



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU TROISIÈME TRIMESTRE 2020-21

Trimestre record et performance supérieure aux attentes marqués par une excellente exécution, des lancements de grande qualité et la puissance du catalogue

Resserrement des objectifs 2020-21

- **Net bookings record de 1 001,0 m€, supérieur à l'objectif**
- **Net bookings des neuf premiers mois**

	En M€ 9 mois 2020-21	Variation publiée vs. 2019-20	En % du net bookings total	
			9 mois 2020-21	9 mois 2019-20
Chiffre d'affaires IFRS15	1 722,1	+54,6%	na	na
Net bookings	1 755,7	+57,2%	na	na
Net bookings digital	1 243,8	+39,9%	70,8%	79,6%
Net bookings PRI	589,9	+24,4%	33,6%	42,5%
Net bookings back-catalogue	1 019,3	+33,3%	58,1%	68,5%

- **1er éditeur¹ en nombre d'unités vendues toutes plateformes confondues en 2020**
- **Nouvelle génération (Playstation 5, Xbox Series X/S)¹ :** Ubisoft classé deuxième éditeur - Assassin's Creed® Valhalla, Watch Dogs®: Legion et Immortals Fenyx Rising™ dans le top 7 des meilleures ventes
- **Switch¹ :** Ubisoft premier éditeur tiers en 2020, Just Dance 2020® 8^{ème} meilleure vente
- **Record de nombre de joueurs uniques sur un trimestre**
- **Assassin's Creed Valhalla :** Revenu² record pour la franchise
- **Just Dance 2021 :** Net bookings en forte hausse par rapport à Just Dance 2020
- **Poursuite de la forte dynamique du back-catalogue sur le trimestre :**
 - Nette croissance de Brawlhalla®, Mario + Rabbids® Kingdom Battle, Far Cry® 5, The Crew® 2, Anno® 1800
 - Progression de plus de 200% du back-catalogue Just Dance
 - Forte hausse de l'engagement d'Assassin's Creed Odyssey et Assassin's Creed Origins
 - Solide acquisition pour Tom Clancy's Rainbow Six® Siege : près de 70 millions de joueurs enregistrés depuis son lancement
- **Resserrement des objectifs 2020-21 : net bookings compris entre 2 220 M€ et 2 280 M€ et résultat opérationnel non-IFRS entre 450 M€ et 500 M€**
- **L'engagement ESG d'Ubisoft récompensé par le statut 'Prime' d'ISS ESG**

¹ Données calendaires 2020 en nombre d'unités vendues selon les panels officiels : NPd pour NCSA et GSD/GfK pour EMEA

² Dépense totale consommateur (consumer spending)

Paris, le 9 février 2021 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal 2020-21, clos le 31 décembre 2020.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Notre stratégie continue de porter ses fruits. Nous avons réalisé, de loin, le plus gros trimestre de l'histoire d'Ubisoft grâce à la qualité de nos lancements et à la profondeur de notre catalogue. Nous sommes incroyablement fiers de nos équipes qui, dans un environnement extrêmement difficile, ont lancé quatre titres sur de nombreuses plateformes, tout en continuant à nourrir nos services Live. Au travers de cet accomplissement sans pareil, elles ont démontré une résilience et une qualité d'adaptation remarquables. Cette capacité d'exécution à un tel niveau de qualité révèle avec force la puissance de notre modèle de production et la durabilité de notre organisation."*

Yves Guillemot poursuit *"Dans un contexte d'engagement de plus en plus prononcé des joueurs et de tendances très porteuses de l'industrie, Ubisoft continue d'évoluer vers une récurrence grandissante de ses revenus. Notre back-catalogue, à forte rentabilité, est ainsi amené à représenter une part toujours plus importante de notre activité."*

Frédéric Duguet, Directeur Financier, commente *"Le trimestre a été marqué par le succès de Just Dance 2021 et les excellentes réceptions critiques d'Immortal Fenyx Rising et d'Assassin's Creed Valhalla. Ce dernier a enregistré des revenus records et s'est classé, avec Watch Dogs: Legion, parmi le top 4 des meilleures ventes sur la nouvelle génération de consoles. La très forte performance de notre back-catalogue est également remarquable avec, notamment, une dynamique historique pour nos titres Assassin's Creed, une solide progression de la franchise Far Cry et une forte croissance de l'engagement et des revenus de la marque The Crew et de notre jeu Free-to-Play Brawlhalla. Nous tirons également pleinement profit de l'énorme succès de la Switch et de notre position de premier éditeur tiers sur la plateforme avec, entre autres, notre catalogue de jeux Just Dance et Mario + Rabbids Kingdom Battle. Cette profondeur de catalogue, qui va bien au-delà des marques citées, nous offre une visibilité toujours plus grande et continue d'être un fort moteur de rentabilité."*

Yves Guillemot conclut *"Le modèle d'Ubisoft est principalement fondé sur la création d'actifs en interne. C'est un modèle éprouvé, qui a permis de bâtir l'un des portefeuilles les plus larges et diversifiés de franchises à succès et une valeur actionnariale remarquable. Les bénéfices et les opportunités de cette stratégie ne cessent d'augmenter dans un monde où la valeur des marques de jeu vidéo croît fortement et où les actifs de qualité AAA se font rares en raison de barrières à l'entrée de plus en plus élevées. Cette dynamique vertueuse vient confirmer notre confiance dans notre capacité à continuer de générer une forte valeur pour nos équipes, nos joueurs et nos actionnaires sur le long-terme."*

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	
	2020-21	2019-20	2020-21	2019-20
Chiffre d'affaires IFRS15	965,1	416,2	1 722,1	1 113,7
Revenus différés liés à la norme IFRS15	35,9	39,3	33,6	2,9
Net bookings	1 001,0	455,5	1 755,7	1 116,6
Net bookings digital	588,4	351,0	1 243,8	888,8
Net bookings PRI	218,2	163,6	589,9	474,0
Net bookings back-catalogue	306,1	252,2	1 019,3	764,7

Le chiffre d'affaires IFRS15 du troisième trimestre 2020-21 s'élève à 965,1 M€, en hausse de 131,9% (+138,0% à taux de change constants³) par rapport aux 416,2 M€ réalisés au troisième trimestre 2019-20.

Le chiffre d'affaires IFRS15 des neuf premiers mois 2020-21 s'élève à 1 722,1 M€, en hausse de 54,6% (+57,4% à taux de change constants) par rapport aux 1 113,7 M€ réalisés sur les neuf premiers mois 2019-20.

Le net bookings du troisième trimestre 2020-21 s'élève à 1 001,0 M€, supérieur à l'objectif compris entre 860,0 M€ et 960,0 M€ et en hausse de 119,7% (+125,5 % à taux de change constants) par rapport aux 455,5 M€ réalisés au troisième trimestre 2019-20.

Le net bookings des neuf premiers mois 2020-21 s'élève à 1 755,7 M€, en hausse de 57,2 % (+60,1% à taux de change constants) par rapport aux 1 116,6 M€ réalisés sur les neuf premiers mois 2019-20.

PerspectivesQuatrième trimestre 2020-21

Le net bookings du quatrième trimestre 2020-21 est attendu en forte hausse entre 464 M€ et 524 M€.

Exercice 2020-21

La Société resserre ses objectifs pour l'exercice 2020-21 afin de refléter la très bonne performance du troisième trimestre ainsi que les mises à jour récemment annoncées du calendrier de lancement de certains jeux et contenus additionnels :

- Net bookings entre 2 220 M€ et 2 280 M€ vs. 2 200 M€ et 2 350 M€ précédemment
- Résultat opérationnel non-IFRS attendu entre 450 M€ et 500 M€, soit un milieu de fourchette identique avec l'objectif précédent compris entre 420 M€ et 520 M€

³ 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 :

Ubisoft est récompensé avec le statut "Prime" par ISS ESG, l'une des principales agences de notation pour les investissements durables, en reconnaissance de ses activités liées à divers indicateurs environnementaux, sociaux et de gouvernance d'entreprise. Le statut "Prime" reconnaît les meilleures entreprises de leur secteur.

Ubisoft annonce le développement d'un nouveau jeu Star Wars™ avec Lucasfilm Games : Ubisoft a annoncé sa collaboration avec Lucasfilm Games pour le développement d'un nouveau jeu narratif en monde ouvert ancré dans la célèbre galaxie Star Wars. Dirigé par Massive Entertainment, le renommé studio AAA d'Ubisoft basé à Malmö, en Suède, le projet s'appuie sur les technologies de pointe développées par Massive, dont le puissant moteur de jeu Snowdrop, afin de créer une aventure Star Wars novatrice et inédite.

Nomination de Raashi Sikka en tant que Vice-Présidente Diversité & Inclusion : Ubisoft a nommé Raashi Sikka au poste de VP Diversité & Inclusion. Cette nomination constitue une étape décisive pour le Groupe qui travaille activement à renforcer sa culture et ses initiatives en matière de diversité et d'inclusion. Elle promouvra, pilotera et développera des stratégies d'inclusion et des initiatives en matière de diversité, dans toutes les géographies d'Ubisoft et au sein de toutes les fonctions du Groupe. La nomination de Raashi prend effet le 1er février 2021.

Nomination de Belén Essioux-Trujillo au Conseil d'administration d'Ubisoft : Le Conseil d'administration d'Ubisoft a coopté Belén Essioux-Trujillo en qualité d'administratrice indépendante, sur proposition du Comité des nominations, des rémunérations et de la gouvernance, et sous réserve de ratification par la prochaine Assemblée Générale. Elle apportera son expérience dans le domaine des ressources humaines au sein de grandes entreprises internationales.

Ubisoft place avec succès une émission obligataire de 600 millions d'euros à échéance 7 ans avec un coupon annuel de 0,878%. Le carnet d'ordres a atteint un montant proche des 3 milliards d'euros, soit un taux de sursouscription de près de 5 fois. Le produit net de cette émission aura vocation à être affecté aux besoins généraux de l'entreprise ainsi qu'au financement d'acquisitions potentielles futures. Cette opération a permis d'allonger la maturité du profil d'endettement du Groupe à un coût plus attractif.

Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, mardi 9 février 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/7qq3ubsk>

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 d'Enregistrement Universel d'Ubisoft, déposé le 5 juin 2020 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 2019-20, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 1 534 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 historique (chiffre d'affaires excluant les impacts liés à l'application de la norme IFRS15)

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 2020-21	T3 2019-20	9 mois 2020-21	9 mois 2019-20
Europe	39%	38%	36%	34%
Amérique du Nord	48%	47%	49%	48%
Reste du monde	13%	15%	15%	18%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plate-forme

	T3 2020-21	T3 2019-20	9 mois 2020-21	9 mois 2019-20
PLAYSTATION®4 & PLAYSTATION®5*	37%	26%	34%	31%
XBOX One™ & XBOX Series X/S™*	23%	15%	21%	17%
PC	21%	27%	23%	27%
NINTENDO SWITCH™	13%	15%	11%	9%
MOBILE	5%	7%	8%	9%
Others**	1%	10%	3%	7%
TOTAL	100%	100%	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
4^{ème} trimestre (janvier – mars 2021)

DIGITAL ONLY

ANNO 1800™: Docklands	PC
FOR HONOR®: Year 5 – Season 1	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
IMMORTALS FENYX RISING™: Myths of the Eastern Realm	AMAZON LUNA, NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
IMMORTALS FENYX RISING™: A New God	AMAZON LUNA, NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
IS IT LOVE?!™ STORIES	ANDROID, IOS
SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME – Complete Edition	AMAZON LUNA, NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 6 – Season 1	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
UNO® ULTIMATE EDITION	AMAZON LUNA, NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
WATCH DOGS®: LEGION - Update 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
WATCH DOGS®: LEGION - Online mode free update	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S