



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU TROISIÈME TRIMESTRE 2022-23

	En M€ 9 mois 2022-23	Variation publiée vs. 2021-22	En % du net bookings total	
			9 mois 2022-23	9 mois 2021-22
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 503,7	+6,1%	-	-
Net bookings	1 426,3	-2,6%	-	-
Net bookings digital	1 209,9	+11,2%	84,8%	74,3%
Net bookings PRI	841,7	+57,1%	59,0%	36,6%
Net bookings back-catalogue	754,8	-19,4%	52,9%	64,0%

- **Troisième trimestre fiscal** : Net bookings de 726,9 M€, en ligne avec l'objectif révisé
- **Tom Clancy's Rainbow Six Siege®** : progression du DARPU de plus de 30% par rapport au même trimestre l'année dernière et croissance à deux chiffres du PRI au cours des neuf premiers mois
- **Marque Assassin's Creed®** : nombre de joueurs actifs en hausse de 30% sur les neuf premiers mois pour atteindre de nouveaux records d'engagement

Confirmation des objectifs pour 2022-23 et 2023-24

Line-up 2023-24 : nouveaux lancements sur plusieurs grandes marques avec Assassin's Creed® Mirage, Avatar: Frontiers of Pandora™, Tom Clancy's Rainbow Six® Mobile, Tom Clancy's The Division® Resurgence et un autre jeu de taille importante, ainsi que sur nos jeux Live persistants, avec notamment Skull and Bones™ et The Crew® Motorfest

Paris, le 16 février 2023 - Ubisoft publie ce jour son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal 2022-23, clos le 31 décembre 2022.

Yves Guillemot, co-fondateur et Président directeur général, déclare : « *Notre objectif est de renforcer notre efficacité et notre exécution au moyen d'une organisation plus agile et adaptée aux nouvelles conditions de marché. Nous mettons fortement l'accent sur les initiatives permettant d'améliorer la prédictibilité de l'ensemble de nos productions et sur nos efforts de réduction de coûts.*

Nous nous concentrons sur nos atouts en priorisant nos efforts sur les grandes marques et les jeux Live persistants. En effet, bien que le contexte macro-économique ait impacté le marché du jeu vidéo et nos résultats du 3ème trimestre, nos franchises établies et nos jeux Live continuent d'afficher de solides performances. Malgré la concurrence exacerbée qui règne dans le domaine des jeux de tir, Rainbow Six Siege a enregistré une performance remarquable. Sept ans après la sortie du jeu, cette dynamique est prometteuse dans la perspective du lancement de Rainbow Six Mobile au cours du prochain exercice. En 2023-24, nous attendons avec impatience la sortie d'Assassin's Creed Mirage, nouvel opus d'une franchise qui a atteint de nouveaux records d'engagement au cours du trimestre écoulé. Nous avons également hâte de proposer la marque The Division à une audience plus large grâce au lancement sur mobile de The Division Resurgence, prévu lui aussi pour le prochain exercice. »

Frédéric Duguet, Directeur Financier, ajoute : « *Nos prévisions de forte croissance de nos revenus s'appuient sur la sortie, au cours du prochain exercice, d'un line-up riche et notamment de nouveaux titres au sein des univers Assassin's Creed, Avatar, Rainbow Six et The Division. Au cours des prochains mois, les joueurs auront l'occasion de tester et de découvrir plusieurs jeux Live persistants tels que The Crew Motorfest, Skull and Bones, sans oublier, à compter d'aujourd'hui, notre premier test technique multi-plateformes pour XDefiant.* »

Jeux du T3

Dans un environnement hautement concurrentiel, **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** a affiché une performance très solide en décembre et janvier après la sortie d'Operation Solar Raid, la dernière saison de l'Année 7. Celle-ci a été très bien accueillie par la communauté grâce à l'excellent travail de nos équipes d'Ubisoft Montréal et des studios associés, qui ont su profiter de la dynamique favorable dans laquelle s'inscrit le jeu depuis le T1 2022-23, générant une croissance à deux chiffres du PRI sur les neuf premiers mois de l'année. En conséquence, décembre a été un nouveau mois record pour le DARPU, qui a connu une croissance de plus de 30% au cours du trimestre, et l'engagement est de retour à une croissance annuelle à deux chiffres depuis le début de l'année calendaire 2023. À la fin du tournoi esports Six Invitational actuellement en cours, l'équipe dévoilera la nouvelle saison de Rainbow Six Siege et les contenus de grande qualité qui marqueront l'année à venir. Forts de ce succès et de l'engagement élevé que suscite le jeu, nous lancerons Tom Clancy's Rainbow Six Mobile au cours du prochain exercice dans le but d'ouvrir la marque à une audience beaucoup plus large.

Mario + Lapins Crétins : Sparks of Hope, co-développé par Ubisoft Paris et Ubisoft Milan, a remporté le prix du meilleur jeu de Simulation/Stratégie aux Game Awards 2022. Grâce à l'accueil favorable des joueurs, au contenu post-launch de qualité à venir et au bouche à oreille, nous nous attendons à ce que le jeu bâtisse son succès dans la durée.

Pipeline de jeux

La présentation de **The Crew Motorfest**, développé par l'équipe experte dans les jeux de voitures et les services Live d'Ubisoft Ivory Tower, a reçu un très bon accueil tant de la part des joueurs que de la critique. Les inscriptions à l'Insider Program, qui permet aux joueurs de tester le jeu et de faire des commentaires, ont suscité une très forte demande. Jusqu'à présent, les retours sur le gameplay et sur l'expérience ont été très positifs. Situé sur la magnifique île d'Oahu, The Crew Motorfest profitera du succès franc et rentable de la franchise, avec une communauté de plus de 40 millions de joueurs enregistrés, ainsi que de l'engagement solide et continu des joueurs dans The Crew® 2 plus de quatre ans après son lancement.

La franchise Tom Clancy's The Division® va connaître une année riche en contenu. À l'approche de son 4^{ème} anniversaire, l'expérience de jeu de **Tom Clancy's The Division® 2** continuera de progresser et de nouvelles mises à jour seront lancées, avec de nouveaux contenus saisonniers afin d'amplifier l'engagement des nouveaux venus mais aussi des joueurs expérimentés. Au cours du prochain exercice, nous lancerons également **Tom Clancy's The Division Resurgence**, la première expérience AAA *looter shooter* sur mobile pour Android et iOS. Afin de proposer la marque The Division à une audience plus large, nous travaillons également sur **Tom Clancy's The Division® Heartland**, un shooter PvEvP action/survie free-to-play pour consoles et PC.

Issu de notre studio Ubisoft San Francisco, **XDefiant** est un jeu de tir *fast paced* en arène free-to-play pour consoles et PC. Nous avons terminé nos séances de test hebdomadaires auprès des joueurs en octobre 2022. Les commentaires que nous avons reçus jusqu'à présent sont très positifs. À partir d'aujourd'hui et jusqu'à dimanche, nous allons effectuer notre premier test technique multi-plateformes avec la participation de dizaines de milliers de joueurs.

Evolutions de l'organisation

Renforcement de la prédictibilité sur toutes nos marques

Durant les cinq dernières années, grâce à trois titres cultes particulièrement rentables (Assassin's Creed® Origins, Assassin's Creed® Odyssey et Assassin's Creed® Valhalla), les équipes d'Ubisoft Montréal et Québec, ainsi que les équipes associées de notre réseau mondial de studios, ont offert à nos joueurs des expériences innovantes de très grande qualité. Cela traduit la grande maturité de notre outil de production, de nos bonnes pratiques et de nos processus, développée au cours des 15 dernières années sur cette marque adorée des fans. Depuis 18 mois, nous travaillons à la mise en œuvre de ces mêmes processus de production *best-in-class* sur les pipelines de nos autres marques dans le but d'améliorer la prédictibilité en termes de qualité, d'innovation et de respect des délais d'exécution. Nous sommes convaincus que cela aura un impact important sur la prédictibilité de la production pour l'ensemble de nos marques.

Renforcement de notre engagement en faveur de l'expérience sociale

Ubisoft a récemment nommé Bernd Diemer au poste de VP Editorial – Social Expérience au sein du Global Creative Office. Fort de plus de 20 années d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo, entre autres à la tête de la direction créative de Crysis, Horizon : Zero Dawn, Battlefield et Star Wars : Battlefront, il sera responsable de la démarche d'Ubisoft visant à améliorer l'interaction sociale entre les joueurs.

Un engagement continu en faveur de la diversité et de l'inclusion

Dans le cadre de ses efforts continus pour favoriser l'inclusion sur son lieu de travail et au sein de ses communautés, Ubisoft s'est engagé dans un plan à trois ans visant à promouvoir l'inclusion pour les personnes LGBTQIA+ à travers le Groupe, qui a débuté par la signature de la Charte Autre Cercle. En devenant la première entreprise du jeu vidéo signataire de cette Charte, Ubisoft marque son engagement à veiller à l'inclusion des personnes LGBTQIA+ sur le lieu de travail, à soutenir l'égalité de traitement et des droits pour tous et toutes, quelle que soit leur orientation sexuelle et identité de genre, et à lutter contre les discriminations.

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	T3		9 mois	
	2022-23	2021-22	2022-23	2021-22
Chiffre d'affaires IFRS 15	772,5	665,9	1 503,7	1 417,2
Revenus différés liés à la norme IFRS 15	45,6	80,2	77,3	47,1
Net bookings	726,9	746,1	1 426,3	1 464,3
Net bookings digital	568,4	530,2	1 209,9	1 087,6
Net bookings PRI	419,3	187,1	841,7	535,7
Net bookings back-catalogue	249,4	340,8	754,8	937,0

Le chiffre d'affaires IFRS 15 du troisième trimestre 2022-23 s'élève à 772,5 M€, en hausse de 16,0% (12,8% à taux de change constants¹).

Le chiffre d'affaires IFRS 15 des neuf premiers mois 2022-23 s'élève à 1 503,7 M€, en hausse de 6,1% (2,3% à taux de change constants).

Le net bookings du troisième trimestre 2022-23 s'élève à 726,9 M€, en ligne avec l'objectif révisé du Groupe d'environ 725,0 M€ et en baisse de 2,6% (-5,4% à taux de change constants).

Le net bookings des neuf premiers mois 2022-23 s'élève à 1 426,3 M€, en baisse de 2,6% (-6,2% à taux de change constants).

PerspectivesExercice 2022-23

Le Groupe confirme ses objectifs financiers avec un net bookings attendu en baisse de plus de 10% par rapport à l'année précédente et un résultat opérationnel non-IFRS d'environ -500 M€ sur l'exercice.

Exercice 2023-24

Le Groupe confirme ses prévisions de forte croissance du net bookings et son objectif de résultat opérationnel non-IFRS de l'ordre de 400 M€.

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

Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, jeudi 16 février 2023, 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/3qsf57od>

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 ont été approuvées par le Conseil d'Administration et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le Document d'Enregistrement Universel d'Ubisoft, déposé le 14 juin 2022 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft est un créateur de mondes qui s'engage à enrichir la vie des joueurs à travers des expériences de jeu uniques et mémorables. Ses équipes internationales créent et développent un portefeuille varié de jeux, comprenant des marques telles qu'Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, The Lapins Crétins™, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew® et Tom Clancy's The Division®. Grâce à Ubisoft Connect, les joueurs profitent d'un écosystème de services pour aller plus loin dans leur expérience de jeu, obtenir des récompenses et rester en contact avec leurs amis quelle que soit leur plateforme. L'offre d'abonnement Ubisoft+ leur permet également de profiter d'un catalogue de plus d'une centaine de titres et contenus téléchargeables (DLC) d'Ubisoft. Pour l'exercice 2021-22, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 129 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2023 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 et de distribution 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

	T3 2022-23	T3 2021-22	9 mois 2022-23	9 mois 2021-22
Europe	31%	39%	30%	35%
Amérique du Nord	53%	48%	52%	49%
Reste du monde	16%	13%	18%	16%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plateforme

	T3 2022-23	T3 2021-22	9 mois 2022-23	9 mois 2021-22
CONSOLES	36%	59%	39%	60%
PC	11%	29%	16%	25%
MOBILE	43%	7%	35%	9%
Autres*	10%	5%	10%	6%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

* Produits dérivés...

Calendrier des sorties
4^{ème} trimestre (janvier-mars 2023)

PACKAGED & DIGITAL

ANNO 1800 CONSOLES	PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
--------------------	--------------------------------

ODDBALLERS	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE NINTENDO SWITCH™
------------	---

DIGITAL ONLY

FOR HONOR®: Year 7 – Season 1	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
-------------------------------	-----------------------------

MARIO + RABBIDS™: SPARKS OF HOPE DLC1 The Tower of Dooom	NINTENDO SWITCH™
--	------------------

RIDERS REPUBLIC™: Season 6 – Cutting Edge	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
---	--

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 8 – Season 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
--	--

TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Season 11	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
---	---

THE CREW® 2: Season 7 – Episode 2 / Season 8 – Episode 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
--	--

THE SETTLERS®: NEW ALLIES	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE NINTENDO SWITCH™
---------------------------	--

VALIANT HEARTS: COMING HOME	NETFLIX GAMES
-----------------------------	---------------
