



UBISOFT

EVÉNEMENTS 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

- Yves 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.
- 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.

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®.
- 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®.

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.

2013

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

2015

• L'attraction Les Lapins Crétins : La Machine à Voyager dans le Temps 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.

• Acquisition d'Ivory Tower, le studio français basé à Lyon à l'origine de The Crew®.

2017

• Acquisition de Growtopia™, un jeu Free-To-Play soutenu par une large communauté engagée de plus de 20 millions de joueurs enregistrés.

• Ubisoft étend sa présence au Royaume-Uni avec l'acquisition de FreeStyleGames. Le studio est renommé Ubisoft Leamington.

• Au premier semestre de 2017, For Honor® et Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands deviennent respectivement les premier et second titres les plus vendus de l'industrie sur cette période donnée.

• Ubisoft annonce la création de quatre nouveaux studios : Berlin (Allemagne), Bordeaux (France), Saguenay (Canada), et Stockholm (Suède).

2011

• Ubisoft acquiert Owlent, 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.

• Ubisoft crée sa propre division de création de films, Ubisoft Motion Pictures, chargée d'adapter les franchises internes en films et séries TV.

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.

2016

• Tom Clancy's The Division®, Far Cry® Primal et Tom Clancy's Rainbow Six® Siege figurent dans le 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.

• 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.

• Ubisoft annonce l'ouverture de deux nouveaux studios : Ubisoft Philippines et Ubisoft Belgrade (Serbie)

• Acquisition de Ketchapp. Ubisoft étend ainsi son développement dans le digital et les jeux mobile et devient le quatrième plus important éditeur mobile en termes de téléchargements.



ÉVÉNEMENTS CLÉS

2018

- Ubisoft annonce l'acquisition de deux studios : 1492 Studio et Blue Mammoth Games.
- Ubisoft étend sa force créative avec l'ouverture de trois nouveaux studios : Mumbai (Inde), Odessa (Ukraine), et Winnipeg (Canada).
- Ubisoft et Tencent s'associent pour apporter les meilleurs titres d'Ubisoft en Chine afin d'accélérer significativement la distribution des franchises d'Ubisoft en Chine dans les années à venir.
- Far Cry® 5 devient le titre le plus rapidement vendu dans l'histoire de la franchise.

2019

- Rainbow Six Siege atteint la barre des 45 millions de joueurs.
- Anno 1800 devient le titre vendu le plus rapidement de la franchise Anno à date, avec des ventes quatre fois plus élevées que Anno 2205 au cours de sa semaine de lancement.
- Far Cry 5 devient le jeu console Ubisoft le plus vendu de cette génération.
- Ubisoft acquiert i3D.net, leader en solutions d'hébergement pour l'industrie du jeu vidéo, pour renforcer les services en ligne et offrir des expériences mémorables aux joueurs.
- Ubisoft annonce un partenariat avec Google Stadia, une nouvelle plateforme de cloud gaming.

