



UBI
30

AU COEUR DE LA CRÉATION UBISOFT STUDIOS

Avec plus de **8000 talents dédiés à la création de jeux vidéo**, **Ubisoft est la deuxième plus grande force de production de l'industrie**. Ses **29 studios** dans le monde accueillent les meilleurs développeurs au sein de ses équipes passionnées, créatives et innovantes.

29 STUDIOS UBISOFT À TRAVERS LE MONDE

Ubisoft Paris, France – Créé en 1992
Ubisoft Bucarest, Roumanie – Créé en 1992
Ubisoft Montpellier, France – Créé en 1994
Ubisoft Annecy, France – Créé en 1996
Ubisoft Shanghai, Chine – Créé en 1996
Ubisoft Montréal, Canada – Créé en 1997
Ubisoft Barcelone, Espagne – Créé en 1998
Ubisoft Milan, Italie – Créé en 1998
Red Storm Entertainment, Etats-Unis – Acquis en 2000
Blue Byte, Allemagne – Acquis en 2001
Ubisoft Québec, Canada – Créé en 2005
Ubisoft Sofia, Bulgarie – Créé en 2006
Reflections, Royaume-Uni – Acquis en 2006
Ubisoft Osaka, Japon – Acquis en 2008
Ubisoft Chengdu, Chine – Créé en 2008
Ubisoft Singapour – Créé en 2008
Ubisoft Pune, Inde – Acquis en 2008
Ubisoft Kiev, Ukraine – Créé en 2008
Massive, Suède – Acquis en 2008
Ubisoft Toronto, Canada – Créé en 2009
Nadeo, France – Acquis en 2009
Ubisoft San Francisco, Etats-Unis – Créé en 2009
Owlion, France – Acquis en 2011
RedLynx, Finlande – Acquis en 2011
Ubisoft Abou Dhabi, Emirats arabes unis – Créé en 2011
Future Games of London, Royaume-Uni – Acquis en 2013
Ubisoft Halifax, Canada – Acquis en 2015
Ivory Tower, France – Acquis en 2015
Ubisoft Philippines, Philippines – Créé en 2016

UBISOFT PARIS

Créé en 1992, le studio pionnier d'Ubisoft s'est rendu célèbre en créant plusieurs marques iconiques du groupe telles que Rayman®, ou le phénomène Just Dance®, déjà vendu à plus de 60 millions d'exemplaires à travers le monde. Le portfolio du studio s'étend sur plusieurs générations de consoles et s'adresse à un large public, avec des marques aussi variées que les Lapins Crétins®, Red Steel® ou encore la série à succès Tom Clancy's Ghost Recon®. Le studio a également collaboré au développement de Watch Dogs® et récemment sorti Just Dance 2016. Les équipes se concentrent aujourd'hui sur le développement du très attendu Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, premier jeu de tir militaire en monde ouvert entièrement jouable à 4 en mode coop ou solo, du jeu de cartes mobile Rabbids Heroes® et de Just Dance® 2017. Le studio travaille également sur Watch Dogs® 2 en collaboration avec Ubisoft Montréal, ainsi que sur d'autres projets ambitieux mais encore non annoncés à ce jour.

UBISOFT PARIS (MOBILE)

Fondé en 2013, le studio mobile de Paris regroupe des talents et des expertises dédiées au développement de jeux mobiles de qualité. L'équipe tire parti des capacités offertes par les nouvelles générations de mobiles et du moteur développé en interne pour créer des jeux au rendu incomparable et des expériences mémorables sur smartphones et tablettes. Le studio a notamment développé, en collaboration avec les équipes Ubisoft de Craiova en Roumanie, le standalone Assassin's Creed® Pirates. Le titre a été désigné Editor's Choice sur l'App Store lors de sa sortie et a généré à date plus de 20 millions de téléchargements. Plus récemment, le studio a magnifié l'univers des célèbres Schtroumpfs® de Peyo dans Les Schtroumpfs® : Epic Run, le premier runner de la licence sur mobile qui propose une expérience de jeu riche et originale tout en préservant l'ADN de la marque. L'équipe continue aujourd'hui d'enrichir l'expérience de ces deux jeux, tout en travaillant sur de nouveaux titres non encore annoncés.

UBISOFT BUCAREST

L'aventure débute en 1992 lorsqu'Ubisoft décide de s'établir hors de France et ouvre son premier studio à Bucarest. L'équipe, alors composée de 4 programmeurs et 2 graphistes, a pour mission d'adapter les jeux consoles sur PC. Le studio s'est considérablement développé depuis et a notamment intégré une équipe spécialisée dans le développement mobile basée à Craiova. Ce studio est aujourd'hui un partenaire clé dans le développement de jeux AAA comme en témoignent ses multiples collaborations sur Ghost Recon Future Soldier®, Just Dance, ou encore sur la marque Assassin's Creed® pour laquelle le studio a contribué à l'expérience multijoueur. En 2014, l'équipe a collaboré avec Ubisoft Sofia, apportant son expertise à la création d'Assassin's Creed® Rogue. En plus d'autres projets non annoncés, Ubisoft Bucarest travaille actuellement avec Ubisoft Paris sur le jeu Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands et avec Ubisoft Kiev sur la version PC de Watch Dogs 2.

UBISOFT MONTPELLIER

Ouvert en 1994, Ubisoft Montpellier est à l'origine du succès de Beyond Good and Evil® et du légendaire Rayman® Origins. Le studio s'est considérablement développé au fil des ans, notamment en fusionnant avec le studio Tiwak, dont l'expertise technique et créative avait déjà été mise au service de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter®. Après les succès de The Lapins Crétins® : La Grosse Aventure, Michael Jackson: The Experience, The Adventures of Tintin®: The Secret of the Unicorn ou encore From Dust®, le studio lance ZombiU® sur console Wii U™. En 2013, Ubisoft Montpellier annonce la sortie de Rayman® Legends, nouvel opus de la célèbre série, pour le plus grand plaisir de ses fans. Utilisant la technologie UbiArt Framework qu'il a développée, le studio lance en 2014 Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre™, primé pour son originalité lors des BAFTA Games Awards. Après des collaborations fructueuses avec Ubisoft Montréal sur Assassin's Creed® Unity puis Ubisoft Québec sur Assassin's Creed® Syndicate, le studio se concentre aujourd'hui sur le développement d'autres jeux AAA, dont le nouveau Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands. Cette année à l'E3, le studio a annoncé sa collaboration sur le tout premier monde ouvert dédié aux sports d'action, STEEP®. Le studio travaille également sur d'autres projets non annoncés à ce jour.

UBISOFT ANNECY

Créé en 1996, Ubisoft Annecy a fait ses premières armes sur Rayman® 2 The Great Escape sur PS2. Devenu spécialiste des développements online et multijoueur, notamment grâce à son travail sur la franchise Splinter Cell®, le studio a ensuite mis son expertise au service de la marque Assassin's Creed, dont il a développé les modes multijoueur de la série, et celui particulièrement plébiscité d'Assassin's Creed® IV Black Flag®.

Les équipes anneciennes ont ensuite poursuivi leurs efforts sur Assassin's Creed Unity puis Assassin's Creed Syndicate en collaboration avec Ubisoft Montréal et Ubisoft Québec tout en participant simultanément au lancement de The Crew®. Plus récemment le studio a contribué au succès mondial du projet de Massive, Tom Clancy's The Division®, dont il développe actuellement les prochains DLCs. Il collabore également avec Ubisoft Paris sur le très attendu Ghost Recon Wildlands. Ubisoft Annecy dirige actuellement le développement d'une création originale, STEEP, le tout premier monde ouvert dédié aux sports d'action, créé au cœur des Alpes françaises par une équipe de sportifs passionnés et mené en collaboration avec Ubisoft Montpellier et Ubisoft Kiev.



UBISOFT SHANGHAI

Ouvert en 1996, Ubisoft Shanghai est aujourd'hui un des studios de jeux vidéo les plus influents de Chine, pouvant intervenir sur toutes les phases de création et de production d'un jeu. Ses équipes passionnées participent au développement de jeux mobile et HD. La qualité est au cœur des productions du studio comme en témoigne son travail sur Splinter Cell, Far Cry® ou encore The Crew® Wild Run. A travers de nombreux projets de co-développement, Ubisoft Shanghai a renforcé son expertise en intelligence artificielle et animation des systèmes vivants. Son équipe créative a également travaillé sur plusieurs marques clés d'Ubisoft telles Assassin's Creed ou Tom Clancy® avec Tom Clancy's : The Division ainsi que sur le très attendu Tom Clancy's : Ghost Recon Wildlands et For Honor™. Ubisoft Shanghai travaille actuellement sur des jeux mobiles en *free-to-play*, ainsi que sur une toute nouvelle expérience transmedia Just Dance pour le marché chinois.

UBISOFT MONTREAL

Créé en 1997, Ubisoft Montréal est rapidement devenu le plus grand studio d'Ubisoft mais également l'un des plus grands studios de jeu vidéo du monde. Ses équipes sont à l'origine de nombreuses superproductions comme Far Cry, Tom Clancy's Rainbow Six®, Assassin's Creed ou encore Watch Dogs. En 2014, Ubisoft Montréal a été nommé studio de l'année aux réputés Golden Joystick Awards de Londres. Le studio se concentre aujourd'hui sur trois nouveaux projets : le lancement de son premier jeu en réalité virtuelle Eagle Flight™, le développement du très attendu Watch Dogs 2 et la création de l'univers For Honor™.

HYBRIDE TECHNOLOGIES

Hybride Technologies est une division d'Ubisoft basée au Québec. Le studio est spécialisé dans la réalisation de projets ambitieux d'effets visuels, destinés aux industries de la télévision et du cinéma dans le monde entier. Son équipe est composée d'artistes, d'animateurs, de compositeurs, de concepteurs graphiques d'animation, d'intégrateurs, d'éditeurs et de superviseurs ayant une ambition commune : créer des mondes parallèles où les effets visuels spectaculaires s'inscrivent durablement dans l'imaginaire et la mémoire du public. En 25 ans d'existence le studio a gagné le respect de réalisateurs renommés et a contribué à de nombreux films reconnus pour leurs effets visuels : Sin City, 300, Avatar, The Hunger Games, Pacific Rim, et plus récemment, Jurassic World et Star Wars : le Réveil de la Force.

UBISOFT BARCELONE

Le studio de Barcelone est composé de deux entités distinctes : l'une spécialisée sur les jeux HD et la seconde sur le mobile.

Créée en 1998, l'équipe d'Ubisoft Barcelone se lance dans les jeux de course avant de se spécialiser sur le segment « casual ». En travaillant sur Your Shape®, l'équipe développe une technologie interne de « motion tracking », expertise qu'elle partagera au sein d'Ubisoft. Le studio a également collaboré avec plusieurs studios du groupe sur les marques Tom Clancy's Ghost Recon, Just Dance, Les Lapins Crétins mais aussi Assassin's Creed. L'équipe travaille aujourd'hui sur la prochaine saison du jeu d'infiltration Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Ubisoft Barcelone est toujours en quête de contenus innovants et d'expériences immersives à développer pour enrichir la vie des joueurs. Ainsi, le studio travaille actuellement en collaboration avec Red Storm Entertainment sur deux jeux en réalité virtuelle : Werewolves Within™, expérience conviviale et multijoueur mais aussi Star Trek™ Bridge Crew, proposant aux joueurs une immersion inédite au sein de l'équipage d'un vaisseau de la Fédération.

UBISOFT BARCELONE (MOBILE)

Fondé en 2002, Digital Chocolate Microjocs Studio a rejoint Ubisoft en 2013. L'équipe de 55 talents, les technologies et les franchises de ce studio sont venues renforcer l'activité mobile d'Ubisoft. Spécialisé dans les jeux mobiles free-to-play, le studio a déjà sorti plusieurs titres à succès comme Galaxy Life® qui a conquis plus de 50 millions de joueurs depuis son lancement. Le studio a également confirmé son savoir-faire technique et artistique en lançant SandStorm : Pirate Wars™ en 2016, un jeu d'action palpitant prenant place dans un univers post-apocalyptique et proposant un mode PVP en temps réel. Le studio se concentre aujourd'hui sur le développement de nouveaux titres non annoncés à ce jour.

UBISOFT MILAN

A sa création en 1998, Ubisoft Milan commence par développer des jeux sur console portable comme Rayman® sur Nintendo Game Boy Color ou Lara Croft™ Tomb Raider™: The Prophecy sur Nintendo Game Boy Advance. Progressivement l'équipe étend son savoir-faire à des titres à succès comme Beyond Good & Evil®, Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory® ou Tom Clancy's Rainbow Six®: Athena Sword. Par la suite, Ubisoft Milan s'oriente vers la production de jeux en « motion tracking » comme MotionSports® sur Kinect™ for Xbox 360® en collaboration avec Ubisoft Barcelone ou Lapins Crétins® : Alive and Kicking avec Ubisoft Paris, puis participe à quatre épisodes de la marque Just Dance, le dernier en date étant Just Dance 2015. Depuis, le studio a également mis ses compétences au profit de la série Assassin's Creed® : d'Assassin's Creed® III Liberation, à Assassin's Creed® Rogue en passant par Assassin's Creed® IV Black Flag. Ubisoft Milan travaille aujourd'hui avec Ubisoft Paris et Reflections sur Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands, nouveau jeu de tir militaire en monde ouvert, ainsi que sur d'autres projets non annoncés à ce jour.

RED STORM ENTERTAINMENT

Fondé en 1996 en Caroline du Nord par le romancier Tom Clancy et Steve Reid, son actuel directeur, Red Storm Entertainment rejoint Ubisoft en 2000. Le studio redéfinit le jeu de tir et d'infiltration en lançant Tom Clancy's Rainbow Six® en 1998. Ce jeu, inscrit au top 25 de CNN, positionne Red Storm en leader sur le segment. Son second titre à succès Tom Clancy's Ghost Recon® devient une référence en matière de jeux en ligne et remporte de nombreux Awards, dont celui de meilleur jeu de l'année en 2001. Au fil des ans le studio a travaillé sur plusieurs marques d'Ubisoft dont le best-seller Tom Clancy's The Division. Fort de 20 ans d'expérience multijoueurs, Red Storm apporte aujourd'hui son expertise dans le domaine de la réalité virtuelle et explore de nouvelles opportunités de jeux sociaux. En 2016, le studio annonce la sortie du jeu social Werewolves Within™ et vient tout juste de dévoiler son premier jeu AAA en réalité virtuelle: Star Trek™ Bridge Crew. Les fans de la marque et leurs amis vont pouvoir s'immerger de façon inédite au sein de l'équipage d'un vaisseau de la Fédération.

BLUE BYTE

Ouvert en 1988, le studio Blue Byte rejoint la famille Ubisoft en 2001 et célèbre cette année ses 15 ans au sein du groupe. Le studio s'est construit une solide réputation en développant des jeux AAA sur PC : The Settlers® lancé en 1993 et Anno®, dont le studio supervise la production depuis 2007. Au fil des ans, l'équipe Blue Byte, basée à Düsseldorf (Allemagne), s'est agrandie et a fait l'acquisition d'une nouvelle antenne à Mainz en 2014. Récemment le studio a porté son jeu de gestion stratégique Anno 2205™ dans l'espace et s'apprête à lancer son nouveau jeu de stratégie en temps réel Champions of Anteria™ pour l'été 2016. Blue Byte est également à l'origine de titres mobiles et de jeux pour navigateur tels que Assassin's Creed® Identity et The Settlers® Online, qu'il continue de faire vivre aujourd'hui. Le studio travaille également sur d'autres projets non annoncés à ce jour.

UBISOFT QUEBEC

Fondé en 2005, le studio d'Ubisoft Québec s'est fait une place parmi les leaders de l'industrie du jeu vidéo. Unie pour créer des mondes exceptionnels, l'équipe franchira le cap des 400 employés d'ici la fin de 2016. Impliqué sur plusieurs franchises phares d'Ubisoft comme Might&Magic®, Prince of Persia® mais aussi Watch Dogs® ou encore Rainbow Six®, le studio a acquis une solide expertise dans le développement de jeux AAA. Collaborant depuis 2010 sur Assassin's Creed®, l'équipe d'Ubisoft Québec a récemment été responsable du développement d'Assassin's Creed® Syndicate. Entre autres projets non annoncés à ce jour, le studio apporte aujourd'hui son expertise à la création de l'univers For Honor™, en collaboration avec Ubisoft Montréal.

UBISOFT SOFIA

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

REFLECTIONS

Fondé en 1984, le studio Reflections fait vivre la scène du jeu vidéo britannique depuis maintenant plus de trente ans. Son équipe, basée à Newcastle, a développé nombre de jeux légendaires comme *Shadow of the Beast*, *Destruction Derby* et *Driver®*. Le studio a rejoint Ubisoft en juillet 2006, tout en poursuivant son travail sur la série *Driver®*, dont le dernier opus, *Driver® San Francisco*, est sorti en 2011. Les équipes ont également contribué aux hits commerciaux de *Watch Dogs®* et *The Crew®*. En plus de son travail sur les titres AAA, Reflections se passionne pour la création de jeux expérimentaux comme *Grow Home™*, nommé aux BAFTA en 2016, dont la suite *Grow Up* sortira en août 2016. Le studio peut aussi compter sur son expertise historique dans l'animation des véhicules. Reflections a en effet créé les voitures, bateaux, hélicoptères, avions, motos, chevaux et autres moyens de locomotion d'*Assassin's Creed® Syndicate*, de *Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands* et du prochain *Watch Dogs® 2*. Dans ce domaine, le studio est également à l'origine de la première technologie gameplay partagée chez Ubisoft. Récemment le studio a joué un rôle majeur dans la création du best-seller *Tom Clancy's The Division™* en collaboration avec Massive, Red Storm Entertainment et Ubisoft Annecy. Reflections est aujourd'hui responsable du développement du premier DLC du jeu : *Underground*, qui explore les entrailles de la ville de New York.

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 portable et a lancé de nombreux titres à succès, notamment pour la marque *Petz®*. Ubisoft Osaka collabore actuellement avec Ubisoft San Francisco sur le développement de *South Park™: The Fractured But Whole™*.

UBISOFT CHENGDU

Depuis son ouverture en 2008, Ubisoft Chengdu est devenu un studio de référence dans l'Ouest de la Chine. En huit ans, l'équipe a développé un vaste panel de jeux allant de *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* à la version chinoise de *Might & Magic® Duel of Champions*, en passant par *Les Schtroumpfs™ & Co* et sa suite, *Les Schtroumpfs™ & Co: Spellbound*. Parallèlement, le studio a travaillé en étroite collaboration avec d'autres studios d'Ubisoft sur des marques AAA comme *Assassin's Creed®*, *The Crew®*, *Rainbow Six®*, *Watch Dogs®*, *Tom Clancy's Ghost Recon® Phantoms* et le best-seller *Tom Clancy's The Division™*. La diversité des profils travaillant au studio a permis à Ubisoft Chengdu de développer ses jeux sur différentes plateformes. Ainsi en 2015 est sorti le tout premier jeu mobile du studio : *Monkey King Escape™* qui cumule 2 millions de téléchargements sur iOS et Google Play en Asie. La même année *Scrabble®* est publié en Amérique du Nord : c'est le premier jeu sur console développé par le studio. Ubisoft Chengdu travaille aujourd'hui sur de nouveaux projets, non annoncés à ce jour.

UBISOFT SINGAPOUR

Ubisoft Singapour ouvre en juillet 2008. Premier studio du groupe en Asie du Sud-Est, il devient rapidement l'un des principaux développeurs de jeux vidéo dans la région. Après avoir collaboré sur les titres *Prince of Persia The Forgotten Sands®*, *Assassin's Creed® II* et *Assassin's Creed® Brotherhood*, le studio affirme son savoir-faire technique sur les environnements maritimes en développant les batailles navales d'*Assassin's Creed® 3* et *Assassin's Creed® IV Black Flag™*. Fort de cette expérience, Ubisoft Singapour a fait évoluer sa technologie navale pour permettre la navigation en terrains destructibles (icebergs) sur *Assassin's Creed® Rogue*. Le studio est également à l'origine de l'environnement et des missions du jeu se déroulant en Atlantique Nord. Ubisoft Singapour est également responsable des ellipses temporelles sur *Assassin's Creed® Unity*. Plus récemment le studio a mis son expertise au service d'*Assassin's Creed® Syndicate* en développant plusieurs missions, l'ensemble du gameplay lié à la Tamise ainsi que les ellipses temporelles présentes dans le jeu. Ubisoft Singapour travaille actuellement sur des projets non annoncés à ce jour.

UBISOFT PUNE

Après son rachat à Gameloft, le studio de Pune rejoint Ubisoft en 2008. L'expertise du studio s'étend du développement de jeux sur console, sur mobile au contrôle qualité. Ubisoft Pune a notamment contribué au développement de la marque *Just Dance®* dont il est aujourd'hui l'un des principaux partenaires, travaillant sur des mandats aussi bien techniques que créatifs. Le studio contribue également au développement du jeu mobile *Trials Frontier®*, et a récemment lancé son premier jeu free-to-play *Care Bear™: Belly Match*, affinant son savoir-faire dans la production d'expériences mobiles. Au fil des ans, le studio a développé une grande expertise technique sur iOS, Android et Windows Phone, ce qui lui permet d'adapter les jeux d'Ubisoft sur de nombreuses plateformes : *Tom Clancy's Splinter Cell® HD (PSN)*, *Prince of Persia® Classic (iOS)*, *Assassin's Creed® Rearmed (iOS)* ou *Trials Frontier®*. C'est au studio de Pune que se trouve également l'une des plus grandes équipes de contrôle qualité du groupe Ubisoft, laquelle contribue à de nombreux jeux AAA comme *The Crew®*, *Assassin's Creed® IV Black Flag* et *Splinter Cell® Blacklist*, pour ne citer qu'eux. Aujourd'hui, en plus de son travail sur *Just Dance® 2017*, Ubisoft Pune se concentre sur l'adaptation des jeux *Grow Up™* et *South Park™ The Stick of Truth™* sur PS4 et Xbox One.

UBISOFT KIEV

Ubisoft ouvre son studio Ukrainien en 2008 à Kiev. Spécialisé dans l'adaptation des marques Ubisoft sur PC, le studio a travaillé à de nombreux projets AAA comme Assassin's Creed® Revelations, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier®, Assassin's Creed® 3, Assassin's Creed® IV Black Flag™, Assassin's Creed® Unity et Far Cry® 4. Parmi ses récents faits d'armes, Ubisoft Kiev a sorti trois jeux AAA sur PC: Assassin's Creed® Syndicate, Far Cry® Primal et Tom Clancy's Rainbow Six® Siege. Le studio a également contribué au post-launch de Trials Fusion®, en collaboration avec le studio RedLynx. Ubisoft Kiev travaille en collaboration avec Massive Entertainment pour la mise à jour de l'Uplay PC. Aujourd'hui, le studio se concentre sur le développement et l'adaptation de nouveaux jeux AAA, à commencer par la version PC du très attendu Watch Dogs® 2 en collaboration avec Ubisoft Bucarest, mais aussi de Steep, tout premier monde ouvert dédié aux sports d'action. Le studio est par ailleurs impliqué dans le développement de Trials® of the Blood Dragon en collaboration avec le studio RedLynx.

MASSIVE

Le studio suédois de Massive a considérablement évolué depuis sa création en 1997. Reconnu pour ses jeux multijoueurs de stratégie en temps réel, il contribue aujourd'hui à des productions AAA variées : aventure, shooting aussi bien que RPG. Avant de contribuer au développement d'Assassin's Creed® Revelations, le studio a affiné son expertise technique sur des titres comme Ground Control ou World in Conflict®. Il a par ailleurs joué un rôle clé sur Far Cry® 3. Plus récemment, ses équipes talentueuses sont à l'origine du best-seller Tom Clancy's The Division™, qui exploite toutes les capacités du moteur nouvelle génération Snowdrop, créé par le studio. Massive s'est également illustré en créant Just Dance® Now et en prenant en charge le développement de l'Uplay PC. La philosophie du studio peut se résumer en trois mots : qualité, courage et travail d'équipe. Fort de son expertise technique, de sa capacité à créer des univers immersifs et des expériences connectées, Massive continue de faire vivre l'expérience Tom Clancy's The Division et de développer des univers inédits pour les joueurs du monde entier.

UBISOFT TORONTO

Ubisoft Toronto n'a cessé de croître depuis son ouverture en 2010. Ses équipes, aux profils très variés, sont réunies autour d'un objectif commun : créer des expériences AAA toujours plus qualitatives. En 2013, le studio est à l'origine de Tom Clancy's Splinter Cell® Blacklist®, reconnu par la critique. L'année suivante, le studio développe une partie du monde et le mode co-op d'Assassin's Creed® Unity mais aussi la région de Shangri-La sur Far Cry® 4, en collaboration avec Ubisoft Montréal. Cette collaboration s'est poursuivie sur la création de l'univers de Far Cry® Primal ainsi que la fonctionnalité Beastmaster, permettant aux joueurs de dresser les bêtes sauvages. Actuellement, le studio se concentre sur le développement de Watch Dogs® 2 et For Honor™, tout en travaillant sur d'autres projets non annoncés à ce jour.

NADEO

Créé à Paris en 2000, Nadeo est à l'origine du célèbre jeu de course TrackMania®. En 2009, ses équipes rejoignent Ubisoft, apportant leur expertise technologique et multijoueur, acquise sur le développement du jeu Trackmania. La marque compte aujourd'hui 21 millions de joueurs inscrits, et offre l'une des meilleures expériences en ligne disponible. Depuis ses débuts, le studio développe des outils de production de contenus pour ses joueurs à travers le réseau ManiaPlanet®, qui comprend deux grands titres : Trackmania®² Canyon, ShootMania® Storm. Dernièrement, la marque Trackmania est arrivée sur consoles avec le jeu Trackmania® Turbo, disponible sur PS4 et Xbox One.

UBISOFT SAN FRANCISCO

Le studio de San Francisco ouvre ses portes dans les locaux nord-américains d'Ubisoft en 2009. Avec Rocksmith® et Rocksmith® 2014 Edition, Ubisoft San Francisco apprend à des millions de personnes à jouer de la guitare et de la basse. Depuis sa sortie, la marque compte plus de 350 millions de chansons jouées. Aujourd'hui, le studio travaille en étroite collaboration avec Trey Parker, Matt Stone et South Park Digital Studios sur le développement de South Park™: The Fractured But Whole™ : une toute nouvelle expérience transportant les fans de la série dans un jeu de super-héros mêlé à une comédie RPG.

OWLIENT

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



REDLYNX

Le studio finlandais RedLynx rejoint le groupe Ubisoft en 2011. Basé à Helsinki, il est connu pour sa série à succès Trials®, plusieurs fois primée. Ses jeux Trials HD et Trials Evolution® ont battu des records de vente en proposant un gameplay innovant et des fonctionnalités sociales inédites. Récemment, 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 transportée sur mobile avec Trials Frontier, téléchargé 40 millions de fois. Depuis, l'équipe continue de faire vivre la passion des fans de Trials sur toutes les plateformes. Aujourd'hui le studio signe Trials of the Blood Dragon, une rencontre inédite entre deux marques iconiques. Une histoire, un style, une attitude dans la lignée de Far Cry® 3: Blood Dragon mêlés à un gameplay à la Trials. Ce nouveau jeu pousse une fois de plus les limites de la marque culte pour le plus grand plaisir de ses fans.

UBISOFT ABOU DHABI

Le studio d'Abou Dhabi a ouvert ses portes en 2011 et a été l'un des premiers studios de jeux vidéo à investir la capitale des Emirats arabes unis avec l'ambition de jouer un rôle clé dans le développement de cette industrie dans la région. L'équipe est composée d'une cinquantaine de talents et prévoit d'augmenter ses effectifs pour atteindre une centaine de collaborateurs d'ici à 5 ans. Le studio se concentre sur le développement et la commercialisation de jeux mobile qui visent un succès international. Il y a un peu plus de deux ans, Ubisoft Abou Dhabi a lancé le célèbre Les experts: Hidden Crimes™, un free-to-play d'objets cachés basé sur la série phare de CBS, Les experts, qui compte à date plus de 29 millions de téléchargements. Aujourd'hui, le studio continue de prolonger l'expérience de ses joueurs et d'animer sa communauté de fans au travers d'événements réguliers, tout en travaillant sur de nouveaux projets non annoncés à ce jour.

FUTURE GAMES OF LONDON

Fondé en 2009, le studio Future Games of London (FGOL) a rejoint Ubisoft en octobre 2013. Les 55 talents de l'équipe de FGOL travaillent exclusivement sur le développement de jeux free-to-play pour smartphones et tablettes. Le studio est notamment connu pour avoir développé le célèbre Hungry Shark® Evolution qui totalise plus de 237 millions de téléchargements depuis son lancement. Pour le plus grand plaisir des fans, l'équipe a continué sur sa lancée en sortant le sixième opus de la série : Hungry Shark® World, qui met en scène au travers d'une réalisation époustouflante des requins plus intimidants que jamais tout en conservant ce ton humoristique qui fait le succès de la franchise. Le studio continue aujourd'hui de travailler à l'enrichissement de ses jeux en cours tout en développant de nouveaux projets non encore annoncés.

UBISOFT HALIFAX

Longtail Halifax a été fondé en 2009 et a rejoint le groupe Ubisoft en 2015, devenant ainsi Ubisoft Halifax. Fort de son expérience dans le domaine des Social Game et Casual Game, le studio avait déjà collaboré avec Ubisoft sur des titres tels que Rocksmith® et Sports Connection®. Aujourd'hui, Ubisoft Halifax se spécialise exclusivement dans le développement de jeux mobiles, devenant ainsi le premier studio d'Ubisoft en Amérique du Nord dédié à cette activité. Cette équipe de talents est composée de 40 collaborateurs qui travaillent sur de nouveaux projets non annoncés à ce jour.

IVORY TOWER

Créé en 2007 par des vétérans de l'industrie du jeu vidéo, Ivory Tower conçoit des expériences de jeu inédites. Après une collaboration étroite avec Ubisoft, le studio lyonnais rejoint le groupe en 2015, non sans avoir auparavant révolutionné les jeux de course automobile avec The Crew, premier titre du genre développé en ligne et mêlant conduite et action dans un immense monde ouvert. The Crew rassemble aujourd'hui une solide communauté de fans et compte plus de 5 millions de joueurs dans le monde. Après le lancement de The Crew Wild Run, le studio continue sur sa lancée et cultive son approche game-as-a-service pour proposer des contenus toujours plus innovants à ses fans.

UBISOFT PHILIPPINES

En 2016, Ubisoft se développe en Asie du Sud-Est avec l'ouverture d'Ubisoft Philippines, premier grand studio de jeux vidéo du pays. Le studio est idéalement situé, sur le campus De La Salle de l'Université de Santa Rosa, au cœur du nouveau centre d'affaires du sud de Manille, et profite de cet environnement dynamique pour attirer les meilleurs talents de la région. D'ici un an, Ubisoft Philippines comptera 50 collaborateurs spécialisés dans l'art, l'animation mais aussi le développement et le design. Ses équipes collaboreront étroitement avec Ubisoft Singapour et d'autres studios pour développer des jeux AAA sur console.

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Adventures of Tintin The Secret of the Unicorn: © 2011 Paramount Pictures. Tintin® is a registered trademark of Moulinsart S.A. Game Software © 2011 Ubisoft Entertainment. Michael Jackson The Experience: © 2010 Triumph International, Inc. All Rights Reserved. The Michael Jackson name and associated logos are trademarks of Triumph International, Inc. in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia : Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia is a trademark of Waterwheel Licensing LLC in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Far Cry: Far Cry: Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. South Park The Fractured but Whole: © 2015 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2015 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Scott Pilgrim vs. The World : "Scott Pilgrim vs. The World" graphic novel and related characters TM & © 2010 Bryan Lee O'Malley. "Scott Pilgrim vs. The World: The Game" and "Scott Pilgrim vs. The World" live action motion picture are copyrights of Universal Studios. All Rights Reserved. The Smurf & Co: SMURFSTM & © Peyo 2011 Licensed through Lafig Belgium/IMPS. The Smurfs, the Movie © 2011 Columbia Pictures Industries, Inc. and Sony Pictures Animation Inc. All Rights Reserved. Game Software excluding Columbia/Sony and Lafig Belgium Elements: © 2011 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. CSI: Hidden Crimes: CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION in USA is a trademark of CBS Broadcasting Inc. and outside USA is a trademark of Daltrey Funding LP. CBS and the CBS Eye Design TM CBS Broadcasting Inc. ©2000 - 2015 CBS Broadcasting Inc. and Daltrey Funding LP. All Rights Reserved. Software © 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Star Trek Bridge Crew: TM & © 2016 CBS Studios Inc. © 2016 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Game Software © 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

