



## UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D’AFFAIRES DU PREMIER TRIMESTRE 2020-21

**Premier trimestre record  
et performance nettement supérieure aux attentes  
portés par la profondeur du catalogue, la qualité des services Live  
et des niveaux d’engagement historiquement élevés**

- **Net bookings record de 410,0 m€**, nettement supérieur à l’objectif d’environ 335,0 m€

	En M€ 3 mois 2020-21	Variation publiée vs. 3 mois 2019-20	En % du net bookings total	
			3 mois 2020-21	3 mois 2019-20
<b>Chiffre d’affaires IFRS15</b>	427,3	+17,6%	na	na
<b>Net bookings</b>	410,0	+30,5%	na	na
Net bookings digital	355,4	+21,5%	86,7%	93,1%
<i>Net bookings PRI</i>	198,5	+32,1%	48,4%	47,8%
Net bookings back catalogue	398,2	+46,1%	97,1%	86,7%

- **Record historique d’engagement et de nombre de joueurs sur un trimestre**
- **Tom Clancy’s Rainbow Six® Siege :**
  - Très forte croissance de l’engagement
  - Net bookings en hausse de plus de 30% sur un an
- **Assassin’s Creed® :**
  - Net bookings de la franchise en hausse de plus de 60% sur un an
- **Just Dance® :**
  - Net bookings de la franchise en hausse de plus de 500% sur un an
- **Hyper Scape™ :**
  - Top 1 sur Twitch le jour du lancement du *PC Technical Test*
- **Impact puissant de l’événement Ubisoft Forward :**
  - Pic d’audience simultanée (CCV) record, supérieur aux précédentes conférences E3
- **Confirmation des objectifs annuels 2020-21**

**Paris, le 22 juillet 2020** - Ubisoft publie son chiffre d'affaires du premier trimestre fiscal 2020-21, clos le 30 juin 2020.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Si la performance actuelle et les perspectives commerciales d'Ubisoft sont plus solides que jamais, nous devons néanmoins relever un défi très sérieux suite aux récentes allégations et accusations de mauvaise conduite et de comportements inappropriés. Je suis déterminé à mettre en œuvre des changements profonds afin d'améliorer et renforcer notre culture d'entreprise. Nous avons déjà réagi avec célérité et fermeté. Nous avons ainsi annoncé et initié des changements d'ampleur au sein de notre organisation. L'objectif est de garantir à tous les collaborateurs d'Ubisoft un environnement de travail sûr et inclusif. En tant que leader dans notre industrie, nous nous devons d'être intransigeants afin de créer une culture exemplaire où chacun se sente respecté et valorisé. C'est la condition indispensable à l'épanouissement de tous les talents qui composent Ubisoft.*

Frédéric Duguet, Directeur Financier, commente *"Notre activité est excellente. Nous avons ainsi réalisé un premier trimestre record et nettement supérieur à nos attentes en termes de revenus, avec des niveaux d'engagement historiquement élevés. Cette performance a été tirée par la profondeur de notre catalogue et par la qualité de nos services Live dans un contexte porteur pour l'industrie et de forte exécution de nos équipes. En particulier, la franchise Assassin's Creed a connu une accélération impressionnante grâce à l'annonce d'Assassin's Creed Valhalla. Par ailleurs, Rainbow Six Siege continue de fortement croître dans un contexte de concurrence accrue et la franchise Just Dance poursuit son retour en force.*

*Les prochaines semaines et prochains mois verront le lancement du line-up le plus ambitieux de l'industrie avec une profondeur sans précédent de jeux payants et Free-to-Play. Ubisoft Forward a été une étape majeure avec une réception très prometteuse de nos fans. Nous avons ainsi atteint un pic d'audience simultanée (CCV) record, supérieur aux dernières conférences E3. Sur ces derniers mois, la puissance des annonces d'Assassin's Creed Valhalla, de Far Cry 6 et d'Hyper Scape, conjuguée au retour réussi de Watch Dogs®: Legion, nous permettent d'envisager l'année avec confiance."*

Yves Guillemot conclut *"Nous investissons pour créer une valeur significative sur le long terme pour nos équipes, nos joueurs et nos actionnaires. Nous sommes déterminés à bâtir une activité durable, inclusive et responsable. Les challenges ont toujours permis à Ubisoft de progresser et de devenir meilleur et je suis résolument engagé à ce que cela soit à nouveau le cas aujourd'hui."*

**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 2020-21	3 mois 2019-20
<b>Chiffre d'affaires IFRS15</b>	<b>427,3</b>	<b>363,4</b>
Revenus différés liés à la norme IFRS15	-17,3	-49,2
<b>Net bookings</b>	<b>410,0</b>	<b>314,2</b>

Le chiffre d'affaires IFRS15 du premier trimestre 2020-21 s'élève à 427,3 M€, en hausse de 17,6% (16,6 % à taux de change constants<sup>1</sup>) par rapport aux 363,4 M€ réalisés au premier trimestre 2019-20.

Le net bookings du premier trimestre 2020-21 s'élève à 410,0 M€, supérieur à l'objectif d'environ 335,0 M€ et en hausse de 30,5% (29,3 % à taux de change constants) par rapport aux 314,2 M€ réalisés au premier trimestre 2019-20.

**Perspectives**Deuxième trimestre 2020-21

Le net bookings du deuxième trimestre 2020-21 est attendu aux alentours de 290,0 M€, en baisse d'environ 16% par rapport au deuxième trimestre 2019-20 qui avait fortement bénéficié des premières mises en magasin de Tom Clancy's Ghost Recon® Breakpoint.

Exercice 2020-21

La Société confirme ses objectifs pour l'exercice 2020-21, reflète à la fois de la force de la performance actuelle et des facteurs d'incertitudes externes liés à la crise du COVID-19 :

- Net bookings entre 2 350 M€ and 2 650 M€
- Résultat opérationnel non-IFRS attendu entre 400 M€ et 600 M€

<sup>1</sup> 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

## Changements importants suite aux allégations de harcèlement au sein du Groupe

Depuis fin juin 2020, des allégations de comportements inappropriés et de harcèlement visent certains collaborateurs du Groupe. Le Groupe a immédiatement réagi et mène un examen rigoureux afin de prendre toutes les actions nécessaires. Le Groupe a ainsi déjà entrepris des changements importants au niveau de sa direction et a établi un plan d'action reposant sur les cinq axes suivants :

1. Une série d'enquêtes menées par des consultants externes indépendants est diligentée sur les allégations portées avec toute la rigueur requise. Une plateforme d'écoute et d'alerte confidentielle et anonyme, gérée par une société externe indépendante, a été mise en place pour permettre aux employés ainsi qu'aux personnes externes de signaler tout harcèlement, discrimination et autre comportement inapproprié. Au vu du résultat de ces enquêtes, toutes les mesures appropriées sont, et seront prises. La société externe fera des rapports réguliers au Conseil d'Administration d'Ubisoft. A ce jour, plusieurs personnes dont des cadres dirigeants ont quitté l'entreprise ou leur rôle dans la Société, certaines personnes ont fait l'objet d'un licenciement, d'autres ont été mises à pied à titre conservatoire, d'autres personnes ont démissionné.

Une cellule d'aide et de soutien est mise en place également et sera supervisée par une société indépendante spécialisée dans l'aide aux personnes victimes de harcèlement.

2. Il a été entrepris de revoir la composition et la réorganisation du département éditorial, sous la conduite de M. Yves Guillemot, avec une refonte du mode de collaboration des équipes.
3. Le Groupe a entamé la transformation de ses processus de ressources humaines pour mieux prévenir, détecter et sanctionner les comportements inappropriés. Pour cela, il a été décidé de faire procéder à la réalisation d'un audit externe par une société de conseil leader.

Par ailleurs, la rémunération variable des responsables d'équipe prendra en compte leur capacité à créer un environnement de travail favorable et inclusif.

Enfin, le Groupe entend lancer une campagne de sensibilisation de l'ensemble des salariés et de ses cadres sur le harcèlement via des modules de formation.

4. Le Groupe a procédé au lancement d'une enquête mondiale auprès de l'ensemble de ses employés pour obtenir leur retour d'expérience, sur une base entièrement anonyme et a mis en place des groupes d'écoute et de parole des employés sur tous ses sites avec pour objectif de faire remonter les suggestions et préoccupations des collaborateurs et faire émerger des axes d'amélioration.
5. Il a été décidé de la nomination d'un Responsable de la Culture d'entreprise (*Head of Workplace Culture*) et de la création d'un nouveau poste de Responsable de la Diversité et de l'Inclusion ouverts aux candidats internes et externes, rapportant directement à M. Yves Guillemot.

## Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, mercredi 22 juillet 2020, 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/xdsswt8z>

## 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)

Alexandre Enjalbert  
Responsable Relations Investisseurs Senior  
+33 1 48 18 50 78  
[Alexandre.enjalbert@ubisoft.com](mailto:Alexandre.enjalbert@ubisoft.com)

### Relations Presse

Emmanuel Carré  
Attaché de Presse  
+ 33 1 48 18 50 91  
[Emmanuel.carre@ubisoft.com](mailto: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 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](http://www.ubisoftgroup.com).

© 2020 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

	<b>T1 2020-21</b>	<b>T1 2019-20</b>
Europe	32%	33%
Amérique du Nord	52%	46%
Reste du monde	16%	21%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## Répartition du net bookings par plateforme

	<b>T1 2020-21</b>	<b>T1 2019-20</b>
PLAYSTATION®4	34%	31%
XBOX One™	19%	18%
PC	20%	34%
NINTENDO SWITCH™	11%	5%
MOBILE	12%	7%
Others*	4%	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

\*Produits dérivés, ...

**Calendrier des sorties**  
**2<sup>ème</sup> trimestre (juillet – septembre 2020)**

**DIGITAL ONLY**

HYPERSCAPE™	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S GHOST RECON® BREAKPOINT EPISODE 3	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE YEAR 5 SEASON 3	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
FOR HONOR® BATTLE PASS YEAR 4 SEASON 3	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
UNO®	STADIA
TRACKMANIA®	PC
ANNO 1800® – A DAY AT THE AMUSEMENT PARK	PC
IS IT LOVE: SECRET PALACE JAMES	IOS, ANDROID
TOM CLANCY'S ELITE SQUAD™	IOS, ANDROID
BRAWLHALLA®	IOS, ANDROID