



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) :

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 125 millions d'unités vendues
Plus de 88 millions de joueurs
Le premier film d'Ubisoft sorti en 2016

RAYMAN®

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

FAR CRY®

Plus de 45 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®

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 16 millions d'unités vendues dans le monde entier
Une série d'animation télévisée diffusée dans plus de 110 pays

FOR HONOR®

Plus de 8,5 millions de joueurs dans le monde entier
Plus de 22 milliards de soldats tombés sur les champs de bataille

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®

Une communauté de 14 millions de joueurs
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 sport et audience en pleine croissance : 14 millions de spectateurs
lors du dernier événement compétitif majeur (Six Invitational 2018)



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

32 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