biz à l'E3 2019.

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 dont la mission consiste 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®, Watch Dogs® et d'autres projets non annoncés. Ce studio d'avant-garde abrite des 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 a été fondé en 2014 et a rejoint le groupe Ubisoft en 2018.

Il se spécialise dans le développement des histoires interactives à succès sous la forme de romans visuels, pour enrichir les contenus de la série Is it Love?. Avec plus de 15 applications mobiles cumulant près de 60 millions de téléchargements à date, 1492 Studio crée des jeux qui font voyager les 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. Lafiq Belgium/IMPS. www.smurf.com – All Rights Reserved. Game Software excluding Lafiq 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.

