



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU PREMIER TRIMESTRE 2021-22

Performance du trimestre en ligne avec les attentes
Croissance à deux chiffres du back catalogue vs. le T1 2019-20

Net bookings de 326,0 M€, légèrement supérieur à l'objectif d'environ 320,0 M€

	En M€ 3 mois 2021-22	Variation publiée vs. 3 mois 2020-21	Variation publiée vs. 3 mois 2019-20	En % du net bookings total	
				3 mois 2021-22	3 mois 2020-21
Chiffre d'affaires IFRS15	352,8	-17,4%	-2,9%	na	na
Net bookings	326,0	-20,5%	+3,8%	na	na
Net bookings digital	279,4	-21,4%	-4,4%	85,7%	86,7%
Net bookings PRI	173,5	-12,5%	+15,5%	53,2%	48,4%
Net bookings back catalogue	306,8	-21,9%	+13,9%	94,1%	95,8%

Confirmation des objectifs annuels 2021-22

Investissement dans la qualité et la profondeur du portefeuille d'Ubisoft au profit des joueurs, afin d'atteindre une audience et des revenus récurrents significativement plus élevés :

1. Étendre l'offre premium sur les prochaines années

- a) Des plans ambitieux pour les **plus grandes franchises** existantes, notamment :
- Du contenu prometteur pour **Assassin's Creed®** dans les mois et années à venir, avec notamment un plan post-launch puissant pour **Valhalla** en année 1 et 2
 - **Far Cry® 6** pour continuer de bâtir sur la forte dynamique de la franchise
 - **Tom Clancy's Rainbow Six® Extraction** pour élargir l'audience de Rainbow Six
 - **Mario + Lapins Crétins® : Sparks of Hope** pour tirer parti du succès du premier opus et de la base installée massive de la Nintendo Switch
 - Le renouveau d'une franchise culte avec **Beyond Good and Evil™ 2**.
- b) **Création de nouvelles marques** axées sur l'engagement à long terme des joueurs
- **Riders Republic™** et **Skull & Bones™**
- c) **Des marques de divertissement majeures** pour élargir le portefeuille
- **Avatar: Frontiers of Pandora™** et le jeu **Star Wars™**

- #### 2. Étendre les univers de nos marques et leur faire toucher une audience nettement plus large
- par le biais du free-to-play sur consoles, PC et mobile, avec notamment **Tom Clancy's The Division® Heartland**, **Tom Clancy's The Division mobile**, **Tom Clancy's XDefiant** et un jeu mobile encore non annoncé pour le T4 2021-22

Approbation en Chine : Tom Clancy's The Division 2, Mario + Lapins Crétins : Kingdom Battle, Rabbids® Party

L'engagement ESG d'Ubisoft récompensé par la **récente notation de Sustainalytics**

Paris, le 20 juillet 2021 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires du premier trimestre fiscal 2021-22, clos le 30 juin 2021.

Frederick Duguet, Directeur Financier, a déclaré : *"L'exercice 2021-22 a commencé comme prévu avec une croissance à deux chiffres du back-catalogue au premier trimestre par rapport au premier trimestre 2019-20, une base de comparaison normalisée. Cette performance a été permise grâce à la puissance de notre portefeuille de jeux, profond et diversifié."*

Yves Guillemot, co-fondateur et Président Directeur Général, a déclaré : *"Ce trimestre, nous avons continué à investir dans nos marques et technologies les plus importantes dans le but d'étendre de manière significative notre audience et la récurrence de nos revenus. Avec une audience record, notre récent événement Forward a offert un aperçu de l'ampleur du contenu premium que nos équipes sont en train de créer pour les mois et les années à venir. Parallèlement, avec nos initiatives free-to-play, nous élargissons les univers de nos marques afin de toucher une audience beaucoup plus large, comme l'illustre le jeu Tom Clancy's XDefiant, dévoilé hier. Au cours du trimestre, nous avons également continué à mettre en œuvre d'importants changements dans notre organisation afin de saisir les plus grandes opportunités offertes par l'industrie. »*

Yves Guillemot a conclu : *"Notre industrie continue d'offrir des perspectives enthousiasmantes. Grâce à la qualité de nos marques, de nos technologies et avec nos équipes exceptionnelles, Ubisoft est idéalement placé pour délivrer, sur les prochaines années, une croissance à deux chiffres de son net bookings ainsi qu'une progression continue de sa rentabilité, conduisant à une hausse significative de son résultat opérationnel."*

Note

Le Groupe présente des indicateurs à caractère non strictement comptable car ils illustrent mieux les performances opérationnelles et financières d'Ubisoft. Les définitions des indicateurs alternatifs de performance sont disponibles en annexe de ce communiqué.

Chiffre d'affaires et net bookings

En millions d'Euros	3 mois 2021-22	3 mois 2020-21	3 mois 2019-20
Chiffre d'affaires IFRS15	352,8	427,3	363,4
Revenus différés liés à la norme IFRS15	-26,8	-17,3	-49,2
Net bookings	326,0	410,0	314,2

Le chiffre d'affaires IFRS15 du premier trimestre 2021-22 s'élève à 352,8 M€, en baisse de 17,4% (14,2 % à taux de change constants¹) par rapport aux 427,3 M€ réalisés au premier trimestre 2020-21 et en baisse de 2,9% (0,0% à taux de change constants) par rapport aux 363,4 M€ réalisés au premier trimestre 2019-20.

Le net bookings du premier trimestre 2021-22 s'élève à 326,0 M€, supérieur à l'objectif d'environ 320,0 M€ et en baisse de 20,5% (17,4% à taux de change constants) par rapport aux 410,0 M€ réalisés au premier trimestre 2020-21 et en hausse de 3,8% (6,9% à taux de change constants) par rapport aux 314,2 M€ réalisés au premier trimestre 2019-20.

PerspectivesDeuxième trimestre 2021-22

Le net bookings du deuxième trimestre 2021-22 est attendu aux alentours de 340,0 M€.

Exercice 2021-22

La Société confirme ses objectifs pour l'exercice 2020-21.

- Croissance à un chiffre du net bookings
- Résultat opérationnel non-IFRS compris entre 420 M€ et 500 M€

¹ La méthode utilisée pour le calcul du chiffre d'affaires à taux de change constants est d'appliquer aux données de la période considérée, les taux de change moyens utilisés pour la même période de l'exercice précédent

Faits marquants récents :

Sustainalytics a récompensé la stratégie ESG d'Ubisoft : Sustainalytics, l'une des principales agences de notation ESG, a classé le Groupe parmi les 3 % d'entreprises les plus performantes du secteur des logiciels et services, parmi les 5 % les plus performantes du segment des logiciels de divertissement et parmi les 6 % les plus performantes des plus de 14 000 entreprises couvertes dans son rapport 2021.

Engagement d'Ubisoft en faveur de la neutralité carbone mondiale : Ubisoft a annoncé son objectif à moyen terme de décarboner ses activités directes afin de réduire ses émissions de 8,8 % par employé, sur la base des niveaux de 2019, d'ici 2023. Ubisoft travaille également sur un plan de réduction de l'empreinte carbone à l'horizon 2030 qui sera soumis à la SBTi pour validation, en ligne avec l'objectif de limiter le réchauffement climatique à 1,5°C.

Ubisoft nomme Guillemette Picard au poste de VP Production Technology : Guillemette dirigera une équipe d'experts transversaux pour encadrer la stratégie et la supervision de tous les aspects des technologies de production d'Ubisoft, avec pour objectif de permettre aux équipes d'Ubisoft d'offrir aux joueurs les expériences les plus innovantes et les plus enrichissantes.

Franc soutien des actionnaires d'Ubisoft lors de l'assemblée générale annuelle qui s'est tenue le 1er juillet 2021. Les actionnaires ont approuvé toutes les résolutions.

Trois jeux approuvés en Chine : Rabbids Party, Mario + Lapins Crétins : Kingdom Battle et Tom Clancy's The Division 2 ont reçu l'approbation officielle en Chine.

Changements dans le calendrier de sortie de Riders Republic et Tom Clancy's Rainbow Six Extraction : ils sortiront désormais respectivement le 28 octobre 2021 et en janvier 2022.

Expansion de l'univers Tom Clancy's avec XDefiant, jeu Free-to-Play de tir à la première personne combinant des combats dynamiques en arène (6v6) et des capacités basées sur les factions des opérateurs. Il s'agit d'un jeu de tir accessible pour les joueurs souhaitant s'amuser entre amis ou de manière compétitive.

Ubisoft crée deux nouveaux groupes, Global Publishing et Direct-to-Player : Ubisoft transforme son organisation publishing, passant d'une organisation régionalisée à une organisation mondiale, et met en place une équipe dédiée qui supervisera ses initiatives Direct to Player avec des objectifs très ambitieux et un focus accru sur ses plus grandes marques.

Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, mardi 20 juillet 2021, une conférence téléphonique en anglais à 18h15 heure de Paris / 17h15 heure de Londres / 12h15 heure de New York.

Celle-ci sera accessible en direct et en différé au lien suivant :

<https://edge.media-server.com/mmc/p/2oe36rh6>

Contacts

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Directeur de la Communication Financière
+ 33 1 48 18 52 39
Jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Alexandre Enjalbert
Responsable Relations Investisseurs Senior
+33 1 48 18 50 78
Alexandre.enjalbert@ubisoft.com

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, ou sur des performances financières à venir. Ces éléments de projection sont donnés à titre d'objectifs. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence d'Ubisoft, déposé le 10 juin 2021 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed®, Far Cry®, For Honor®, Just Dance®, Watch Dogs® ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy dont Ghost Recon®, Rainbow Six® et The Division®. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2020-21, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 241 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

ANNEXES

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Le net bookings correspond au chiffre d'affaires retraité de la composante services et intégrant les montants inconditionnels liés aux contrats de licence reconnus indépendamment de la réalisation des obligations de performance.

PRI : Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d'items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

Le résultat opérationnel non-IFRS, calculé sur la base du net bookings, correspond au résultat opérationnel sous déduction des éléments suivants :

- rémunérations payées en actions dans le cadre des plans d'attribution d'actions gratuite, plans d'épargne groupe et options de souscription et/ou d'achat d'actions ;
- dépréciation des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie ;
- résultat non opérationnel lié à une restructuration dans l'organisation du groupe.

Répartition géographique du net bookings

	T1 2021-22	T1 2020-21
Europe	33%	32%
Amérique du Nord	50%	52%
Reste du monde	17%	16%
TOTAL	100%	100%

Répartition du net bookings par plateforme

	T1 2021-22	T1 2020-21
PLAYSTATION®4 & PLAYSTATION®5*	30%	34%
XBOX One™ & XBOX Series X/S™*	19%	19%
PC	24%	21%
NINTENDO SWITCH™	8%	11%
MOBILE	13%	12%
Others**	6%	3%
TOTAL	100%	100%

**La rétrocompatibilité permet aux utilisateurs de consoles de nouvelle génération de continuer à jouer aux jeux préalablement achetés sur l'ancienne génération*

***Produits dérivés, ...*

Calendrier des sorties
2^{ème} trimestre (juillet – septembre 2021)

PACKAGED & DIGITAL

RABBIDS® ADVENTURE PARTY (China exclusive)

NINTENDO SWITCH™

DIGITAL ONLY

ANNO® 1800: The High Life

PC

ASSASSIN'S CREED® VALHALLA: The Siege of Paris

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5,
STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

FOR HONOR®: Year 5 – Season 3

PC, PLAYSTATION®4,
XBOX ONE

ROCKSMITH™ +

PC

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX®: Siege Year 6 – Season 3

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5,
STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

WATCH DOGS®: LEGION – Bloodline

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5,
STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
