



## 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 **40 STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT**

UN RÉSEAU INTERNATIONAL  
AVEC PLUS DE **95 NATIONALITÉS**  
ET **55 LANGUES DIFFÉRENTES**

**PLUS GRANDE FORCE CRÉATIVE INTERNE**  
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) :**

2018/2019: €2,028.6 milliards, hausse de 17.1% par rapport à 2017/2018  
2017/2018 : 1,732 milliards d'€, hausse de 19% par rapport à 2016/2017  
2016/2017: 1,460 milliards d'€, hausse de 5% par rapport à 2015/2016  
2015/2016: 1,394 milliards d'€, baisse de 5% par rapport à 2014/2015  
2014/2015: 1,464 milliards d'€, hausse de 45% par rapport à 2013/2014  
2013/2014: 1,007 milliards d'€, baisse de 20% par rapport à 2012/2013  
2012/2013: 1,256 milliards d'€, hausse de 18% par rapport à 2011/2012

# FRANCHISE ET JEUX :

## ASSASSIN'S CREED®

Plus de 140 millions d'unités vendues  
Plus de 95 millions de joueurs uniques  
La tournée mondiale Assassin's Creed Symphony a débuté en 2019

## RAYMAN®

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

## FAR CRY®

Plus de 50 millions d'unités vendues depuis Far Cry 2  
Plus de 79 millions de sessions de jeu Far Cry jouées depuis le lancement de Far Cry 3  
Les joueurs ont jeté des pelles sur une distance de 225 000 kilomètres dans Far Cry 5,  
soit plus de cinq fois le tour du monde

## JUST DANCE®

Plus de 70 millions d'unités vendues  
Une communauté de plus de 120 millions de joueurs à travers le monde  
Plus de 2,5 milliards de maps jouées  
80 milliards de kilocalories brûlées

## 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 21 millions de joueurs enregistrés dans le monde entier  
Nombre de combattants tombés sur le champ de bataille : 49,538,763,330

## TOM CLANCY'S GHOST RECON®

30 millions de joueurs depuis le lancement de la franchise  
en 2001 et une communauté grandissante de 10 millions  
de joueurs sur Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands



## TOM CLANCY'S THE DIVISION®

20 millions de joueurs depuis le lancement en 2016  
La nouvelle franchise vendue la plus rapidement dans l'histoire d'Ubisoft



## THE CREW®

21 millions de joueurs depuis le lancement en 2016  
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 35 millions de joueurs  
Programme esports et audience en pleine croissance: plus de 100 millions d'heure  
de visionnage lors du dernier événement compétitif majeur, Six Invitational 2019



## 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 900 millions d'heures passées à hacker sur la franchise Watch Dogs  
Plus de 36 millions de joueurs  
14 milliards d'hacks effectués depuis la sortie de la franchise

## UBISOFT CLUB

140 millions de membres enregistrés