

Año fiscal de Ubisoft: ingresos récord para Assassin's Creed, Skull & Bones retrasado y planes de futuro para sus títulos



Ya sabéis que por esta época los años fiscales caen de las ramas, una vez han madurado. Sony y Nintendo han presentado los suyos propios y ahora le toca el turno a una de las empresas más importantes de toda la industria.

Ubisoft es el siguiente de la clase en que sus resultados sean evaluados, correspondientes al ejercicio 2020/2021. Y la cosa parece que ha ido rematadamente bien con unos **ingresos récord de 2.241 millones de euros**, lo que supone un incremento del 46% respecto al año anterior. Los ingresos operativos quedan por lo tanto en 473 millones de euros, marcando una

rentabilidad del 21%

Por supuesto, todo un buque insignia de Ubisoft como lo es Assassin's Creed Valhalla ha resultado en un estreno realmente positivo. Sus ingresos han sido **los mejores de la historia de la franquicia**, superando el registro del año 2012/2013. Immortals Fenyx Rising también marca buen ritmo, especialmente en Nintendo Switch.

El número de jugadores de sus títulos también se incrementa un 20%, alcanzando los **141 millones entre PC y consolas**. The Division llega hasta los 40 millones de jugadores, mientras que Rainbow Six Siege firma otro gran año manteniéndose en el panorama de los eSports.

Futuro de sus franquicias

Si bien no hay fechas exactas, las estimaciones de la empresa francesa con sus lanzamientos nos permite conocer un poco mejor el futuro. Por ejemplo, el título de piratas y asaltos en alta mar, Skull & Bones, finalmente **llegará en el año fiscal 2022/2023**, confirmando su retraso.

Respecto a su desarrollo, sigue en marcha, con Ubisoft Singapur a la cabeza y recibiendo más apoyo de otros estudios. Far Cry 6, Rainbow Six Quarantine, Riders Republic, **The Division Heartland**, Roller Champions y el remake de Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo continúan pensados para antes del fin de este nuevo año fiscal. El juego de **Avatar** y Beyond Good & Evil 2 continúan su desarrollo sin novedad, mientras tanto.

“Nuestros equipos han demostrado una increíble resiliencia durante un año desafiante, brindando juegos y experiencias increíbles. También confiamos en un catálogo de fondo profundo y diversificado que, una vez más, superó nuestras expectativas y representó por tercer año consecutivo más del 50% de nuestras reservas netas totales, progresivamente cimentando el

perfil recurrente de nuestro negocio. Nuestros activos nunca han sido tan sólidos”

Yves Guillemot, CEO de Ubisoft

Por último, Ubisoft tiene en mente enfocarse más tanto en un buen catálogo de **juegos premium y en obras free to play** para todas las plataformas. El enfoque en el juego como servicio es realmente claro y el primer título para móviles en conjunto con **Tencent** llegará entre enero y marzo de 2022.

Fuente: vidaextra.