



## UBISOFT ANNONCE SES RESULTATS POUR LE PREMIER SEMESTRE 2021-22

### Surperformance portée par la force et la profondeur du back-catalogue

**PREMIER SEMESTRE 2021-22** : net bookings nettement supérieur aux objectifs

	En M€	Variation publiée vs. S1 2020-21	Variation publiée vs. S1 2019-20	En % du net bookings total	
				S1 2021-22	S1 2020-21
<b>Chiffre d'affaires IFRS15</b>	<b>751,3</b>	-0,7%	7,7%	NA	NA
<b>Net bookings</b>	<b>718,2</b>	-4,8%	8,6%	NA	NA
Net bookings digital	557,4	-15,0%	3,8%	77,6%	86,8%
Net bookings PRI	348,6	-6,2%	12,5%	48,5%	49,2%
Net bookings back-catalogue	596,2	-15,5%	18,1%	83,0%	93,5%
<b>Résultat opérationnel IFRS</b>	<b>25,9</b>	NA	NA	NA	NA
<b>Résultat opérationnel non-IFRS</b>	<b>44,1</b>	-61,4%	539,8%	6,1%	15,1%

- **Nombre de joueurs uniques actifs et Monthly Active Users** en hausse au premier semestre de respectivement 15% et 9% vs FY20
- **Deuxième trimestre fiscal** : net bookings de 392,1 M€, nettement supérieur à l'objectif d'environ 340,0 M€
- **PRI hors mobile et back-catalogue** en hausse de 16% et 23% respectivement vs. T2 2019-20

**ASSASSIN'S CREED® VALHALLA** : déjà le 2ème plus gros jeu de l'histoire d'Ubisoft en termes de profits générés, en moins de 12 mois

**FAR CRY® 6** : premières ventes en ligne avec celles d'Assassin's Creed Odyssey, temps de jeu par joueur en hausse de 25% vs Far Cry 5

**OBJECTIFS 2021-22** : le net bookings est désormais attendu entre stable et légère baisse. L'objectif de résultat opérationnel non-IFRS entre 420 M€ et 500 M€ est confirmé

**Paris, le 28 octobre 2021** - Ubisoft publie ses résultats pour le premier semestre 2020-21, clos le 30 septembre 2021.

Yves Guillemot, co-fondateur et Président directeur général, a déclaré : « *L'industrie est prospère et évolue rapidement, nous offrant de nouveaux défis et de nouvelles opportunités. Les joueurs ont un impact profond sur les mondes dans lesquels ils évoluent, et les avancées technologiques ouvrent des perspectives prometteuses. Dans ce contexte favorable, nous continuons d'investir dans nos plus grandes franchises et dans des nouvelles marques afin de toucher une audience toujours plus large. Notre feuille de route est impressionnante, nos équipes talentueuses développant un line-up de jeux ambitieux, diversifié et enthousiasmant pour les années à venir. Avec notre riche portefeuille de marques, nos technologies de pointe, nos revenus récurrents florissants et notre solide bilan financier, nous allons créer une valeur significative pour les joueurs, nos équipes et nos actionnaires.* »

Frédéric Duguet, Directeur Financier, a déclaré « *Nous avons réalisé une solide performance au T2, avec des revenus nettement supérieurs aux objectifs. Cela reflète la profondeur et à la force de notre portefeuille de marques propriétaires, grâce, notamment, au succès remarquable et continu d'Assassin's Creed Valhalla. Nous nous sommes appuyés sur les tendances structurelles toujours plus fortes de notre back-catalogue, en hausse de 23% par rapport à 2019-20, tandis que le PRI hors mobile a connu une solide croissance de 16%. En conséquence, nos résultats du premier semestre ont significativement augmenté par rapport à il y a deux ans. Concernant le second semestre, les joueurs adorent Far Cry 6, considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs de la franchise, et nous délivrons un puissant line-up de jeux premium et de contenus post-launch dynamiques.* »

## **Puissance et Profondeur des actifs d'Ubisoft**

### **La forte dynamique d'Assassin's Creed se poursuit**

Ubisoft bénéficie pleinement de l'exécution exceptionnelle des équipes de Montréal et de Québec sur les trois derniers titres Assassin's Creed, avec les contributions essentielles de nos équipes des studios associés. Assassin's Creed Valhalla a dépassé Assassin's Creed Odyssey dans tous les domaines depuis sa sortie, notamment avec des niveaux de DARPU plus élevés. Ce trimestre, l'expansion Siege of Paris, dont la création a été menée par la formidable équipe d'Ubisoft Singapour, a enregistré un engagement record. Nous prévoyons de livrer du nouveau contenu de premier ordre pour la deuxième année d'Assassin's Creed Valhalla, notamment au deuxième semestre 2021-22. Avec une expérience de jeu refondée, nous avons sorti la semaine dernière le Discovery Tour : Viking Age, que la BBC a qualifié de « *moyen interactif et authentique d'explorer l'histoire* ». En moins de 12 mois, Assassin's Creed Valhalla est déjà le deuxième plus gros jeu de l'histoire d'Ubisoft en termes de profits générés, reflétant la force et la valeur remarquables de la franchise.

### **Profondeur du back-catalogue et mention spéciale pour The Crew® 2**

Au-delà d'Assassin's Creed, la surperformance du trimestre reflète la force globale du portefeuille d'Ubisoft. Les tendances d'engagement ont été solides pour de nombreuses marques et les plus fortes contributions au net bookings ont été Assassin's Creed Valhalla, For Honor®, The Crew 2, Tom Clancy's Rainbow Six® Siege et Watch Dogs®: Legion. The Crew 2 mérite une mention spéciale pour la poursuite de sa forte dynamique, avec un engagement et des revenus en hausse de respectivement 70% et 53% par rapport à il y a deux ans grâce à son positionnement unique de jeu de voitures communautaire. Le travail effectué par Ubisoft Ivory Tower à Lyon sur la première marque Live Service à succès du Groupe est impressionnant. L'équipe continue de s'appuyer sur une communauté croissante de joueurs très engagés et à fournir un contenu post-launch solide. Plus de 30 millions de joueurs ont rejoint l'univers de la marque The Crew depuis son lancement en 2014.

### **Les joueurs adorent Far Cry 6**

La communauté a salué la narration, la complexité des protagonistes et des antagonistes, le monde ouvert de Yara, magnifique et époustouflant, ainsi que le « gunplay », sans oublier les « Amigos » comme Chorizo qui a autant touché le cœur des joueurs que celui des malheureux ennemis qui ont croisé son chemin. Cet opus résolument "fun" a vu le temps de jeu par joueur augmenter de 25% par rapport à Far Cry 5. Les premières ventes de Far Cry 6 sont en ligne avec la solide performance d'Assassin's Creed Odyssey, un titre sorti sur une période comparable. Avec un plan de contenu post-launch puissant pour les prochains mois, Far Cry 6 devrait connaître une forte performance sur la fin de l'année. Le jeu, qui a reçu des critiques positives de la part de prestigieuses revues de jeux vidéo, notamment un 9 de Game Informer et une note "Great" d'IGN, est le deuxième titre majeur livré dans des conditions très difficiles par les équipes d'Ubisoft Toronto, confirmant la maturité croissante du studio et ouvrant la voie à de futurs projets passionnants. Le deuxième trimestre a vu une excellente acquisition pour la marque Far Cry, notamment Far Cry 3 et Far Cry 5.

### **Riders Republic™ : « Pure joie, adrénaline constante » (IGN)**

Le trimestre a vu le succès de la bêta ouverte de Riders Republic. L'équipe d'Ubisoft Annecy a repoussé les limites de la puissance technologique actuelle pour proposer un jeu qui allie un univers immense, des graphismes impressionnants et des courses massives à 64 joueurs. Ces dernières années, son objectif a été de révolutionner le genre sports extrêmes et Riders Republic est la prochaine étape de cette stratégie. Le cœur de l'expérience de Riders Republic est communautaire, avec une approche multijoueur palpitante, et Ubisoft s'attend à ce que le jeu ait une très longue vie.

### **Just Dance® continue de faire danser le monde**

Avec plus de 80M d'unités vendues depuis sa création, Just Dance continue de faire danser le monde. La marque est un phénomène sur TikTok grâce au travail impressionnant d'Ubisoft Paris et des équipes marketing. Just Dance 2022 s'appuiera sur l'excellente dynamique des deux précédents opus et sur la base installée florissante de la Nintendo Switch.

### **Tom Clancy's Rainbow Six : contenu significatif à venir**

L'équipe de Siege travaille dur à l'élaboration de nouvelles fonctionnalités et au renforcement de la stratégie de contenu pour notre communauté très engagée. Le plan comprend un contenu de haute qualité plus fréquent, une expansion progressive du Battle Pass, des améliorations sur la prise en main, ainsi que les prochaines compétitions internationales d'eSports. Le tout sera déployé au cours des douze prochains mois.

L'équipe de Rainbow Six Extraction a hâte de présenter la profondeur et l'intensité du jeu, qui sera lancé en janvier 2022. Celui-ci proposera une forte rejouabilité au lancement et au-delà, ainsi que des avantages de grande valeur pour les joueurs détenteurs des deux titres de la franchise, tels que le déblocage instantané des 18 opérateurs d'Extraction dans Siege et des cosmétiques premiums exclusifs. Plus de précisions seront révélées dans les prochaines semaines.

### **Réalisations remarquables des équipes d'Ubisoft pendant une période difficile pour la production**

Malgré les difficultés de production liées à la crise du COVID qui ont frappé l'ensemble de l'industrie, les équipes d'Ubisoft vont à nouveau livrer l'un des line-up les plus importants de l'industrie, avec des expériences de grande qualité. Il est d'ailleurs important de noter que les 4 derniers jeux livrés pour une audience core (Assassin's Creed Valhalla, Immortals Fenyx Rising™, Far Cry 6 et Riders Republic) ont tous bénéficié d'une réception très positive de la part des joueurs. La résilience et capacité d'adaptation de nos équipes continuent d'être impressionnantes. Bénéficiant de la capacité de développement et de l'organisation uniques d'Ubisoft, les équipes ont été en mesure de délivrer plus de contenus de grande qualité que n'importe quel autre développeur.

Même si des difficultés persisteront pendant un certain temps, Ubisoft est convaincu que de nouveaux modèles hybrides de production très efficaces verront le jour.

*"Que ce soit les équipes du Canada, de France, de Singapour ou d'ailleurs, elles peuvent être incroyablement fières de ce qu'elles ont accompli. Je les remercie sincèrement de continuer à prouver que l'une des plus grandes forces d'Ubisoft est notre capacité à unir divers talents venant du monde entier pour offrir d'excellentes expériences aux joueurs, et ce malgré d'importants défis de production", a déclaré Yves Guillemot.*

### **Puissance des actifs**

La capacité de production sans équivalent d'Ubisoft, permettant d'offrir aux joueurs des expériences profondes et diversifiées, reflète la force de ses actifs résiliants :

- Une puissance de production forte de 17 000 talents, structurée autour d'une organisation expérimentée de collaboration multi-studios issue du réseau mondial de studios d'Ubisoft, qui associe des standards de production AAA à des talents créatifs et des ingénieurs de classe mondiale,
- Le portefeuille de marques détenues le plus profond et le plus diversifié du secteur,
- Des technologies propriétaires robustes, allant des moteurs de jeu à la plateforme de services en ligne et de distribution, en passant par i3D.net, l'activité d'hébergement de jeux vidéo performante d'Ubisoft.

## **Construire l'avenir d'Ubisoft**

### **Élargissement significatif de l'offre premium d'Ubisoft**

80% des investissements d'Ubisoft sont centrés sur le développement significatif de son offre premium pour les années à venir, notamment avec la sortie d'Avatar : Frontiers of Pandora™, Mario + Rabbids® : Sparks of Hope, Skull & Bones™ et d'autres jeux palpitants pour 2022-23.

### **Créer une valeur unique au travers des nouvelles marques**

Skull & Bones a été récemment dans l'actualité, mettant en lumière les défis liés à la création de cette nouvelle marque. Le travail sur le jeu continue de bien progresser et l'équipe de Singapour a franchi de nouvelles étapes importantes de production. La création de nouvelles marques ambitieuses est difficile et exige de la ténacité et une vision à long terme. C'est ainsi que des franchises majeures de l'industrie comme Assassin's Creed et Tom Clancy's The Division® ont été créées. Ubisoft se passionne pour l'innovation et les nouvelles avancées technologiques et crée un environnement propice à l'épanouissement de ses talents et à l'expression de leur plein potentiel. En conséquence, Ubisoft développe plus de nouvelles marques et prend plus de risques créatifs que n'importe quel autre éditeur. Lorsqu'ils sont couronnés de succès, ces projets internes apportent une valeur significative à long terme pour les joueurs, pour les équipes d'Ubisoft et pour ses actionnaires.

### **Exploiter les tendances et les opportunités du marché tout en progressant dans la courbe d'apprentissage du Free-to-Play**

Ubisoft continue de progresser vers son ambition d'étendre la portée de ses marques à une audience beaucoup plus large, dans toutes les zones géographiques et sur toutes les plateformes, avec des revenus récurrents structurellement plus élevés. Ubisoft développe son expertise dans le domaine du Free-to-Play par le biais d'un processus itératif, une approche ayant permis sa transition réussie vers les mondes ouverts et les Live Services par le passé. Le succès peut d'abord passer par des échecs pour s'améliorer, grandir et apprendre, ce processus itératif permettant de constamment développer des nouvelles compétences, technologies et capacités. Bien qu'il y ait encore des progrès à faire, Ubisoft est convaincu que ces investissements organiques finiront par porter leurs fruits et amélioreront considérablement l'échelle et la valeur de ses plus grandes franchises.

### **Explorer les technologies innovantes : la Blockchain**

Ubisoft a récemment pris part à la dernière levée de fonds d'Animoca Brands, une société leader dans les jeux basés sur la Blockchain. Ubisoft explore la Blockchain depuis les premiers développements de la technologie, soutenant et apprenant de l'écosystème par le biais d'initiatives telles que son programme de start-up Entrepreneurs Lab et la Blockchain Game Alliance en tant que membre fondateur. Cette exploration à long terme s'inscrit dans le cadre de la recherche constante par Ubisoft de nouvelles innovations et de nouvelles façons de rendre les joueurs pleinement parties prenantes des mondes créés par le Groupe. Elle donne également à Ubisoft la possibilité de réfléchir aux meilleurs moyens de surmonter les limites initiales de la blockchain dans les jeux, en termes de durabilité et de développement à l'échelle.

### **Continuer à attirer les meilleurs talents de l'industrie**

Pour soutenir son plan de croissance ambitieux, Ubisoft a augmenté ses effectifs de 1 200 nouveaux talents au cours des 12 derniers mois, témoignant de sa capacité à attirer les meilleurs profils de l'industrie.

L'industrie du jeu vidéo, comme de nombreuses autres industries, a connu une augmentation du turnover. Par ailleurs, certaines régions connaissent un environnement plus concurrentiel, ce à quoi Ubisoft réagit rapidement. La capacité d'Ubisoft à recruter parmi les meilleurs talents de l'industrie partout dans le monde grâce à son modèle de codéveloppement efficace, associé à une marque d'envergure mondiale et une proposition de valeur forte pour les employés, sont des atouts essentiels dans le contexte actuel.

### **Succès du plan d'actionnariat salarié « MMO »**

La campagne 2021 du plan d'actionnariat salarié "MMO" d'Ubisoft a été un succès, témoignant de la confiance des équipes et de leur adhésion à la stratégie long terme du Groupe. L'actionnariat salarié représente désormais 7,5% du capital.

### **Nomination d'Igor Manceau en tant que nouveau Chief Creative Officer d'Ubisoft**

Igor Manceau, directeur créatif ayant plus de 20 ans d'expérience au sein de la société et leader exemplaire, a été nommé Chief Creative Officer d'Ubisoft. Manceau est chargé de définir et de nourrir la vision créative globale d'Ubisoft et de guider la direction artistique de ses jeux afin qu'ils soient accessibles, irrésistibles et enrichissants pour tous les joueurs. Il travaille en étroite collaboration avec Virginie Haas, Chief Studios Operating Officer, Sandrine Caloiaro, Chief Portfolio Officer, et leurs équipes respectives afin d'assurer la croissance organique des franchises détenues par Ubisoft et d'identifier les opportunités de création de nouveaux titres susceptibles de réussir dans des genres de jeux nouveaux ou émergents.

### **Transformation de notre organisation RH et mise en place d'un solide dispositif D&I**

Anika Grant, Chief People Officer, et son équipe travaillent d'arrache-pied sur l'évolution de l'organisation RH et sur la création d'un environnement de travail sûr, respectueux et inclusif pour tous les employés d'Ubisoft. Afin d'atteindre cet objectif tout en s'assurant que l'organisation continue à se dépasser et à se développer, elles poursuivent un engagement fort avec les équipes à travers le monde pour réaliser des progrès significatifs et incrémentaux. En parallèle, Raashi Sikka, VP Global Diversity & Inclusion, et son équipe travaillent à la mise en place d'un cadre de fonctionnement approprié pour les Employee Resource Groups (ERG). Le renforcement du soutien aux ERG est un des exemples de la façon dont se matérialise l'engagement d'Ubisoft à devenir une organisation plus diverse et plus inclusive. Un autre exemple significatif est le Content Review Committee, composé d'employés d'Ubisoft, qui examine désormais le contenu des jeux et du marketing afin d'apporter de nouvelles perspectives. Par ailleurs, l'équipe globale Inclusive Games and Content est en cours de constitution pour veiller à ce que la diversité et l'inclusion soient intégrées dans les processus de production.

## 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 ainsi que le tableau de réconciliation entre le compte de résultat consolidé IFRS et le compte de résultat consolidé non-IFRS sont disponibles en annexe de ce communiqué.

## Compte de résultat et principaux éléments financiers

En millions d'Euros	S1 2021-22	%	S1 2020-21	%	S1 2019-20	%
<b>Chiffre d'affaires IFRS15</b>	<b>751,3</b>		<b>757,0</b>		<b>697,5</b>	
Revenus différés liés à la norme IFRS15	(33,2)		(2,2)		(36,4)	
<b>Net bookings</b>	<b>718,2</b>		<b>754,7</b>		<b>661,1</b>	
<b>Marge brute basée sur le net bookings</b>	<b>614,4</b>	<b>85,6%</b>	<b>652,8</b>	<b>86,5%</b>	<b>564,3</b>	<b>85,4%</b>
Frais de Recherche et Développement non-IFRS	(276,2)	(38,5%)	(258,5)	(34,3%)	(284,9)	(43,1%)
Frais Commerciaux non-IFRS	(173,0)	(24,1%)	(177,3)	(23,5%)	(186,9)	(28,3%)
Frais Généraux et Administratifs non-IFRS	(121,1)	(16,9%)	(102,6)	(13,6%)	(85,7)	(13,0%)
Frais Commerciaux et Frais Généraux non-IFRS	(294,0)	(40,9%)	(279,9)	(37,1%)	(272,5)	(41,2%)
<b>Résultat opérationnel non-IFRS</b>	<b>44,1</b>	<b>6,1%</b>	<b>114,3</b>	<b>15,1%</b>	<b>6,9</b>	<b>1,0%</b>
<b>Résultat opérationnel IFRS</b>	<b>25,9</b>		<b>48,1</b>		<b>9,3</b>	
<b>BPA dilué non-IFRS (en €)</b>	<b>0,23</b>		<b>0,71</b>		<b>0,11</b>	
<b>BPA dilué IFRS (en €)</b>	<b>0,01</b>		<b>0,17</b>		<b>0,01</b>	
<b>Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS <sup>(1)</sup></b>	<b>(288,6)</b>		<b>(72,8)</b>		<b>(20,6)</b>	
Dépenses liées aux investissements en R&D	(573,1)		(520,3)		(431,4)	
<b>Situation financière nette non-IFRS</b>	<b>(260,6)</b>		<b>(124,0)</b>		<b>(217,8)</b>	

<sup>(1)</sup> Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu).

## Chiffre d'affaires et net bookings

Le chiffre d'affaires IFRS15 du deuxième trimestre 2021-22 s'élève à 398,5 M€, en hausse de 20,9% (21,1% à taux de change constants), par rapport aux 329,6 M€ réalisés au deuxième trimestre 2020-21 et en hausse de 19,3% (19,5% à taux de change constants) par rapport aux 334,1 M€ réalisés au deuxième trimestre 2019-20.

Le chiffre d'affaires IFRS15 au premier semestre 2021-22 s'élève à 751,3 M€, en baisse de 0,7% (hausse de 1,1% à taux de change constants) par rapport aux 757,0 M€ réalisés au premier semestre 2020-21 et en hausse de 7,7% (9,8% à taux de change constants) par rapport aux 697,5 M€ réalisés au premier semestre 2019-20.

Le net bookings du deuxième trimestre 2021-22 s'élève à 392,1 M€, en hausse de 13,8% (14,1% à taux de change constants) par rapport aux 344,7 M€ réalisés au deuxième trimestre 2020-21 et en hausse de 13,1% (13,4% à taux de change constants) par rapport aux 346,9 réalisés au deuxième trimestre 2019-20

Le net bookings 2021-22 s'élève à 718,2 M€, en baisse de 4,8% (3,0% à taux de change constants) par rapport aux 754,7 M€ réalisés au premier semestre 2020-21 et en hausse de 8,6% (10,7% à taux de change constants) par rapport aux 661,1 M€ réalisés au premier semestre 2019-20.

## Principaux éléments du compte de résultat<sup>1</sup>

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à 44,1 M€ contre 114,3 M€ réalisés au premier semestre 2020-21 et 6,9 M€ réalisés au premier semestre 2019-20.

Le résultat net non-IFRS part du Groupe s'élève à 29,6 M€, soit un résultat par action (dilué) non-IFRS de 0,23€. Ils s'étaient respectivement élevés à 89,1 M€ et 0,71€ sur le premier semestre 2020-21 et à 12,8 M€ et 0,11 € au premier semestre 2019-20.

<sup>1</sup> Plus de détails sur les mouvements du compte de résultats et des flux de trésorerie sont à retrouver dans la présentation publiée sur le site internet

Le résultat net IFRS part du Groupe ressort à 0,9 M€, soit un résultat par action (dilué) IFRS de 0,01€. Ils s'étaient respectivement élevés à 21,1 M€ et 0,17€ sur le premier semestre 2020-21 et à 0,9 M€ et 0,01 € au premier semestre 2019-20.

### **Principaux éléments de flux de trésorerie<sup>2</sup>**

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à (288,6) M€ (contre une consommation de (72,8) M€ au premier semestre 2020-21 et une consommation de (20,6) M€ au premier semestre 2019-20). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS à (225,1) M€ (contre (146,0) M€ au premier semestre 2020-21 et (104,1) M€ au premier semestre 2019-20) et une hausse du BFR non-IFRS de (63,5) M€ (contre une baisse de 73,3 M€ au premier semestre 2020-21 et une baisse de 83,5 M€ au premier semestre 2019-20).

### **Principaux éléments de bilan et de liquidités**

Au 30 septembre 2021, les fonds propres s'élèvent à 1 742 M€ et l'endettement net non-IFRS s'établit à 261 M€ par rapport à un endettement net non-IFRS de 124 M€ au premier semestre 2020-21. L'endettement net IFRS s'élève à 573 M€, dont 312 M€ liés au retraitement comptable IFRS16.

### **Perspectives**

#### Troisième trimestre 2021-22

Le net bookings du troisième trimestre 2021-22 est attendu entre 725 M€ et 780 M€.

#### Exercice 2021-22

Le Groupe confirme son objectif de résultat opérationnel non-IFRS attendu entre 420 M€ et 500M€. Le net bookings est désormais attendu entre stable et légère baisse par rapport à l'objectif précédent d'une croissance à un chiffre. Prince of Persia®: The Sands of Time remake, Rocksmith™+ et Tom Clancy's The Division Heartland seront lancés sur l'exercice 2022-23. Bien que toujours attendu sur 2021-22, Roller Champions™ n'est plus inclus dans les objectifs.

---

<sup>2</sup> Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

## Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, jeudi 28 octobre 2021, une conférence téléphonique en anglais à 18h15 heure de Paris / 12h15 heure de New York.

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

<https://edge.media-server.com/mmc/p/4xwcaz4b>

## Contacts

### Communication financière

Jean-Benoît Roquette

Directeur de la Communication Financière

+ 33 1 48 18 52 39

[Jean-benoit.roquette@ubisoft.com](mailto:Jean-benoit.roquette@ubisoft.com)

### Relations Presse

Emmanuel Carré

Attaché de Presse

+ 33 1 48 18 50 91

[Emmanuel.carre@ubisoft.com](mailto:Emmanuel.carre@ubisoft.com)

Alexandre Enjalbert

Responsable Relations Investisseurs Senior

+33 1 48 18 50 78

[Alexandre.enjalbert@ubisoft.com](mailto:Alexandre.enjalbert@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](http://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 historique (chiffre d'affaires excluant les impacts liés à l'application de la norme IFRS15)/ 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.

La marge opérationnelle non-IFRS correspond au rapport entre le résultat opérationnel non-IFRS et le net bookings. Ce ratio traduit la performance économique.

Le résultat net non-IFRS correspond au résultat net après déduction :

- des retraitements inclus dans le résultat opérationnel non-IFRS ci-dessus ;
- des produits et charges liés à la réévaluation postérieurement à la période d'évaluation des éventuelles contreparties variables consenties dans le cadre de regroupements d'entreprises ;
- des intérêts selon IFRS9 sur l'emprunt obligataire OCEANE ;
- des effets d'impôts sur ces ajustements.

Le résultat net non-IFRS – part du groupe correspond au résultat net non-IFRS attribuable aux propriétaires de la société mère.

Le BPA dilué non-IFRS correspond au résultat net – part du groupe non-IFRS rapporté au nombre moyen pondéré d'actions après exercice des droits des instruments dilutifs.

Le tableau de financement retraité intègre :

- La capacité d'autofinancement non-IFRS qui inclut :
  - les frais de logiciels internes et développements extérieurs présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement, ces coûts faisant partie intégrante de l'activité du groupe ;
  - le retraitement net d'impôt des impacts liés à l'application de la norme IFRS15 ;
  - le retraitement des engagements liés aux contrats de location liés à l'application de la norme IFRS 16 ;
  - les impôts exigibles et différés ;
- La variation du besoin en fonds de roulement non-IFRS qui inclut les mouvements d'impôts différés et retraite les impacts nets d'impôt liés à l'application de la norme IFRS15, annulant ainsi le produit ou charge d'impôt différé présenté dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;
- La trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS qui inclut :
  - les frais de logiciels internes et de développements extérieurs présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement ;
  - le retraitement des engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 présenté en IFRS dans la trésorerie provenant des activités de financement ;
- La trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS qui exclut les frais de logiciels internes et de développements extérieurs présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;

Le free cash-flow correspond à la trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles et engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 ;

Le free cash-flow avant BFR correspond à la capacité d'autofinancement après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles et engagements liés aux contrats de location liés à l'application de la norme IFRS16.

La trésorerie provenant des activités de financement non-IFRS qui exclut les engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS16 présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS.

La situation financière nette IFRS correspond aux trésorerie et équivalents de trésorerie et aux actifs financiers de gestion de trésorerie nets des dettes financières hors dérivés.

La situation financière nette non-IFRS correspond à la situation financière nette retraitée des engagements liés aux contrats de location (IFRS16).

## **Répartition géographique du net bookings**

	<b>T2 2021-22</b>	<b>T2 2020-21</b>	<b>6 mois 2021-22</b>	<b>6 mois 2020-21</b>
Europe	30%	33%	32%	33%
Amérique du Nord	52%	49%	50%	50%
Reste du monde	18%	18%	18%	17%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## **Répartition du net bookings par plate-forme**

	<b>T2 2021-22</b>	<b>T2 2020-21</b>	<b>6 mois 2021-22</b>	<b>6 mois 2020-21</b>
PLAYSTATION®4 & PLAYSTATION®5	37%	27%	34%	31%
XBOX One™ & XBOX Series X/S™	19%	16%	19%	17%
PC	20%	32%	21%	25%
NINTENDO SWITCH™	7%	6%	8%	9%
MOBILE	10%	13%	11%	13%
Others*	7%	6%	7%	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

*\*Produits dérivés, ...*

**Calendrier des sorties**  
**3<sup>ème</sup> trimestre (octobre – décembre 2020)**

**PACKAGED & DIGITAL**

---

FAR CRY® 6	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
JUST DANCE® 2022	NINTENDO SWITCH™, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
MONOPOLY MADNESS (STANDALONE EDITION & MONOPOLY MADNESS + MONOPOLY PLUS BUNDLE)	AMAZON LUNA, PC, NINTENDO SWITCH™ PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
RIDERS REPUBLIC™	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

---

**DIGITAL ONLY**

---

FAR CRY® 3 BLOOD DRAGON REMASTERED	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
FAR CRY® 6: DLC - EPISODE 1 INSANITY	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
FOR HONOR® YEAR: 5 – SEASON 4	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
RIDERS REPUBLIC™: PRE-SEASON – GRAND OPENING	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
RIDERS REPUBLIC™: SEASON 1 – WINTER BASH	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
UNO® THE CALL OF YARA DLC	AMAZON LUNA, PC, NINTENDO SWITCH™ PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: YEAR 6 – SEASON 4	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
THE CREW™ 2 – SEASON 4	PC, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE

---

## **EXTRAITS DES COMPTES CONSOLIDES AU 30 SEPTEMBRE 2021**

*Les procédures d'examen limité sur les comptes consolidés ont été effectuées. Le rapport d'examen limité sera émis après vérification du rapport semestriel d'activité.*

### **Compte de résultat consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un examen limité par les Commissaires aux comptes)**

En millions d'euros	30.09.21	30.09.20
<b>Chiffres d'affaires IFRS 15</b>	<b>751,3</b>	<b>757,0</b>
Coûts des ventes	-103,7	-101,9
<b>Marge Brute</b>	<b>647,6</b>	<b>655,0</b>
Frais de Recherche et Développement	-306,5	-282,2
Frais Commerciaux	-176,5	-180,0
Frais Généraux et Administratifs	-128,1	-108,2
<b>Résultat Opérationnel Courant</b>	<b>36,6</b>	<b>84,6</b>
Autres produits et charges opérationnels non courants	-10,7	-36,5
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>25,9</b>	<b>48,1</b>
Coût de l'endettement financier net	-11,3	-7,5
Résultat de change	-0,9	-2,8
Autres charges financières	-0,4	0,0
Autres produits financiers	0,5	0,6
<b>Résultat Financier</b>	<b>-12,1</b>	<b>-9,7</b>
Charge d'impôt sur les résultats	-12,2	-16,3
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>1,6</b>	<b>22,1</b>
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	0,9	21,1
Résultat net attribuable aux intérêts minoritaires	0,7	1,1
<b>Résultat par action attribuable aux propriétaires de la société mère</b>		
Résultat de base par action (en €)	0,01	0,18
Résultat dilué par action (en €)	0,01	0,17
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	119 897 485	118 190 337
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	123 478 324	121 302 240

## Réconciliation du Résultat net IFRS et du Résultat net non-IFRS

En millions d'euros, à l'exception des données par action	S1 2021-22			S1 2020-21		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
<b>Chiffre d'affaires IFRS 15</b>	<b>751,3</b>			<b>757,0</b>		
Revenus différés liés à la norme IFRS 15		(33,2)			(2,2)	
<b>Net bookings</b>			<b>718,2</b>			<b>759,7</b>
<b>Charges opérationnelles totales</b>	<b>(725,4)</b>	<b>51,4</b>	<b>(674,0)</b>	<b>(708,9)</b>	<b>68,5</b>	<b>(640,4)</b>
Rémunérations payées en actions	(40,8)	40,8	0,0	(32,0)	32,0	0,0
Dépréciation de goodwill / marques	(10,7)	10,7	0,0	(36,5)	36,5	0,0
<b>Résultat Opérationnel</b>	<b>25,9</b>	<b>18,3</b>	<b>44,1</b>	<b>48,1</b>	<b>66,2</b>	<b>114,3</b>
Résultat financier	(12,1)	2,7	(9,4)	(9,7)	2,6	(7,0)
Impôts sur les résultats	(12,2)	7,8	(4,4)	(16,3)	(0,9)	(17,1)
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>1,6</b>	<b>28,7</b>	<b>30,3</b>	<b>22,1</b>	<b>68,0</b>	<b>90,1</b>
<b>Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère</b>	0,9		29,6	21,1		89,1
<b>Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle</b>	0,7		0,7	1,1		1,1
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	123 478 324	4 361 859	127 840 183	121 302 240	4 361 859	125 664 099
<b>Résultat par action dilué attribuable aux propriétaires de la société mère (en €)</b>	0,01	0,22	0,23	0,17	0,54	0,71

**Bilan consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet de l'examen limité par les commissaires aux comptes)**

<b>ACTIF</b>	<b>Net</b>	<b>Net</b>
En millions d'euros	<b>30.09.21</b>	<b>30.09.20</b>
Goodwill	210,7	293,9
Autres immobilisations incorporelles	1 751,4	1 379,4
Immobilisations corporelles	203,2	182,8
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	286,6	292,3
Actifs financiers non courants	26,2	14,4
Actifs d'impôt différé	158,2	160,9
<b>Actifs non courants</b>	<b>2 636,4</b>	<b>2 323,8</b>
Stocks et en-cours	56,8	20,8
Clients et comptes rattachés	293,2	248,5
Autres créances	219,7	135,5
Actifs financiers courants	—	0,6
Actifs d'impôt exigible	60,6	62,9
Actifs financiers de gestion de trésorerie *	194,5	—
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 300,3	1 283,1
<b>Actifs courants</b>	<b>2 125,0</b>	<b>1 751,5</b>
<b>Total actif</b>	<b>4 761,4</b>	<b>4 075,3</b>

<b>PASSIF</b>	<b>Net</b>	<b>Net</b>
en millions d'euros	<b>30.09.21</b>	<b>30.09.20</b>
Capital social	9,7	9,6
Primes	627,7	551,5
Réserves consolidées	1 103,6	932,1
Résultat consolidé	0,9	21,1
<b>Capitaux propres attribuables aux propriétaires de la société mère</b>	<b>1 741,9</b>	<b>1 514,2</b>
Capitaux propres attribuables aux participations ne donnant pas le contrôle	8,9	8,3
<b>Total Capitaux propres</b>	<b>1 750,8</b>	<b>1 522,5</b>
Provisions	6,0	3,4
Engagements envers le personnel	22,2	19,2
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	1 900,1	1 300,4
Passifs d'impôt différé	104,2	76,5
Autres passifs non courants	29,9	17,6
<b>Passifs non courants</b>	<b>2 062,4</b>	<b>1 417,1</b>
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	168,4	417,2
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	210,0	149,0
Autres dettes	546,2	554,8
Dettes d'impôt exigible	23,6	14,8
<b>Passifs courants</b>	<b>948,3</b>	<b>1 135,8</b>
<b>Total passifs</b>	<b>3 010,6</b>	<b>2 552,8</b>
<b>Total capitaux propres et passifs</b>	<b>4 761,4</b>	<b>4 075,3</b>

\* Parts d'OPCVM avec un horizon de gestion à court terme, ne respectant pas les critères de qualification d'équivalents de trésorerie définis par la norme IAS 7.

## Tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

En millions d'euros	30.09.21	30.09.20
<b>Flux provenant des activités opérationnelles non-IFRS</b>		
Résultat net de l'ensemble consolidé	1,6	22,1
+/- Dotations nettes des logiciels de jeux & films	101,3	100,9
+/- Autres Dotations nettes sur autres immobilisations	70,4	93,2
+/- Provisions nettes	1,3	-14,2
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	40,8	32,0
+/- Plus ou moins-values de cession	0,1	0,2
+/- Autres produits et charges calculées	2,7	2,8
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-398,1	-363,0
+/- Impact IFRS 15	-24,6	-1,7
+/- Impact IFRS 16	-20,6	-18,2
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT NON-IFRS</b>	<b>-225,1</b>	<b>-146,0</b>
Stocks	-32,3	6,2
Clients	51,9	50,4
Autres actifs	41,2	-19,9
Fournisseurs	59,4	7,9
Autres passifs	-183,7	28,6
<b>+/- Variation du BFR non-IFRS</b>	<b>-63,5</b>	<b>73,3</b>
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES NON-IFRS</b>	<b>-288,6</b>	<b>-72,8</b>
<b>Flux des opérations d'investissement</b>		
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-44,6	-42,8
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,1	0,0
<i>Free Cash-Flow</i>	<i>-333,1</i>	<i>-115,6</i>
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-50,6	-98,6
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	40,7	97,7
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	-25,0	-15,9
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT NON-IFRS</b>	<b>-79,4</b>	<b>-59,6</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts	121,5	433,6
- Remboursement des emprunts	-166,8	-249,6
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	71,9	74,9
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	45,4	0,0
+/- Reventes / achats d'actions propres	-40,1	40,0
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>31,9</b>	<b>298,9</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-336,1</b>	<b>166,5</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 565,2	986,9
Effet de change	-0,9	-2,9
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture du semestre</b>	<b>1 228,2</b>	<b>1 150,5</b>
<sup>(1)</sup> dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	0,0	0,0
<b>RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE</b>		
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture du semestre</b>	<b>1 228,2</b>	<b>1 150,5</b>
Emprunts bancaires et de location financement	-1 952,5	-1 343,5
Billets de trésorerie	-43,0	-241,5
IFRS 16	312,2	310,5
Actifs financiers de gestion de trésorerie	194,5	0,0
<b>SITUATION FINANCIERE NETTE NON IFRS</b>	<b>-260,6</b>	<b>-124,0</b>

## Tableau de flux de trésorerie (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet de l'examen limité par les commissaires aux comptes)

En millions d'euros	30.09.2020	30.09.2019
<b>Flux provenant des activités opérationnelles</b>		
Résultat net de l'ensemble consolidé	1,6	22,1
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	171,7	194,0
+/- Provisions nettes	1,3	-14,2
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	40,8	32,0
+/- Plus ou moins-values de cession	0,1	0,2
+/- Autres produits et charges calculées	2,7	2,8
+/- Charge d'impôt	12,2	16,3
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>230,4</b>	<b>253,2</b>
Stocks	-32,3	6,2
Clients	51,9	50,4
Autres actifs	41,5	-22,7
Fournisseurs	59,4	7,9
Autres passifs	-98,1	22,2
Produits et charges constatés d'avance	-69,5	37,2
<b>+/- Variation du BFR lié à l'activité</b>	<b>-47,1</b>	<b>101,2</b>
+/- Charge d'impôt exigible	-53,2	-45,9
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>130,2</b>	<b>308,5</b>
<b>Flux des opérations d'investissement</b>		
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-398,1	-363,0
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-44,6	-42,8
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,1	—
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-50,6	-98,6
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	40,7	97,7
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	-25,0	-15,9
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-477,6</b>	<b>-422,7</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts	121,5	433,6
- Remboursement des emprunts de location	-20,6	-18,2
- Remboursement des emprunts	-166,8	-249,6
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	71,9	74,9
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	45,4	—
+/- Reventes / achats d'actions propres	-40,1	40,0
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>11,3</b>	<b>280,7</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-336,1</b>	<b>166,5</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 565,2	986,9
Effet de change	-1,0	-2,9
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture du semestre</b>	<b>1 228,2</b>	<b>1 150,5</b>
<sup>(1)</sup> dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	0,0	0,0
<b>RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE</b>		
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture du semestre</b>	<b>1 228,2</b>	<b>1 150,5</b>
Emprunts bancaires et de location financement	-1 952,5	-1 343,5
Billets de trésorerie	-43,0	-241,5
Actifs financiers de gestion de trésorerie	194,5	—
<b>SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS</b>	<b>-572,8</b>	<b>-434,5</b>