



## **MOMENTS FORTS DE L'HISTOIRE D'UBISOFT**

- 1986** – Ubisoft Entertainment S.A. une société qui publie et distribue des jeux vidéo et des logiciels pédagogiques, est créée par les cinq frères Guillemot
- 1988** – La société connaît une croissance rapide et Yves Guillemot est nommé PDG
- 1990** – Ubisoft lance Zombi sur l'Atari ST
- 1991** – Ubisoft établit les premières filiales de distribution des ses jeux aux Etats-Unis, en Angleterre et en Allemagne
- 1992** – Ubisoft fonde son premier studio interne à Bucarest, Roumanie
- 1993** – Ubisoft crée un studio interne à Paris, France
- 1995** – Ubisoft crée "Rayman®" pour l' Atari Jaguar
- 1996** – Ubisoft Entertainment S.A. est introduite sur le Second Marché de la Bourse de Paris
- 1996** – Ubisoft ouvre un studio de développement et une filiale à Shanghai, Chine
- 1997** – Ubisoft crée le studio de Montréal au Québec, Canada
- 1998** – Ubisoft crée des nouveaux studios de développement au Maroc, en Espagne et en Italie
- 1998** – Ubisoft étend son réseau en ouvrant des filiales à Hong Kong, Pays Bas et Danemark
- 1999** – Ubisoft fonde des studios à Montpellier et Annecy, France
- 2000** – Les actions d'Ubisoft sont transférées au Premier Marché de la Bourse de Paris
- 2000** – Ubisoft acquiert le studio de développement Red Storm Entertainment à Morrisville, North Carolina, Etats-Unis
- 2000** – Ubisoft lance le portail de jeux vidéo en ligne ubi.com
- 2000** – Lors de l'introduction en Bourse de Gameloft, développeur de jeux pour téléphones mobiles, Ubisoft acquiert 20 pourcent des actions
- 2002** – Ubisoft s'agrandit en ouvrant des filiales en Suisse, Finlande and Corée du Sud.
- 2002** – Tom Clancy's Splinter Cell® gagne le titre du Jeu d'action et aventure de l'année à l' E3
- 2003** – Ubisoft célèbre la vente de son 100 millionième jeu

- 2003** – Prince of Persia® Sands of Time gagne le titre de jeu de l'année de l'Academy of Interactive Arts & Sciences
- 2004** – Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow® gagne le titre du Jeu d'action et aventure de l'année de l'Academy of Interactive Arts & Sciences
- 2005** – Ubisoft Campus est créé à Montréal où sont offerts des programmes de formation de niveaux collégial et universitaire couvrant les principaux aspects du développement de jeux vidéo
- 2005** – Peter Jackson's King Kong gagne le titre Meilleur jeu basé sur un film au Spike VGA Awards 2005
- 2006** – Tom Clancy's Ghost Recon® pour le Xbox 360 établi un record, vendant plus de titres dans sa première semaine de vente qu'aucun titre précédent
- 2006** – Ubisoft acquiert la marque Driver®, et intègre l'équipe de Reflections Interactive.
- 2007** – Ubisoft acquiert SunFlowers, propriétaire de la marque Anno, une des marques de stratégies les plus populaires en Allemagne.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ghost Recon, Red Steel, Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. / © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. / Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. / © 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia and Prince of Persia The Sand of Time are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.