Ubisoft raggiungerà il suo miglior fatturato di sempre nel prossimo anno fiscale?

Secondo le previsioni della stessa compagnia, che ha registrato un guadagno di quasi **1,2 miliardi di euro** nei primi nove mesi dello scorso anno fiscale (iniziato l'1 aprile 2017), si aspetta il raggiungimento degli 1,6 miliardi entro la fine del suddetto (31 marzo 2018), ma le vedute sembrano essere molto più larghe e ottimistiche: lo stesso **Yves Guillemot** sta riponendo molta fiducia nelle espansioni di ***Assassin's Creed Origins*** e sopratutto nel lancio di ***Far Cry 5***, che secondo la casa francese potrebbe essere non solo il migliore della serie, ma persino l'uscita più importante in assoluto della prima metà del 2018.
Una grandissima parte del reddito di **Ubisoft** arriva inoltre dal mercato digitale, da cui proviene il 60% delle entrate attuali e, con incredibile sorpresa, il primato di vendite recentemente ottenuto non proviene nè dalle distribuzioni su pc nè dalle grandi console casalinghe, ma bensì dalla console ibrida di **Nintendo**: ***Mario + Rabbids Kingdom Battle*** non solo è il gioco **third party** più venduto su Switch, ma ha portato la stessa casa produttrice al primo posto per quanto riguarda questo settore, il che ha sicuramente incoraggiato la compagnia a sviluppare più titoli del genere e a includere i team più importanti nella produzione.
Ma è nell'anno fiscale 2018/2019 che si aspetta il "boom": grazie all'uscita di ***The Crew 2*** e ***Skull and Bones***, annunciati allo scorso **E3**, in uscita rispettivamente il 16 marzo e durante il prossimo autunno, si prevede un fatturato di **2,1 miliardi di euro**, il più alto di sempre per Ubisoft, che per l'occasione ha reso pubblico un grafico che mostra le sue entrate (espresse in milioni di euro) dal 2005 al 2019, basandosi ovviamente sugli obbiettivi posti per quanto riguarda gli ultimi due anni.

Che sia un’aspettativa troppo ottimista? Non resta che aspettare e vedere come i prossimi i titoli in uscita verranno accettati dal grande pubblico.