



UBISOFT

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.

1990

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

1994

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

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.

1998

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

1988

• **Vves Guillemot** est nommé **PDG** de l'entreprise qui connaît une croissance exponentielle.

1992

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

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

1995

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

1997

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

ÉVÉNEMENTS 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).

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**.

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®.

2009

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



ÉVÉNEMENTS 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.

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.

2015

• L'attraction Rabbids® Ride 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**.

2016

• **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.

2017

• Le chiffre d'affaire de l'année 2016-2017 atteint 1,460 milliards d'€, une hausse de 4,7% par rapport à l'année précédente.

• Au premier trimestre de 2017, Ubisoft était numéro 1 des ventes grâce au succès de For Honor® et Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands.

