

UBI 30



MAJOR MILESTONES

2016

- Résultats financiers dépassant les attentes avec un chiffre d'affaires de 1,394 milliard et une forte progression des ventes digitales, représentant 32% de nos ventes globales contre 26% en 2014-2015.
- 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'affaires brut de 330 millions de dollars dans le monde entier dans les 5 jours suivant sa commercialisation.
- Tom Clancy's The Division, Far Cry Primal® et Tom Clancy's Rainbow Six Siege® figurent au 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.
- Assassin's Creed devient l'une des franchises de jeux vidéo les plus populaires de tous les temps, avec plus de 100 millions d'exemplaires vendus à ce jour.

2015

- Meilleurs résultats financiers de l'entreprise avec un revenu de **€1,464 milliard** pour l'année fiscale 2014/2015.
- L'attraction Rabbids® Ride du Futuroscope reçoit le **Thea Award for Outstanding Achievement (réalisation exceptionnelle)** au 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**.

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 11 millions d'unités.

2013

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

2012

Assassin's Creed® devient la première franchise d'Ubisoft à atteindre **59 millions d'unités vendues**.

2011

- **Ubisoft** créé sa propre division de création de films, **Ubisoft Motion Pictures**, chargée d'adapter les franchises internes en films et séries TV.
- **Ubisoft** acquiert **RedLynx**, le célèbre développeur des jeux Trials® basé à Helsinki.
- **Ubisoft** acquiert **Owliont**, un studio situé à Paris, reconnu pour son expertise dans la création de jeux *free-to-play*.

2010

- **Ubisoft** acquiert **Quazal Technologies**, leader dans la création de logiciels intermédiaires (middleware) pour multijoueur et services pour les développeurs de jeux vidéo.
- **Ubisoft** acquiert le studio parisien, **Nadeo**, créateur de **TrackMania®**, le jeu vidéo culte de course de voiture en mode multijoueur.

2009

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

2008

- **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®**.
- **Ubisoft** acquiert le premier studio indépendant brésilien, **Southlogic Studios**.
- Ouverture d'une **filiale business en Pologne**.
- **Ubisoft** acquiert **Hybride Technologies**, un studio basé non loin de 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** ouvre son **20ème studio à Sao Paulo**, au **Brésil**.
- Ouverture du **studio de Kiev**, en **Ukraine**.
- Un **second campus Ubisoft** est créé à Casablanca, en partenariat avec **Sigma Technologies**, leader marocain de l'audiovisuel, pour encourager les programmes de formation au jeu vidéo au Maroc.
- **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 du **studio de Singapour**.
- **Ubisoft** acquiert **Digital Kids** (Nagoya, Japon), développeur de nombreux titres à succès pour la ligne de jeux d'**Ubisoft** : **Petz®**.

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.

2006

- **Ubisoft** acquiert la franchise à la 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 vente 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).

2005

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

2003

Ubisoft célèbre ses **100 millions de jeux vendus**.

2002

Ouverture de filiales business en **Suisse**, en **Finlande** et en **Corée du Sud**.

2000

- Acquisition de **20 pour cent du capital** dans l'offre publique du développeur de jeux vidéo mobile **Gameloft**.
- Lancement de **ubi.com**, portail de jeux vidéo en ligne.
- Acquisition de **Red Storm Entertainment** à **Morrisville**, en **Caroline du Nord**.
- **L'action d'Ubisoft** intègre le **premier marché de la bourse de Paris**.

1998

- Ouverture de filiales business à **Hong Kong**, aux **Pays-Bas** et au **Danemark**.
- **Ubisoft** ouvre de nouveaux studios **Espagne**.

1997

Ouverture du **studio de Montréal**, au Québec.

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 interne à **Annecy**, en **France**.

1995

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

1994

Ouverture du **studio de Montpellier**, en **France**.

1992

- Création d'un **studio à Paris**, en **France**
- Création du premier **studio international à Bucarest**, en **Romanie**.

1991

Mise en place **des premières filiales de distribution aux USA, UK et en Allemagne.**

1990

Lancement de **Zombi** pour Atari ST, premier jeu vidéo développé à l'interne par **Ubisoft.**

1988

Yves Guillemot est nommé PDG de l'entreprise qui connaît une croissance exponentielle

1986

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

