



## 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 originales et mémorables. Nous créons des mondes qui sont de véritables terrains de jeux 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 35 STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT

UN RÉSEAU INTERNATIONAL  
AVEC 98 NATIONALITÉS  
ET 55 LANGUES DIFFÉRENTES

DEUXIÈME PLUS GRANDE FORCE CRÉATIVE  
DE L'INDUSTRIE AVEC PLUS DE 80%  
DE NOS ÉQUIPES DÉDIÉES À LA CRÉATION

## **COTATION EN BOURSE :**

**EURONEXT, PARIS STOCK EXCHANGE, (UBIP: PA)**

## **REVENUS ANNUELS (À TAUX DE CHANGE CONSTANT) :**

2016/2017: 1,460 milliards d'€, hausse de 4,7% par rapport à 2015/2016  
2015/2016: 1,394 milliards d'€, baisse de 4,8% par rapport à 2014/2015  
2014/2015: 1,464 milliards d'€, hausse de 45,3% par rapport à 2013/2014  
2013/2014: 1,007 milliards d'€, baisse de 16,9% par rapport à 2012/2013  
2012/2013: 1,256 milliards d'€, hausse de 18% par rapport à 2011/2012

## **ACQUISITIONS :**

Red Storm Entertainment (2000), Blue Byte Software (2001), The Learning Company's Entertainment Division (2001), Tiwak (2004), Reflections Interactive (2006), Sunflowers (2007), Digital Kids (2008), intellectual property rights to the Tom Clancy name for video games and related products (2008), Pune studio (2008), Hybride Technologies (2008), Southlogic Studios (2008), Massive Entertainment (2008), Action Pants (2009), Nadeo (2009), Quazal Technologies (2010), Owlent (2011), Red Lynx (2011), Related Designs (2013), Future Games of London (2013), Ivory Tower (2015), Ubisoft Halifax (2015), Leamington (2017).

# FRANCHISES ET JEUX :



## ASSASSIN'S CREED®

Plus de 110 millions d'unités vendues  
Plus de 75 millions de joueurs uniques  
Le premier film d'Ubisoft sorti en 2016



## RAYMAN®

Plus de 40 versions différentes de  
Rayman sur plus de 20 plateformes différentes



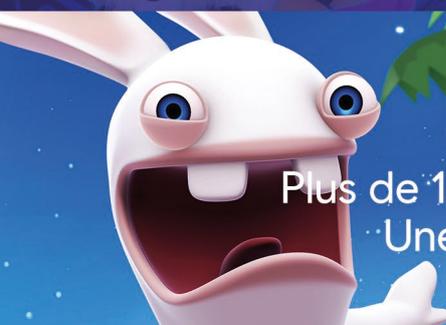
## FAR CRY®

Plus de 37 millions de sessions de jeux Far Cry jouées  
depuis le lancement de Far Cry 3



## JUST DANCE®

Une communauté de 118 millions de joueurs à travers le monde  
Plus de 500 danses créées



## LES LAPINS CRÉTINS®

Plus de 14 millions de jeux vendus à travers le monde  
Une série télévisée diffusée dans 110 pays



## FOR HONOR®

Plus de 177 millions d'heures jouées  
Plus de 66 millions de guerriers tués par la main d'autres joueurs



## TOM CLANCY'S GHOST RECON®

Plus de 20 millions de joueurs convaincus depuis la sortie en 2001  
Ghost Recon Wildlands a été la plus grande Beta d'Ubisoft  
avec 6,8 millions de joueurs



## TOM CLANCY'S THE DIVISION®

100.000 années passées sur le jeu depuis son lancement  
avec une moyenne de 3 heures par jour et par joueur



## THE CREW®

Une communauté de 12 millions de joueurs



## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE

Une communauté de 18 millions de joueurs  
avec une durée de jeu moyenne de 82 heures



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

32 millions d'unités vendues



## STEEP®

810 million de kilomètres parcourus  
pour un total de 1,53 milliards de parcours empruntés



## WATCH DOGS®

1,7 milliards de civils hackés  
3000 milliards de dollars de gagnés dans le jeu