



ASSEMBLEE GENERALE, 5 JUILLET 2022
QUESTIONS/REPONSES

Questions d'Axxion SA (reçues par courrier en date du 29 juin 2022)

1. Des questions concernant Guillemot Brothers actionnaire ont été posées.
La Société Ubisoft n'est pas habilitée à y répondre.

2. A quelle vitesse les investissements de la Société doivent-ils se transformer en nouveaux lancements et donc en chiffre d'affaires ?

Il est tout d'abord important de noter que, comme l'ensemble des acteurs de l'industrie, le calendrier de sortie de jeux Ubisoft a été impacté par les contraintes du travail à la maison imposé à grande échelle. En conséquence de la forte progression de nos investissements ces dernières années et de ces contraintes, Ubisoft dispose aujourd'hui du pipeline de jeux le plus riche de son histoire. Ainsi que communiqué lors de ses résultats annuels, la Société entre ainsi dans une phase pluriannuelle de croissance significative de ses revenus dès cet exercice (2022-23), croissance qui doit permettre une progression significative de son résultat opérationnel sur les prochaines années, commençant dès le prochain exercice 2023-24.

Par ailleurs, les forts investissements d'Ubisoft sont le reflet du modèle de création de valeur organique du Groupe. Cela doit être mis en regard avec les milliards de dollars investis récemment par nos concurrents au travers d'acquisitions.

Au fur et à mesure que les jeux sont lancés et que leur R&D passe ainsi dans le compte de résultats du Groupe, la R&D Groupe représente en moyenne, sur une base annualisée, entre 35 et 40% de notre net bookings Groupe.

En général, et dans des conditions normales de production, la durée moyenne de nos développements est comprise entre 4 et 5 ans. Les nouvelles marques sont en général plus longues à être développées et des marques établies aux recettes plus éprouvées bénéficient de temps de développement plus courts.

3. Quel niveau de chiffre d'affaires nouveaux lancements (hors back catalogue) pensez-vous pouvoir atteindre avec presque 1,5 Mds de coûts de développement capitalisés au bilan ? Doit-on s'attendre à une

rentabilité de ces investissements inférieure aux niveaux historiques du fait de l'augmentation des coûts de développement des jeux ?

Ainsi que communiqué lors de ses résultats annuels, la Société entre dans une phase pluriannuelle de croissance significative de ses revenus dès cet exercice (2022-23), croissance qui doit permettre une progression significative de son résultat opérationnel sur les prochaines années, commençant dès le prochain exercice 2023-24.

4. Pouvez-vous nous décrire les méthodes de revus de projets et les processus de provisionnement des jeux lors de leur phase de développement ? Le niveau actuel des provisions sur les jeux en cours de développement semble faible à 68M€ (4.7% du montant brut)

Comme indiqué dans le DEU 2022 en pages 207-209 (note 22) des tests de dépréciation sont systématiquement réalisés à la clôture semestrielle et annuelle de chaque exercice pour :

- Tous les logiciels en cours de production dont la date de sortie est planifiée dans les 12 mois suivants.
- Tous les logiciels en cours de production dont la date de sortie est supérieure à 12 mois et pour lesquels un indice de perte de valeur est identifié.
- Une dépréciation est comptabilisée si la valeur d'utilité s'avère inférieure à la valeur nette comptable.

Par ailleurs, les projets abandonnés sont amortis à 100% et sortis de l'actif du bilan. Les tests de dépréciation constituent un des points clés de l'audit des Commissaires aux Comptes (cf page 271 du DEU 2022).

5. Pouvez-vous nous décrire les méthodes de revus de projets et notamment le processus de décision d'abandon ou d'investissement d'un projet ? Quel sont les KPIs que vous utilisez ?

Comme indiqué dans le DEU 2022 en page 28 (contrôle et atténuation du risque de défaillance dans le processus de développement) Ubisoft dispose de processus de suivi et d'évaluation des projets à chaque stade de développement du jeu.

La capacité d'Ubisoft à livrer plus de contenus de qualité chaque année que n'importe quel autre acteur de l'industrie est la démonstration de la robustesse et exigence de ce processus. Il est courant que des jeux et contenus soient dépréciés ou annulés.

6. Quels sont les principaux jeux qui constituent ces presque 1,5Mds?

Cette information est confidentielle jusqu'à ce que les jeux soient officiellement annoncés auprès de la communauté des joueurs. Les jeux déjà connus sont notamment Avatar: Frontiers of Pandora™, Skull & Bones®, Mario + Rabbids®: Sparks of Hope, Roller Champions™, Star Wars, Beyond

Good & Evil™ 2, les remakes de Prince of Persia®: The Sands of Time et de Tom Clancy's Splinter Cell®. Il y a également les projets futurs pour nos marques, avec entre autres Assassin's Creed®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Tom Clancy's Rainbow Six®, Tom Clancy's The Division® et nos investissements dans le F2P, notamment XDefiant, Rainbow Six Mobile, The Division Mobile, The Division Heartland et Ghost Recon Frontline. Comme indiqué précédemment, Ubisoft bénéficie du pipeline de jeux le plus riche de son histoire pour les années à venir.

© 2022 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.