



LA CRÉATIVITÉ DES STUDIOS UBISOFT

Avec plus de 3200 développeurs dans 15 studios à travers le monde, Ubisoft est le deuxième employeur mondial de personnes spécialisées dans le développement. Le personnel de développement représente plus de 3/4 de l'effectif total de la société. Ubisoft attire les meilleurs et les plus brillants éléments, issus de tous les continents, car le talent, la créativité et l'innovation sont au cœur même de l'entreprise.

Les consoles de prochaine génération exigent des équipes toujours plus importantes et une créativité sans cesse renouvelée ; c'est pourquoi l'investissement d'Ubisoft dans la formation est crucial pour tenir son pool de compétences au fait des toutes dernières technologies et pour élaborer de nouvelles techniques en matière de développement de jeux vidéo. Le campus Ubisoft, à Montréal, est un exemple de l'éducation que propose Ubisoft aux cerveaux de demain. Initiative unique, proposant une formation toute l'année à du personnel venu de tous les studios de la société, le campus Ubisoft remplit une mission articulée autour de deux axes : apporter les fondations nécessaires aux futurs aux futurs professionnels de l'industrie du jeu vidéo et garantir que les équipes de production d'Ubisoft possèdent les compétences nécessaires pour réussir leur carrière et exploiter les technologies d'aujourd'hui et de demain.

Calendrier des acquisitions/ouvertures de studios Ubisoft dans le monde

Montreuil, France – Ouverture en 1992
Bucarest, Roumanie – Ouverture en 1992
Montpellier, France – Ouverture en 1994
Annecy, France - Ouverture en 1996
Shanghai, Chine – Ouverture en 1996
Montréal, Canada - Ouverture en 1997
Barcelone, Espagne – Ouverture en 1998
Casablanca, Maroc – Ouverture en 1998
Milan, Italie – Ouverture en 1998
Morrisville, NC (Red Storm), Etats-Unis – Racheté en 2000
Düsseldorf (Blue Byte) – Racheté en 2001
Montpellier (Tiwak), France – Racheté en 2004
Québec, Canada – Ouverture en 2005
Sofia, Bulgarie – Ouverture en 2006
Newcastle, Royaume Uni (Reflections Interactive) – Racheté en 2006

Ubisoft Paris

Implanté en 1992 aux portes de Paris, Ubisoft Paris a créé Rayman®, jeu de plate-forme blockbuster qui s'est vendu à plus de 19,5 millions d'exemplaires dans le monde. Montreuil est aussi à l'origine de Rayman 2 The Great Escape® et Rayman 3 Hoodlum Havoc®. L'équipe de Montreuil a participé à la production de jeux comme Tom Clancy's Splinter Cell Pandora

Tomorrow® ou Tom Clancy's Ghost Recon 2 Summit Strike™ et a dirigé l'équipe de production pour Tom Clancy's Ghost Recon 2 Advanced Warfighter™, qui a fait tomber le record des ventes dès la première semaine suivant son lancement et a été salué comme le nec plus ultra des jeux pour la Xbox 360™. Une équipe de 170 personnes travaille actuellement sous la direction de Xavier Poix à Ubisoft Montreuil. Ils sont en train de concevoir la suite du populaire Rayman Raving Rabbids.

Ubisoft Bucarest

Ubisoft Bucarest a été le premier studio établi hors de France, en 1992. L'aventure roumaine a débuté avec une petite équipe de quatre programmeurs et deux graphistes, responsables du portage sur PC des jeux de console d'Ubisoft. Au fil du temps, le studio de production s'est agrandi et, grâce à des spécialistes de talent et à une technologie de pointe, il a développé et développe toujours des projets de grande envergure, tels que la version PS3 de Blazing Angels™ : Squadrons of WW II, la version PC du King Kong de Peter Jackson : The Official Game of the Movie ou Silent Hunter® III.

Aujourd'hui, la filiale roumaine compte près de 330 collaborateurs, dont la majorité est actuellement très affairée à la réalisation de Blazing Angels® Secret Missions of WWII sur Xbox 360 et PC.

Ubisoft Montpellier

Fondée en 1994 en tant que département graphique sous le nom d'Ubi Pictures, cette équipe peut se prévaloir de la création de titres cultes comme Beyond Good and Evil®, et a été choisie par Peter Jackson pour l'adaptation de son King Kong : The Official Game of the Movie. Sous la houlette du producteur Xavier Poix et du réalisateur Michel Ancel, l'équipe travaille à la conception et à la réalisation de projets originaux, tout en recherchant de nouvelles méthodes et de nouveaux outils de travail. L'équipe créative, composée de 80 personnes, travaille actuellement sur des projets non annoncés.

Ubisoft Annecy

Le studio Ubisoft d'Annecy a été créé en 1996 et a depuis attiré des personnes de grand talent, issues de tous les pays du monde et de toutes les disciplines de la création de jeux. La brillante équipe de game designers a produit Rayman 2 The Great Escape® pour la PS2 et ont participé à la production de la partie online de, entre autres, Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory et Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent PS3. Parmi les derniers projets : la version next gen de Driver en collaboration avec Ubisoft Reflections.

Ubisoft Shanghai

Ubisoft ne comptait que quatre employés en Chine quand il y a ouvert ses portes, en 1996. Aujourd'hui, avec plus de 500 personnes créant et commercialisant des jeux vidéo, Ubisoft Shanghai est la plus grande et la plus influente des sociétés d'édition de jeux vidéo en Chine. Le studio d'Ubisoft à Shanghai en fait le premier et le seul studio d'envergure mondiale doté d'une capacité complète de création et de production en Chine.

Le studio de Shanghai a rassemblé d'éminents talents de l'industrie du jeu venus des quatre coins du monde pour développer des jeux de renommée internationale, comme Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow® pour la Xbox®, devenu n°1 des ventes peu de temps après sa sortie en 2004, et Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™. Ubisoft Shanghai poursuit sa rapide expansion et réalise actuellement certains des meilleurs jeux du secteur, notamment le très attendu Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2™ sur PS3 et Tom Clancy's EndWar.

Ubisoft Montréal

Le studio d'Ubisoft à Montréal, créé en 1997, emploie aujourd'hui plus de 1 400 créatifs à qui l'on doit le développement et le lancement de jeux aussi célèbres que la franchise Prince of Persia®, Tom Clancy's Rainbow Six® 3, Tom Clancy's Splinter Cell®, Myst® IV Revelation, Tom Clancy's Splinter Cell Chas Theory®, Far Cry Instinct®, et bien d'autres.

Aujourd'hui, Ubisoft Montréal est devenu le plus grand studio d'Ubisoft et l'un des plus grands studios de développement au monde. Les créateurs primés d'Ubisoft Montréal travaillent actuellement d'arrache-pied sur de futurs produits phares et des projets destinés aux consoles prochaine génération, comme Assassin's Creed ou Naruto.

Ubisoft Casablanca

Ubisoft Casablanca a été fondé en 1998. Sa principale mission : le portage de jeux. Parmi ses premiers projets : F1 Racing sur N64 et Donald Quack Attack sur Sega Dreamcast, ainsi que Beyond Good and Evil® sur PS2.

L'équipe se concentre désormais sur les jeux pour consoles portables et a contribué à la conception et à la pré-production de Prince of Persia Les Deux Trônes sur PS2, outre des participations notables au King Kong de Peter Jackson : The Official Game of the Movie et à Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow®, tous deux sur PS2. L'équipe comprend 50 personnes aux expériences créatives diverses, qui ont récemment développé Star Wars® : Lethal Alliance™ DS et Rayman et Les Lapins Crétins™ DS.

Milan

Ubisoft Studios Milan, créé en 1998, se spécialise dans le développement de jeux pour consoles portables, comme Rayman® pour la Nintendo Game Boy® Color et Lara Croft™ Tomb Raider™: The Prophecy pour Game Boy Advance. Au fil des ans, la créativité et le savoir-faire d l'équipe italienne a contribué à la création de plusieurs titres célèbres, comme Rayman M® pour PS2 et PC, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield® et Tom Clancy's Rainbow Six® 3: Athena Sword® pour PC et Xbox® et une version PC de Beyond Good & Evil®, ainsi que Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ pour Xbox® et PC.

Aujourd'hui, le studio de Milan compte une vingtaine de collaborateurs qui ont participé à la conception de Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ sur PS2 et Xbox.

Ubisoft Red Storm

Red Storm Entertainment est le studio de développement d'Ubisoft à Morrisville, en Caroline du Nord. Créé en 1996, Red Storm a rapidement conquis une place à la tête de l'industrie des jeux vidéo. En 1998, la sortie de Tom Clancy's Rainbow Six® a suivi de quelques semaines à peine la parution du livre homonyme de Tom Clancy. Succès immédiat, comblant les joueurs grâce à son accent novateur sur le sauvetage d'otages et son réalisme, Tom Clancy's Rainbow Six® a fondé un nouveau genre de « jeux de tir tactique », axé sur le travail en équipe et la coopération.

L'immense succès du studio a attiré l'attention d'Ubisoft et, en 2000, Red Storm est devenu une filiale à 100 % d'Ubisoft. En 2001, Red Storm a sorti Tom Clancy's Ghost Recon® pour PC, suivi par des versions pour PS2 et Xbox en prévision de l'été 2002, engendrant ainsi une autre franchise phare avec la marque Tom Clancy et devenant la référence en matière de jeux en ligne, et un moteur essentiel du service de jeu en ligne Xbox Live® de Microsoft. Aujourd'hui, plus de 130 développeurs de grand talent travaillent chez Ubisoft Redstorm. Ils ont participé entre autres au développement de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™ pour les plateformes Xbox 360™ et Xbox®. Instaurant un nouveau record des ventes dès la première semaine de son lancement, ce jeu à l'immense succès critique a été salué comme le nec plus ultra pour la Xbox 360™ et le service de jeu en ligne Xbox Live® de Microsoft.

Blue Byte

Ubisoft Blue Byte, né en 1988 à Düsseldorf, en Allemagne, a été fondé par Thomas Herzler et un collègue, tous deux vétérans de Rainbow Arts. L'objectif de Blue Byte était de créer et de commercialiser des jeux de stratégie en temps réel. Le studio a connu son premier gros succès en 1991 avec Battle Isle, suivi en 1993 avec un « hit » jamais démenti depuis, The Settlers®.

Blue Byte est devenu une filiale à 100 % d'Ubisoft en 2001, et les 20 membres de l'équipe ont continué d'apporter leur contribution à la série des Settlers®, lançant The Settlers® V : Heritage of Kings en 2005. Ils travaillent actuellement sur The Settlers® Rise of an Empire.

Ubisoft Barcelone

Quand Ubisoft Barcelone a ouvert ses portes en 1998, l'équipe travaillait sur des jeux de courses comme Pro Rally 2000 et F1 Racing. C'est donc logiquement que les 29 développeurs ont récemment produit Monster 4X4 World Circuit sur Wii et qu'ils travaillent à la version Wii du dernier épisode de Driver®.

Ubisoft Tiwak

Tiwak a été fondé en 2000 par Yann Le Tensorer, vétéran d'Ubisoft et membre essentiel de l'équipe créative à qui l'on doit Rayman®, Rayman® 2 The Great Escape® et Beyond Good and Evil®. Avec une équipe de 7 personnes, Tiwak a produit Yeti, puissant moteur de jeu spécialement conçu pour les consoles de prochaine génération. En janvier 2004, Tiwak est devenu une filiale à 100 % d'Ubisoft, et l'équipe est pour beaucoup depuis dans la créativité et l'aspect novateur de nombreux titres d'Ubisoft. Ainsi, les 30 membres de l'équipe de Tiwak ont mis leurs compétences techniques et leur immense créativité à la disposition d'importants projets comme Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter®, dont ils ont assuré la conception et la préproduction. L'équipe ne cesse de s'agrandir et travaille actuellement à l'adaptation d'un succès hollywoodien.

Ubisoft Québec

La région de Québec City regorge de talents dans le domaine du développement des jeux vidéo ; c'est pour cette raison qu'Ubisoft y a ouvert les portes de son tout dernier studio en avril 2006. Aujourd'hui, le studio de Québec City compte 100 salariés, un nombre qui augmente rapidement. Avec Nicolas Rioux en tant que Directeur Général, Québec City a pour but d'être le meilleur studio de développement de la ville et de doubler la taille de son équipe de producteurs, dessinateurs, et programmeurs. Ils ont récemment développé les versions consoles portables de Open Season™ et Tom Clancy's Rainbow Six Vegas sur PSP.

Ubisoft Bulgarie

En juin 2006, 21 développeurs expérimentés montent un studio à Sofia. 11 de ces développeurs étaient des bulgares qui travaillaient à Ubisoft Bucarest. Leur premier projet fut de développer la version PC de Rayman Raving Rabbids™ et ils travaillent actuellement sur la version PS2 de CSI: 3 Dimensions of Murder™.

Ubisoft Reflections

Reflections Interactive a été fondé en 1985 par Martin Edmonson et a développé des jeux cultes tels que Shadow of the Beast (1989), Destruction Derby (1994), Driver (1999) et Stuntman (2002). Actuellement dirigée par Gareth Edmondson, l'équipe de 80 personnes de Reflections Interactive travaillent sur la création d'un opus next gen de Driver.

Hunter, Red Steel, Beyond Good and Evil, Ghost Recon, Ghost Recon 2 Summit Strike, Ghost Recon Advanced Warfighter, Heroes, Heroes of Might and Magic, Blazing Angels, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou ailleurs. © 2003-2006 Red Storm Entertainment. Tous droits réservés. The Settlers, Heritage of The King The Settlers, Blue Byte et le logo Blue Byte logo, Rainbow Six, Rainbow Six Raven Shield et Athena Sword sont des marques de Red Storm Entertainment aux États-Unis et/ou ailleurs. Red Storm Entertainment, Inc. est une société Ubisoft Entertainment. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Sous licence de Universal Studios Licensing LLLP. Tous droits réservés. © 2005 Ubisoft Entertainment. Basé sur l'oeuvre de Jordan Mechner Prince of Persia®. Tous droits réservés. Prince of Persia et Prince of Persia The Two Thrones sont des marques de Jordan Mechner utilisées sous licence par Ubisoft Entertainment. D'ni™, Cyan®, et Myst® sont des marques de Cyan, Inc. et Cyan Worlds, Inc. sous licence d'Ubisoft Entertainment. Développé par Cyan Worlds, Inc. © 2005 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Far Cry, Far Cry Instincts, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou ailleurs. Basé sur l'oeuvre originale de Crytek Far Cry, réalisée par Cevat Yerli. Technologie CryEngine de Crytek. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, et les logos Xbox, Xbox 360 et Xbox Live sont des marques déposées ou non de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou ailleurs. NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO. Wii TM et le logo Wii sont des marques de Nintendo. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.