UBISOFT
PRESS KIT
2021

SUMMARY

DONNÉES & CHIFFRES CLÉS
P.3

ÉVÉNEMENTS CLÉS
P.8

UBISOFT STUDIOS
P.16

TOP MANAGEMENT
P.63

DONNÉES & CHIFFRES CLÉS

CHIFFRES CLÉS

En tant que leader mondial en production et distribution de produits et services de divertissement interactif, Ubisoft s'engage à enrichir la vie des joueurs à travers des expériences de divertissement originales et mémorables. Nous créons des mondes qui sont de véritables terrains de jeu pour l'imagination, offrant des moments de surprise, de fun et d'aventures, ainsi que des opportunités d'apprentissage et de découverte de soi.

FONDÉ EN **1986**

PRÉSENT SUR **5 CONTINENTS** AVEC PLUS DE **45 STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT**

UN RÉSEAU INTERNATIONAL AVEC PLUS DE **90 NATIONALITÉS** ET **65 LANGUES DIFFÉRENTES**

PLUS DE 85% DE NOS **ÉQUIPES** DÉDIÉES À LA **CRÉATION**

COTATION EN BOURSE :

EURONEXT, PARIS STOCK EXCHANGE, (UBIP: PA)

REVENUS ANNUELS

(Net bookings à taux de change constant) :

2019/2020: €1,534 milliards, baisse de 24% par rapport à 2018/2019
2018/2019: €2,028 milliards, hausse de 17% par rapport à 2017/2018
2017/2018: €1,732 milliards, hausse de 19% par rapport à 2016/2017
2016/2017: €1,460 milliards, hausse de 5% par rapport à 2015/2016
2015/2016: €1,394 milliards, baisse de 5% par rapport à 2014/2015
2014/2015: €1,464 milliards, hausse de 45% par rapport à 2013/2014
2013/2014: €1,007 milliards, baisse de 20% par rapport à 2012/2013
2012/2013: €1,256 milliards, hausse de 18% par rapport à 2011/2012

À PROPOS D'UBISOFT FILM & TÉLÉVISION

Ubisoft Film & Télévision a pour objectif d'amener les franchises à succès d'Ubisoft vers d'autres domaines du divertissement et de partager des histoires originales en rapport avec le monde, la culture et la communauté du jeu vidéo.

Ubisoft Film & Télévision travaille sur un ensemble de projets cinématographiques et télévisuels originaux et basés sur les marques d'Ubisoft. Ubisoft Films & Television possède plusieurs projets qui sont à différents stades de développement et de production tels que les films « Werewolves Within » (IFC Films), « Tom Clancy's The Division » (Netflix), « Les Lapins Crétins » (Lionsgate), « Just Dance » (Screen Gems) ainsi que « Beyond Good & Evil » (Netflix), la série live-action Assassin's Creed (Netflix), la série Mythic Quest (Apple TV+) et « Les Lapins Crétins : Invasion » (la saison 4 est disponible sur Netflix) parmi d'autres.

FRANCHISE ET JEUX :

ASSASSIN'S CREED®

Plus de 155 millions d'unités vendues
Plus de 120 millions de joueurs uniques

RAYMAN®

Premier titre majeur d'Ubisoft
Plus de 40 versions différentes de Rayman sur plus de 20 plateformes différentes

FAR CRY®

Plus de 60 millions d'unités vendues depuis Far Cry 2
Plus de 65 millions de joueurs uniques
Plus de 10 millions d'unités vendues de Far Cry 5

JUST DANCE®

Plus de 80 millions d'unités vendues

LES LAPINS CRÉTINS®

Plus de 20 millions d'unités vendues dans le monde entier
Une série d'animation télévisée diffusée dans plus de 110 pays

FOR HONOR®

Plus de 25 millions de joueurs uniques

TOM CLANCY'S GHOST RECON®

Plus de 40 millions d'unités vendues depuis le lancement en 2001 et plus de 10 millions de jeux vendus pour Ghost Recon Wildlands sur la dernière génération de consoles

TOM CLANCY'S THE DIVISION®

Plus de 40 millions de joueurs depuis le lancement en 2016
La nouvelle franchise vendue la plus rapidement dans l'histoire d'Ubisoft
Plus de 10 millions de jeux vendus sur la dernière génération de consoles

THE CREW®

Plus de 30 millions de joueurs depuis le lancement en 2014
Trois ans d'opérations live sur le premier opus,
incluant deux extensions et plus de 20 mises à jour

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE

Une communauté grandissante de plus de 70 millions de joueurs
Plus de 40 équipes professionnelles en compétition dans nos ligues d'esport
en Europe, Amérique du Nord, Amérique Latine et Asie-Pacifique

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

Plus de 30 millions d'unités vendues dans le monde entier

STEEP®

Plus de 1,2 milliards de kilomètres de sentiers parcourus
et plus de 5,6 milliards de sauts effectués

WATCH DOGS®

Plus de 50 millions de joueurs

UBISOFT CONNECT

141 millions de joueurs uniques sur l'année fiscale 2021

ÉVÉNEMENTS CLÉS

ÉVÉNEMENTS CLÉS

1986

• Les cinq frères Guillemot créent Ubisoft Entertainment S.A, une entreprise de distribution et d'édition de jeux vidéo et de logiciels éducatifs.

1988

• Yves Guillemot est nommé PDG de l'entreprise qui connait une croissance exponentielle.

1990

• Lancement de Zombi pour Atari ST, premier jeu vidéo développé en interne par Ubisoft.

1992

• Création d'un studio à Paris, en France.

• Création du premier studio international à Bucarest, en Roumanie.

1994

• Ouverture du studio de Montpellier, en France.

EVÉNEMENTS CLÉS

1995

• Le studio de développement interne d'Ubisoft crée Rayman® pour Atari Jaguar.

1996

• Ouverture d'un nouveau studio et d'une filiale business à Shanghai, en Chine.

• Ubisoft Entertainment S.A. est coté sur le second marché de la bourse de Paris.

• Ouverture d'un studio à Annecy, en France.

1997

• Ouverture du studio de Montréal, au Québec (Canada).

1998

• Ubisoft ouvre un nouveau studio en Espagne et en Italie.

EVÉNEMENTS CLÉS

2000

• L'action d'Ubisoft intègre le premier marché de la bourse de Paris.

• Acquisition de Red Storm Entertainment à Morrisville, en Caroline du Nord.

• Lancement de ubi.com, portail de jeux vidéo en ligne.

2003

• Ubisoft célèbre ses 100 millions de jeux vendus.

2005

• Le premier campus d'Ubisoft est créé à Montréal, au Canada, pour y encourager les programmes de formation au jeu vidéo.

2006

• Ubisoft acquiert la franchise de renommée mondiale : Driver® ainsi que le studio Reflections Interactive.

• Ouverture du studio de Sofia, en Bulgarie.

• Tom Clancy's Ghost Recon® Advanced Warfighter pour la Xbox 360 atteint un record de ventes en première semaine pour Ubisoft et remporte le prix du meilleur jeu de l'année à la cérémonie des BAFTA (British Academy of Film and Television Arts).

EVÉNEMENTS CLÉS

2008

• Ubisoft acquiert Hybride Technologies, un studio basé à Montréal, reconnu pour son expertise dans la création d'effets spéciaux pour le cinéma, la télévision et la publicité. Les nombreux projets du studio incluent des films innovants tels que 300, Sin City, et Spy Kids.

• Ubisoft acquiert le studio de développement de jeux vidéo de Gameloft à Pune dans l'État du Maharashtra, en Inde.

• Ubisoft acquiert tous les droits de propriété intellectuelle du nom Tom Clancy® pour les jeux vidéo et produits associés.

• Ouverture d'un studio à Singapour.

• Ouverture du studio de Kiev, en Ukraine.

• Ubisoft acquiert Digital Kids (Nagoya, Japon), développeur de nombreux titres à succès pour la ligne de jeux d'Ubisoft Petz®.

• Ubisoft acquiert Massive Entertainment, un studio suédois renommé pour son expertise dans le genre RTS, la qualité de ses technologies innovantes, ainsi que la marque de stratégie en temps réel : World In Conflict®.

2007

• En moins de quatre semaines, Assassin's Creed® a battu un record en vendant plus de deux millions et demi d'unités dans le monde. C'est la vente la plus rapide ayant jamais été faite aux US et aux UK pour une nouvelle franchise.

• Ouverture du studio de Chengdu dans la province de Sichuan, en Chine.

• Ubisoft acquiert SunFlowers, le détenteur de la marque Anno®, l'un des jeux stratégiques les mieux vendus sur le marché allemand.

• Ouverture d'Ubisoft Digital Arts, un nouveau centre de production spécialisé dans la création de contenu digital pour le cinéma.

2009

• Ubisoft annonce l'ouverture d'un nouveau studio à Toronto, au Canada.

EVÉNEMENTS CLÉS

2010

• Ubisoft acquiert le studio parisien, Nadeo, créateur de TrackMania®, le jeu vidéo culte de course de voiture en mode multijoueur.

2011

• Ubisoft acquiert Owlient, un studio situé à Paris, reconnu pour son expertise dans la création de jeux Free-To-Play.

• Ubisoft acquiert RedLynx, le célèbre développeur des jeux Trials® basé à Helsinki.

• Ubisoft créé sa propre division de création de films, Ubisoft Motion Pictures, chargée d'adapter les franchises internes en films et séries TV.

2013

• Ubisoft continue de se développer dans l'industrie du jeu mobile avec l'acquisition de Future Games of London et Digital Chocolate Barcelone.

2014

• Watch Dogs® devient le jeu d'Ubisoft vendu le plus rapidement dès sa première semaine de sortie, avec plus de 4 millions de copies vendues, battant ainsi les records de l'industrie pour une nouvelle marque. Le jeu s'est aujourd'hui vendu à plus de 10 millions d'unités.

EVÉNEMENTS CLÉS

2015

• L'attraction Les Lapins Crétins : La Machine à Voyager dans le Temps du Futuroscope reçoit le Thea Award for Outstanding Achievement (réalisation exceptionnelle) lors du sommet de la Themed Entertainment Association (TEA) en mars 2015.

• Le jeu mobile Hungry Shark® mobile game franchit la barre des 100 millions de téléchargements.

• Acquisition d'Ivory Tower, le studio français basé à Lyon à l'origine de The Crew®.

2016

• Tom Clancy's The Division®, Far Cry® Primal et Tom Clancy's Rainbow Six® Siege figurent dans le Top 5 des ventes au premier trimestre 2016. Hungry Shark® World est le deuxième meilleur lancement d'un jeu mobile en 2016 avec 10 millions de téléchargements et le meilleur lancement pour un jeu mobile Ubisoft. La série Hungry Shark franchit la barre des 250 millions de téléchargements dans le monde.

• Tom Clancy's The Division® bat le record de la meilleure première semaine de vente pour une nouvelle marque de jeu vidéo, générant un chiffre d'affaire brut de 330 millions de dollars dans le monde entier dans les 5 jours suivant sa commercialisation.

• Assassin's Creed® devient l'une des franchises de jeux vidéo les plus populaires de tous les temps, avec plus de 110 millions d'exemplaires vendus à ce jour.

• Ubisoft annonce l'ouverture de deux nouveaux studios : Ubisoft Philippines et Ubisoft Belgrade (Serbie)

• Acquisition de Ketchapp. Ubisoft étend ainsi son développement dans le digital et less jeux mobile et devient le quatrième plus important éditeur mobile en termes de téléchargements.

2017

• Acquisition de Growtopia™, un jeu Free-To-Play soutenu par une large communauté engagée de plus de 20 millions de joueurs enregistrés.

• Ubisoft étend sa présence au Royaume-Uni avec l'acquisition de FreeStyleGames. Le studio est renommé Ubisoft Leamington.

• Au premier semestre de 2017, For Honor® et Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands deviennent respectivement les premier et second titres les plus vendus de l'industrie sur cette période donnée.

• Ubisoft annonce la création de quatre nouveaux studios : Berlin (Allemagne), Bordeaux (France), Saguenay (Canada), et Stockholm (Suède).

EVÉNEMENTS CLÉS

2018

• Ubisoft annonce l'acquisition de deux studios : 1492 Studio et Blue Mammoth Games.

• Ubisoft étend sa force créative avec l'ouverture de trois nouveaux studios : Mumbai (Inde), Odessa (Ukraine), et Winnipeg (Canada).

2019

• Rainbow Six Siege atteint la barre des 45 millions de joueurs.

• Anno 1800 devient le titre vendu le plus rapidement de la franchise Anno à date, avec des ventes quatre fois plus élevées que Anno 2205 au cours de sa semaine de lancement.

• Far Cry 5 devient le jeu console Ubisoft le plus vendu de cette génération.

• Ubisoft et Tencent s'associent pour apporter les meilleurs titres d'Ubisoft en Chine afin d'accélérer significativement la distribution des franchises d'Ubisoft en Chine dans les années à venir.

• Far Cry® 5 devient le titre le plus rapidement vendu dans l'histoire de la franchise.

• Ubisoft acquiert i3D.net, leader des solutions d'hébergement pour l'industrie du jeu vidéo, ainsi que Green Panda Games, un développeur leader sur le segment des jeux dits "hyper casual".

• Ubisoft annonce un partenariat avec Google Stadia, une nouvelle plateforme de cloud gaming.

2020

• Ubisoft annonce l'acquisition de Kolibri Games, renforçant son portefeuille de jeux dits "idle".

• Ubisoft annonce l'ouverture d'un nouveau studio à Da Nang, au Vietnam, qui sera dédié à la création de jeux originaux sur mobile et pour les réseaux sociaux.

UBISOFT STUDIOS

AU CŒUR DE LA CRÉATION

LES STUDIOS UBISOFT

Avec la **plus grande force de production** de l'industrie, Ubisoft regroupe plus de **20 000 collaborateurs** dans plus de **45 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. Le studio héberge une équipe de 60 talents, dont des programmeurs, des concepteurs de jeux et des artistes, tous passionnés par le développement de jeux mobiles. Depuis 2014, Ubisoft Abou Dabi a développé des 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.

Le studio est un environnement où plusieurs cultures se rencontrent, où chacun à la responsablité d'adopter une démarche responsable dans tous les projets, y compris dans les jeux et envers les joueurs. Ubisoft Abu Dabi 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 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 40 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. En 2020, Steep® a atteint une communauté de près de 16 millions de joueurs et Ubisoft Annecy a poursuivi sa collaboration avec Massive Entertainment pour accompagner la sortie de Tom Clancy's The Division® 2.

2020 a été une grande année pour le studio avec l'annonce de sa deuxième création originale Riders Republic® : des montagnes enneigées aux canyons arides, les joueurs pourront explorer librement un immense monde ouvert inspiré des célèbres parcs nationaux américains. Riders Republic® concentre sports de plein air et action, avec notamment des mass races où peuvent s'affronter plus de 50 joueurs sur les consoles nouvelle génération, ainsi qu'une grande variété d'activités et de figures. Cet immense terrain de jeu et multijoueur sera disponible pour tous en 2021.

UBISOFT BARCELONE

Créé en 1998, Ubisoft Barcelone a travaillé sur un large éventail de jeux, allant 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. Depuis 2017, Ubisoft Barcelone n'a cessé de développer son vivier de talents, passant de 40 à plus de 180 d'ici à 2022.

Ubisoft Barcelone développe activement du contenu additionnel pour Tom Clancy's Rainbow Six® Siege et travaille également sur le développement de Beyond Good and Evil™ 2 et d'un autre titre AAA non annoncé. Récemment, Ubisoft Barcelone s'est distingué par son travail de développement sur Assassin's Creed® Valhalla et une version remasterisée d'Assassin's Creed® 3. Le studio a également travaillé sur Hyper Scape™ et Tom Clancy's The Division® 2

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, dont le très populaire Hungry Shark Evolution qui a dépassé les 100 millions de téléchargements, ainsi que d'autres projets non annoncés.

UBISOFT BELGRADE

Fondé en 2016, Ubisoft Belgrade participe à renforcer la présence d'Ubisoft sur les différentes plateformes. A sa création, le studio était formé d'une dizaine développeurs. Avec le temps, le studio a grandi, tout comme son expertise: alors que les jeux PC étaient son coeur de métier, les équipes ont rapidement commencé à travailler sur les versions console des jeux d'Ubisoft. Aujourd'hui, le studio porte également de nombreux titres d'Ubisoft sur Google Stadia.

Le studio a contribué à des AAA majeurs, tels que Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands et Breakpoint, Steep® et The Crew® 2, ainsi que Tom Clancy's Rainbow® Six, Riders Republic™ and Skull & Bones™.

En tant qu'employeur, le studio considère que la diversité est un facteur essentiel dans la création de mondes où les joueurs, tout comme les équipes, peuvent s'exprimer librement et s'épanouir.

UBISOFT BERLIN

Ubisoft Berlin a ouvert ses portes début 2018 et se concentre sur le codéveloppement de grandes franchises d'Ubisoft. Le studio travaille notamment sur Far Cry® 6 en collaboration avec Ubisoft Toronto (studio principal) ainsi qu'avec Ubisoft Singapour (studio principal) sur Skull & Bones™. 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 également disponible en cross-play sur mobile et toutes les autres plateformes. Brawlhalla a plus de 65 millions de joueurs, et est actuellement le jeu de combat le plus joué sur Steam. Plus d'un million de dollars ont été attribués dans le cadre du championnat officiel de Brawlhalla.

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 300 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 et « La Colère des Druides » sa première extension en Irlande, Beyond Good and Evil™ 2 et Rainbow Six® Extraction. 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. Récemment, le studio a travaillé sur des projets innovants à plus petite échelle, en accueillant notamment une équipe mobile et une équipe R&D qui coordonnent des initiatives de recherche avec des partenaires universitaires pour les studios français.

UBISOFT BUCAREST

Ubisoft Bucharest est l'un des piliers de l'industrie du jeu vidéo en Roumanie et également l'un des plus vieux studios du pays, depuis son ouverture en 1992. Fort de titres à succès tels que Silent Hunter®, Blazing Angels® ou encore Tom Clancy's H.A.W.X.®, le studio a par la suite co-développé et laissé son empreinte sur des titres AAA majeurs comme Just Dance®, Assassin's Creed®, Tom Clancy's Ghost Recon® et Watch Dogs®.

UBISOFT CHENGDU

Créé en 2008, Ubisoft Chengdu est devenu un studio de référence en Chine occidentale, avec un centre de production comprenant plus de 420 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™ , For Honor® et Immortals Fenyx Rising®, dont la production du DLC « Mythes de l'Empire Céleste ». De plus, le studio a notamment 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

Basé à Da Nang au Vietnam et situé à un carrefour régional de l'innovation et de différentes cultures, Ubisoft Da Nang a ouvert ses portes en 2020 et continue de grandir, à l'image de la métropole. Le studio se consacre au développement de « jeux instantanés » alimentés par la technologie H5 et a déjà créé 6 titres, disponibles sur la plateforme dédiée d'Ubisoft, Ubisoft Nano. Insipirés des univers d'Ubisoft, les joueurs peuvent participer à une battle royale de requins dans Hungry Shark® Arena, s'affronter dans Rabbids® Wild Race et même participer à des défis de vitesse dans TrackMania® Blitz. Vous pouvez les retrouver sur https://nano.ubisoft.com/. Ubisoft Da Nang continue d'élargir son équipe multiculturelle, qui produit du contenu additionnel pour ses jeux tout en travaillant sur des projets non annoncés. Restez à l'écoute pour plus d'information !

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 , Assassin's Creed® VR pour la plateforme Occulus ou encore Ubisoft Connect. 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. Ubisoft FGOL développe des jeux originaux, destinés à une audience internationale. Le plus grand succès du studio étant la franchise Hungry Shark®, qui a fêté son dixième anniversaire en 2020. Les titres de cette série ont atteint le sommet des classements dans plus de 100 pays. Depuis son lancement, la franchise Hungry Shark® est parvenue à cumuler plus de 800 millions de téléchargements sur les app stores mobiles, ainsi que sur les consoles Switch, Playstation et Xbox. 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 190 milllions de téléchargements depuis. Durant 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 243 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 et de monétisation publicitaire.

UBISOFT HALIFAX

Ubisoft Halifax est situé au coeur 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 passionants 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 par des vétérans de l'industrie du jeu vidéo, le studio lyonnais Ubisoft Ivory Tower s'est attaché à concevoir de nouvelles expériences de jeu ambitieuses qui lui ont rapidement valu une renommée internationale.

Guidé par une vision novatrice et disruptive, le studio a révolutionné le jeu de course avec The Crew®, une franchise créée en 2014. La licence propose une expérience de conduite unique en constante évolution, dans des mondes ouverts riches et peuplés par les joueurs au gré des mises à jour régulières.

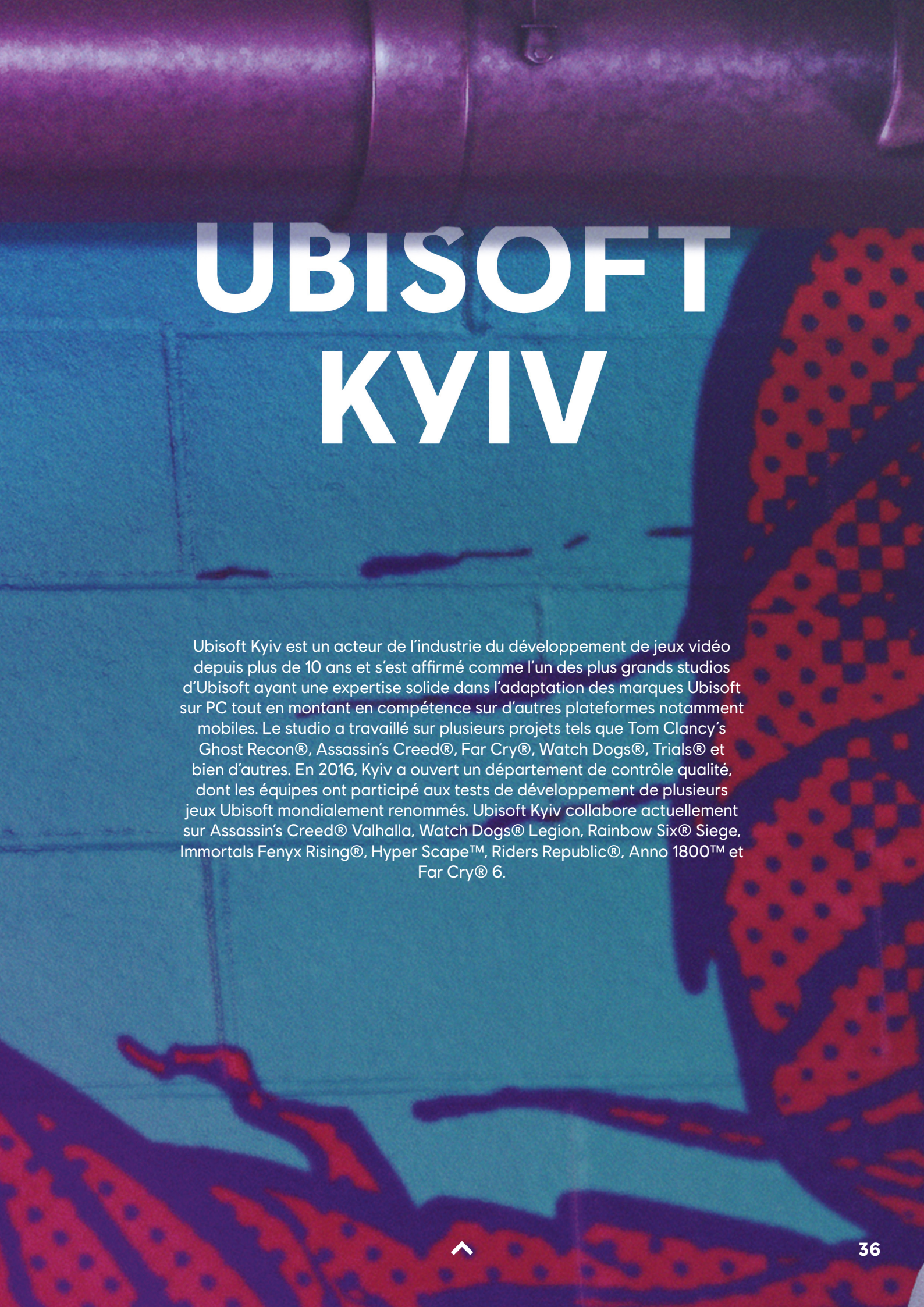
Cet engagement à renouveler et enrichir l'expérience des joueurs a permis au studio de construire une communauté forte comptabilisant aujourd'hui des dizaines de millions de joueurs dans le monde.

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 1,8 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.

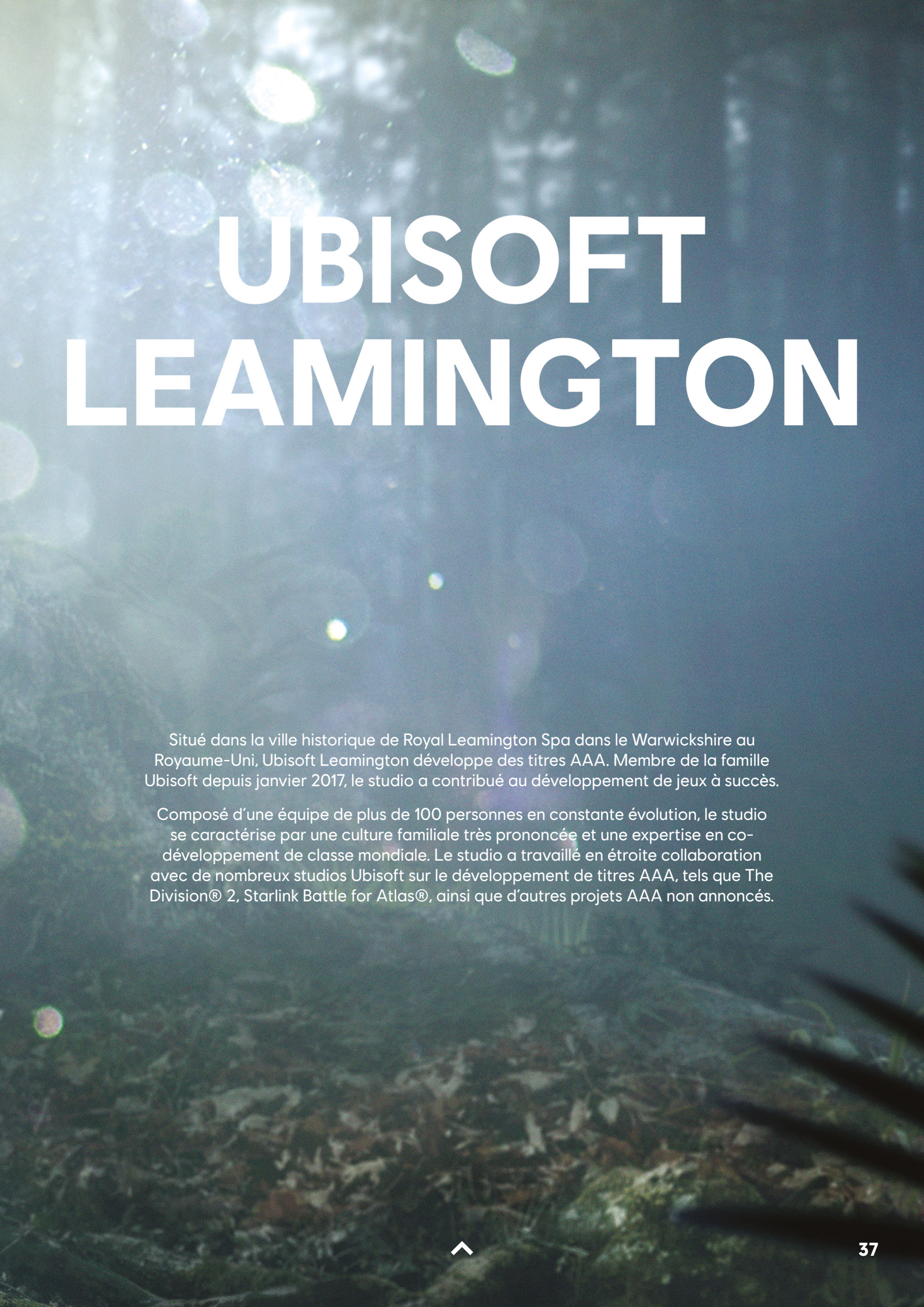
KOLIBRI GAMES

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 150 millions de joueurs dans le monde et est désormais considéré comme l'un des jeux incrémentaux ayant connu le plus de succès. Depuis les bureaux de Berlin et de Bucharest, l'équipe de 130 peronnes Basée à Berlin, l'équipe de 100 personnes continue d'explorer et d'innover dans son domaine de prédilection.



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 collabore actuellement sur Assassin's Creed® Valhalla, Watch Dogs® Legion, Rainbow Six® Siege, Immortals Fenyx Rising®, Hyper Scape™, Riders Republic®, Anno 1800™ et Far Cry® 6.



UBISOFT LEAMINGTON

Situé dans la ville historique de Royal Leamington Spa dans le Warwickshire au Royaume-Uni, Ubisoft Leamington développe des titres AAA. Membre de la famille Ubisoft depuis janvier 2017, le studio a contribué au développement de jeux à succès.

Composé d'une équipe de plus de 100 personnes en constante évolution, 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 le phénomène esports 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.

Depuis la sortie en 2019 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 d'Ubisoft Connect, l'écosystème digital d'Ubisoft.

Massive dirige le développement d'un nouveau jeu d'avant-garde se déroulant sur la magnifique et dangereuse lune de la franchise cinématographique Avatar™ de James Cameron et a annoncé, au début de l'année 2021, sa collaboration avec Lucasfilm Games pour le développement d'un nouveau jeu narratif en monde ouvert ancré dans la célèbre galaxie Star Wars™.

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 plus de 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 travailler sur la franchise Tom Clancy's Ghost Recon®, contribuant au développement de Ghost Recon® Wildlands et Ghost Recon® Breakpoint.

Mais c'est en développant Mario + Rabbids® Kingdom Battle, une aventure de combat en coopération en exclusivité Nintendo Switch™, que le studio a exprimé toute sa créativité. Le succès mondial du jeu s'est poursuivi avec le DLC Donkey Kong Adventure.

Ubisoft Milan travaille actuellement sur le développement de Mario + Rabbids® Sparks of Hope, où Mario et ses amis embarqueront dans une nouvelle mission pour sauver la galaxie.

UBISOFT MONTPELLIER

Parmi les trois premiers studios fondateurs d'Ubisoft, le studio Montpelliérain ouvert en 1994 en tant que Studio Graphique, a par la suite fusionné avec le Studio Tiwak. Il a développé Beyond Good and Evil™ , salué par la critique, et le légendaire Rayman® Origins.

Ubisoft Montpellier a notamment apporté son expertise technique et créative sur des projets comme Tom Clancy's Ghost Recon® Advanced Warfighter, Rabbids® Go Home, Michael Jackson : The Experience, The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn ou encore From Dust®.

Il a ensuite poursuivi son ascension avec la sortie de ZombiU™ pour le lancement de la console Wii U. En 2013, Ubisoft Montpellier révèle la sortie de Rayman® Legends, nouvel opus de la célèbre série Rayman, pour le plus grand plaisir de ses fans. Utilisant le moteur de jeu UbiArt Framework interne à Ubisoft, le Studio sort Valiant Hearts: the Great War®, reconnu jeu le plus innovant lors des BAFTA Game Awards en 2015.

Après des collaborations fructueuses avec Ubisoft Montréal sur Assassin's Creed® Unity puis Ubisoft Québec sur Assassin's Creed® Syndicate et Ubisoft Paris sur Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands et Breakpoint, le studio se concentre désormais sur le très attendu Beyond Good and Evil™ 2.

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®.

UBISOFT MUMBAI

Le studio de Mumbai a été créé en octobre 2018. Situé au sein d'une ville dynamique qui dispose d'un vivier de talents créatifs, le studio est en parfait accord avec l'ADN d'Ubisoft. Le studio s'est rapidement développé et travaille sur le 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 intuitif. Le studio s'est construit une excellente réputation autour de la qualité de sa technologie innovante qui offre une expérience de jeu en ligne palpitante, basée sur la compétition et la créativité des joueurs, sur PC, consoles et en réalité virtuelle. Les jeux d'Ubisoft Nadeo rassemblent plus de 39 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. Au fil des ans, le studio est devenu un acteur incontournable de la région. Ubisoft Odesa a contribué au développement de Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint et Trials® Rising, et collabore désormais sur Immortals Fenyx Rising®, sur la création de contenu additionnel pour Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, ainsi que sur Riders Republic®, Hyper Scape™ et Far Cry® 6.

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 2006, Ubisoft Owlient a développé une forte expertise en Free-To-Play avec Howrse®, la référence des jeux de simulation équestre. 15 ans après la création du studio, Howrse® compte plus de 70 millions d'abonnés dans le monde et plus de 100 000 joueurs actifs chaque mois.

Aujourd'hui, en tant que partie intégrante d'Ubisoft, Ubisoft Owlient ne cesse d'évoluer en se diversifiant et en se spécialisant sur le marché du mobile. Dans ce cadre, Tom Clancy's Elite Squad™ a été lancé l'année dernière et d'autres projets de grande ampleur sont en cours de développement, avec comme objectif permanent de fournir la meilleure expérience possible aux joueurs.

UBISOFT PARIS

Créé en 1992, le studio pionnier d'Ubisoft fait partie intégrante de l'histoire du Groupe et a accompagné son évolution ces 29 dernières années. Avec plus de 700 talents créatifs et techniques travaillant à Paris, il est à l'origine de plusieurs marques iconiques d'Ubisoft comme le phénomène mondial de divertissement Just Dance®, qui a déjà été vendu à plus de 80 millions d'exemplaires. Le portfolio du studio s'étend sur plusieurs générations de consoles et inclut certaines des marques les plus fortes d'Ubisoft comme la série Tom Clancy's Ghost Recon®, Lapins Crétins® ou Watch Dogs®.

Aujourd'hui, le studio travaille sur plusieurs projets ambitieux incluant Mario + The Lapins Crétins™ Sparks of Hope, une collaboration avec Ubisoft Milan sur une aventure tactique à l'échelle cosmique créé exclusivement pour Nintendo Switch®, et Just Dance® 2022, le dernier volet de la plus grosse franchise de jeu vidéo musical, offrant aux joueurs plus de 40 nouvelles chansons et univers sur lesquels danser. Le studio se concentre également sur le post-launch de Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint, le dernier épisode de la franchise de shooter militaire en monde ouvert, sur Beyond Good and Evil® 2, développé avec Ubisoft Montpellier, et sur Skull & Bones®, développé avec Ubisoft Singapour.

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 près de 10 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 Far Cry 6®, 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.

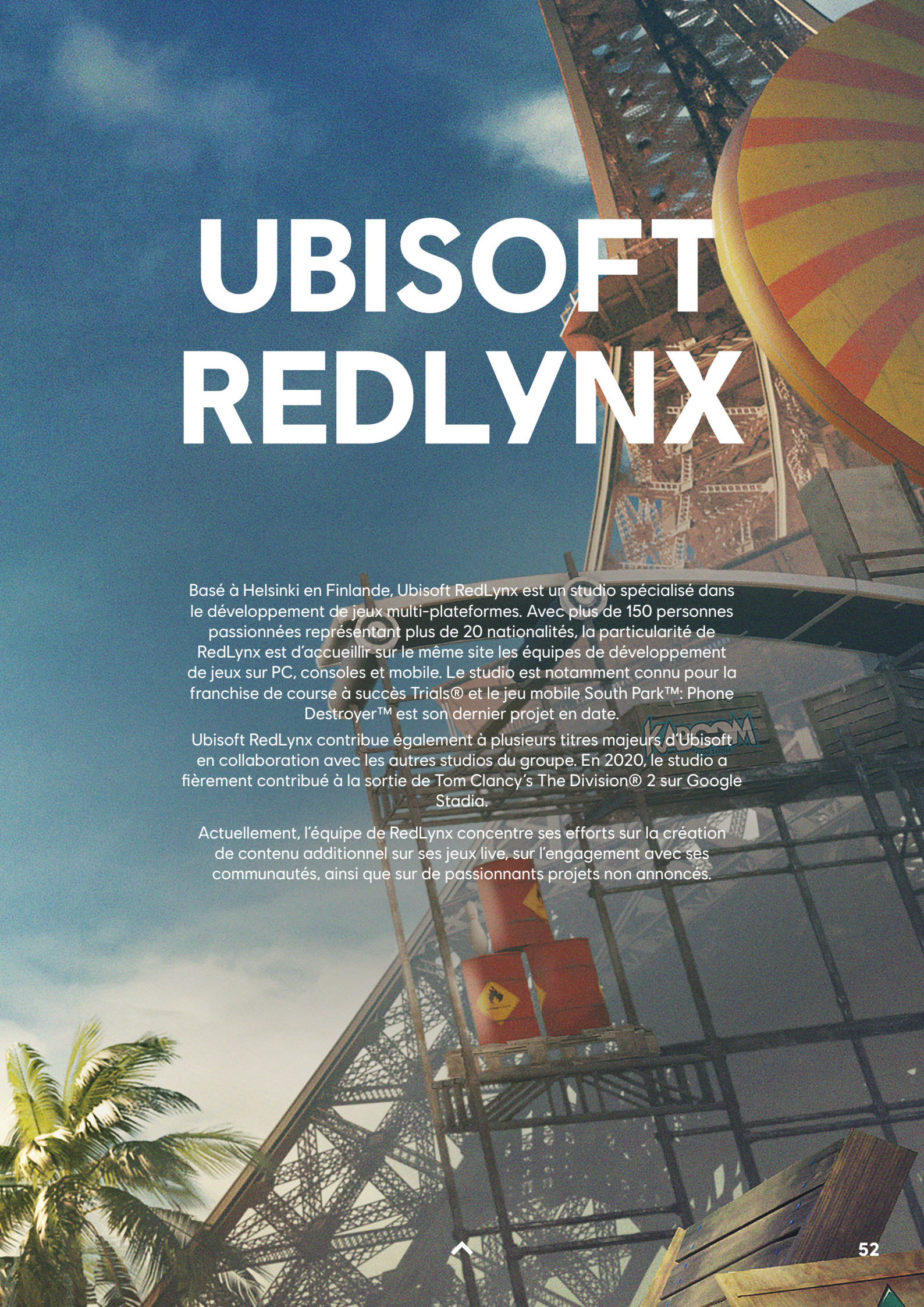
UBISOFT PUNE

2021 marque la 13ème 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 1 200 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 de ses 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, novateurs et passionnés, Ubisoft Québec ne cesse de grandir et de se développer. Fondé en 2005, le studio s'est taillé une place parmi les leaders de l'industrie du jeu vidéo. Impliqué dans plusieurs franchises clés d'Ubisoft, le studio a développé une expertise de pointe dans le développement de jeux AAA majeurs. Travaillant sur la franchise Assassin's Creed® depuis 2010, l'équipe basée à Québec a notamment été à la tête du développement d'Asassin's Creed® Odyssey, salué par la critique. Plus récemment, le studio a travaillé sur le développement d'une nouvelle franchise, Immortals Fenyx Rising®.



UBISOFT REDLYNX

Basé à Helsinki en Finlande, Ubisoft RedLynx est un studio spécialisé dans le développement de jeux multi-plateformes. 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 notamment connu pour la franchise de course à succès Trials® et le jeu mobile South Park™: Phone Destroyer™ est son dernier projet en date.

Ubisoft RedLynx contribue également à plusieurs titres majeurs d'Ubisoft en collaboration avec les autres studios du groupe. En 2020, le studio a fièrement contribué à la sortie de Tom Clancy's The Division® 2 sur Google Stadia.

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 passionnants projets non annoncés.

RED STORM ENTERTAINMENT

Fondé en 1996 en Caroline du Nord par l'écrivain Tom Clancy, dirigé par Steve Reid, et comprennant 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 franchises iconiques d'Ubisoft telles que Rocksmith®, Far Cry® et le best-seller Tom Clancy's The Division®. Plus récemment, Red Storm a collaboré sur le jeu Tom Clancy's The Division® 2, la série télévisée Mythic Quest diffusée sur Apple+ et participe à bâtir le futur de la réalité virtuelle dans les jeux AAA avec Assassin's Creed®.

UBISOFT REFLECTIONS

Ubisoft Reflections est un studio de développement de jeux AAA basé à Newcastle Upon Tyne, au Royaume-Uni. Fort d'une expérience de 37 ans et constitué de plus de 250 développeurs, le studio a contribué à la création de jeux AAA tels que Tom Clancy's The Division®, The Division® 2, Far Cry® 5, Assassin's Creed® Syndicate, Ghost Recon® Wildlands, Watch Dogs®, Watch Dogs® 2, Watch Dogs®: Legion, The Settlers®, Starlink®: Battle for Atlas® and The Crew®.

Le studio a également créé des jeux expérimentaux récompensés par la critique, comme Grow Up, Grow Home®, Ode and Atomega™.

UBISOFT SAGUENAY

Ubisoft Saguenay, qui a ouvert ses portes en février 2018, compte sur ses 75 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 prévoit poursuivre sa croissance 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. 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 le développement de Rocksmith®+, un nouveau service d'abonnement d'apprentissage musical qui permettra aux débutants tout comme aux confirmés d'apprendre et de jouer plus de 150 000 chansons. En plus de Rocksmith®+, le studio travaille sur un autre projet non annoncé.

UBISOFT SHANGHAI

Depuis son ouverture en 1996, Ubisoft Shanghai a travaillé sur le développement des plus grandes marques d'Ubisoft, telles que Just Dance®, Far Cry®, The Crew®, Assassin's Creed®, Might & Magic® and Tom Clancy's Splinter Cell®. 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 mobile et dans la mise en place 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 25 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 500 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

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 19 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® IV 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 mythologique « La Malédiction des Pharaons » d'Assassin's Creed® Origins. Suite à ce succès, 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. Le dernier succès en date des équipes de développement de Sofia a été le lancement d'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 agrandit et est devenu un foyer d'innovation au coeur de l'industrie du jeu vidéo en Suède, actuellement en pleine expansion.

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. , dans lequel les joueurs peuvent 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 coeur d'un Londres dystopique situé dans un futur proche. Le studio travaille actuellement à la créatrion de nouveaux contenus post-launch, dont le mode multijoueur en ligne et une nouvelle expansion très attendue, appelée Watch Dogs® Legion – Bloodline.

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 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 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 d'histoires interactives à succès sous la forme de romans visuels, pour enrichir les contenus de la série Is it Love?. Avec plus de 60 millions de téléchargements à date et le regroupement des univers et personnages dans une seule application "Is it Love?™ Stories", 1492 Studio crée des jeux qui font voyager les joueurs au cœur d'univers riches d'intrigues, de suspense et de romance. Le studio crée sans cesse de nouveaux contenus pour alimenter ses jeux et anime une forte communauté de fans tout en travaillant sur d'autres projets non annoncés.

TOP MANAGEMENT

MANAGEMENT

YVES GUILLEMOT

[Co-fondateur et P.-D.G.]

En 1986, Yves Guillemot et ses quatre frères fondent Ubisoft, société dédiée aux jeux vidéo qu'ils pressentent déjà comme étant le futur du divertissement. Les frères Guillemot comprennent rapidement que le succès d'Ubisoft reposera sur sa capacité à créer du contenu original et posséder ses propres marques, tout en attirant et fidélisant les meilleurs talents. Depuis plus de 30 ans, Yves accompagne ainsi la croissance d'Ubisoft dans une industrie en perpétuelle évolution. Sous son impulsion, les équipes de passionnés d'Ubisoft ont su tirer parti des différentes ruptures technologiques pour innover et renforcer l'engagement des joueurs. Convaincu depuis toujours que le jeu vidéo peut enrichir la vie des gens, Yves a pour objectif de permettre à des milliards de joueurs à travers le monde de s'amuser, de briller et d'exprimer pleinement leur singularité.

ALAIN CORRE

[Directeur général, EMEA]

Alain Corre occupe le poste de Directeur Général pour la zone EMEA (Europe, Moyen-Orient, Asie-Pacifique) depuis 2000. Il est diplômé de l'Ecole Supérieure de Gestion et a rejoint Ubisoft en stage au service marketing en 1987. Il est successivement devenu Assistant Marketing, Directeur Marketing France, Directeur Commercial pour la zone Europe, puis Managing Director pour la France. En tant que Directeur Général pour la zone EMEA, Alain dirige les opérations d'édition ainsi que les affaires et leur développement dans les marchés matures tout en favorisant la présence croissante d'Ubisoft sur les marchés en cours de développement. Dans un marché compétitif en constante expansion, Alain et son équipe ont réussi à faire d'Ubisoft l'un des premiers éditeurs indépendants sur les territoires EMEA. Alain est aussi membre du Conseil d'Administration de l'Interactive Software Federation of Europe.

LAURENT DETOC

[Directeur général, NCSA]

Depuis son arrivée chez Ubisoft en 1991, Laurent n'a jamais cessé de repousser les limites pour proposer les jeux et les services d'Ubisoft a un nombre de joueurs toujours plus important. Grâce à son leadership et à son esprit de pionnier, il a réussi à établir avec succès la présence d'Ubisoft en Belgique et aux Pays-Bas en 1993, ainsi qu'à construire une base solide qui a permis à l'entreprise de s'implanter durablement en Europe. Sa passion pour l'industrie du jeu vidéo réside dans la rapidité à laquelle elle évolue, ce qui reflète parfaitement et correspond à son état d'esprit énergique. Cette mentalité active, combinée à une solide expérience en Europe, l'ont mené à San Francisco, avec l'objectif de solidifier les opérations commerciales d'Ubisoft en Amérique du Nord. En menant la présent globale d'Ubisoft à de nouveaux sommets, Laurent a été nommé Président de la zone Amérique du Nord, Amérique Centrale et Amérique du Sud en 1998. Sous son leadership, Ubisoft est devenu l'un des développeurs les plus respectés de la région, apparaissant régulièrement dans les classements des 5 meilleurs éditeurs aux Etats-Unis. De par sa longue expérience dans le secteur, Laurent est désormais considéré comme un élément clé de l'industrie du jeu vidéo d'aujourd'hui, et siège notamment au conseil d'administration de l'Entertainment Software Association.

VIRGINIE HAAS

[Directrice générale, Production Internationale]

Depuis septembre 2020, Virginie Haas est Directrice Générale de la Production Internationale et membre du Comité Exécutif d'Ubisoft. Elle est en charge de mettre en œuvre la stratégie de production d'Ubisoft pour créer les meilleurs jeux et de piloter les projets et talents des studios du groupe. Après une carrière émérite de plus de 30 ans dans les nouvelles technologies, elle apporte à Ubisoft une expertise des fondamentaux technologiques impactant notre secteur, comme le cloud computing et les services digitaux. Son expérience dans le développement et la transformation d'entreprises à forte croissance s'appuie sur plusieurs postes de direction occupés au sein des structures France et Monde d'IBM, avant de rejoindre Shift Technology en 2016. En tant que Chief Revenue Officer, elle a contribué à élever cette scale-up française, membre du Next 40, au rang de leader mondial, en la développant dans plus de 25 pays. Virginie Haas est membre du Conseil d'administration d'Ubisoft depuis 2017.

FRÉDÉRICK DUGUET

[Directeur Financier]

Lorsque Frédérick Duguet rejoint Ubisoft en 2009 en tant que Directeur de la Planification Financière, il voit une opportunité d'intégrer une entreprise riche de nombreux esprits créatifs et un secteur à fort potentiel de croissance qui mêle créativité, innovation et technologie.
Au fil des années, les qualités managériales et l'expertise de Frédérick se sont révélées déterminantes pour guider Ubisoft dans sa transformation numérique et l'accompagner dans l'évolution de son modèle économique.

Désormais Directeur Financier, il met à profit sa connaissance approfondie d'Ubisoft, ainsi que sa parfaite compréhension d'un secteur en constante mutation pour permettre au Groupe d'explorer tous les leviers de création de valeur nécessaires à la réalisation de sa stratégie de développement à court et à long terme.

ANIKA GRANT

[Chief People Officer]

Depuis avril 2021, Anika Grant est Directrice des Ressources Humaines et membre du Comité Exécutif d'Ubisoft. Sa mission est de mettre en œuvre des stratégies innovantes pour attirer, développer et engager les meilleurs talents, tout en améliorant la performance organisationnelle d'Ubisoft. Après une carrière remarquable dans le secteur des nouvelles technologies et au sein d'entreprises à forte croissance, Anika apporte à Ubisoft son expertise en ressources humaines à l'échelle internationale et accompagne désormais le Groupe dans le développement d'une forte culture d'entreprise. Elle veille également à ce que le bien-être et le respect au travail prévalent, afin que chacune et chacun continue à apprendre, se développer et s'épanouir. Avant de rejoindre Ubisoft, Anika a été Global HR Director chez Dyson et a également a occupé le poste de Senior Director HR chez Uber, où elle était responsable d'une équipe internationale de RH dans un contexte d'hyper-croissance. Elle a notamment conduit un changement de culture dans des segments importants de l'activité de l'entreprise, tels que la culture, la responsabilité des dirigeants et les pratiques RH. Avant de rejoindre Uber, Anika était directrice des Ressources Humaines pour la région APAC chez Accenture, où elle a commencé sa carrière en tant que Consultante. Anika est actuellement conseillère du Comité d'Administration de l'entreprise Ecosystm, spécialisée dans la recherche et le conseil en technologies numériques, et de AwanTunai, une Fintech indonésienne favorisant l'inclusion financière. Anika est titulaire d'un BSc (Business Information Technology) de l'UNSW Australia.

© Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered 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. The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn © 2011 Paramount Pictures. Tintin® is a registered trademark of Moulinsart S.A. Avatar © 2021 20th Century Studios. Game Software excluding 20th Century Studios elements: © 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Avatar and the 20th Century Studios logo are trademarks of 20th Century Studios. Licensed to Ubisoft Entertainment by 20th Century Studios. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment 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 US and/or other countries used under license. South Park™: Phone Destroyer™ © 2017 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2017 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. © 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered and unregistered trademarks in the US and/or other countries. Lucasfilm, the Lucasfilm logo, STAR WARS and related properties are trademarks and/or copyrights, in the United States and other countries, of Lucasfilm Ltd. and/or its affiliates. © & ™ 2021 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rabbids, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Michael Jackson: The Experience © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2011 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.

UBISOFT