



UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU TROISIEME TRIMESTRE 2019-20

Solide performance de plusieurs titres du back-catalogue

- **Net bookings du troisième trimestre de 455,5 M€**, supérieur à l'objectif d'environ 410,0 M€
- **Net bookings des neuf premiers mois**

	En M€ 9 mois 2019-20	Variation publiée vs. 2018-19	En % du net bookings total	
			9 mois 2019-20	9 mois 2018-19
Chiffre d'affaires IFRS15	1 113,7	-16,2%	na	na
Net bookings	1 116,6	-17,4%	na	na
Net bookings digital	888,8	-1,0%	79,6%	66,4%
Net bookings PRI ¹	474,0	+7,4%	42,5%	32,6%
Net bookings back-catalogue	764,7	-9,3%	68,5%	62,3%

- **Solide activité sur PC et Consoles :**
 - 4,5 milliards d'heures jouées sur l'année calendaire 2019 vs 2,0 milliards en 2016
 - Stabilité à un niveau élevé du nombre de joueurs actifs, des MAUs² et du PRI¹ au troisième trimestre fiscal par rapport à l'année dernière
- **Tom Clancy's Rainbow Six® Siege :**
 - Plus de 55 millions de joueurs enregistrés
 - MAUs² records pour un mois de décembre
 - Accélération de la croissance du PRI¹ sur le troisième trimestre fiscal
 - Nouveau pic de revenus par jour et par joueur (DARPU²)
 - Classé 7^{ème} jeu PC le plus impactant par The Esports Observer (Q3 calendaire 2019)
- **Assassin's Creed® Odyssey :** très forte progression sur les 9 premiers mois 2019-20 du *sell-through*, de l'engagement quotidien et du PRI¹, en hausses respectives d'environ 50%, 60%, et 140% par rapport à Assassin's Creed® Origins
- **Just Dance® 2020 :** *sell-through* en forte progression par rapport à Just Dance® 2019
- **Très forte croissance des revenus de Uplay :** +73% sur les 9 mois 2019-20
- **Confirmation des objectifs annuels 2019-20 et 2020-21**

¹ Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d'items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

² Monthly Active Users/Utilisateurs actifs mensuels. Daily Average Revenue Per User.

Paris, le 6 février 2020 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal 2019-20, clos le 31 décembre 2019.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Si l'année en cours est très en deçà de nos attentes initiales, le troisième trimestre fiscal a été marqué par les excellentes performances de plusieurs titres de notre back-catalogue, notamment Rainbow Six Siege, Assassin's Creed Odyssey, The Crew 2, Mario + Rabbids Kingdom Battle, et du lancement de Just Dance 2020, qui retrouve le chemin de la croissance. La stabilité, à un niveau élevé, du nombre de joueurs actifs, des MAUs et du PRI sur consoles et PC témoigne de la profondeur de notre portefeuille de jeux et de la plus grande résilience de notre modèle.*

Depuis plusieurs mois, nous faisons évoluer notre organisation pour assurer un focus renforcé sur les titres à fort potentiel et nous sommes enthousiastes à l'idée de lancer 5 jeux AAAs sur 2020-21. Si l'environnement concurrentiel devrait être particulièrement fort, nos productions progressent bien et nos jeux viennent chacun avec des forts éléments de différenciation. Nous lancerons également sur l'exercice d'autres titres très innovants avec un fort accent sur les interactions sociales, à l'image de Roller Champions.

Sur les 10 dernières années, le groupe s'est profondément transformé et notre retour sur investissements a été très matériel. Repositionnement majeur de notre portefeuille avec une présence forte dans les jeux multijoueurs, esports et RPG. Profonde transformation digitale avec l'explosion de l'engagement des joueurs et du PRI. Développement des expertises et de l'infrastructure pour opérer des expériences live de premier plan. Montée en puissance de Uplay, qui est aujourd'hui notre 4^{ème} plateforme digitale en termes de ventes. Lancements rentables de 5 nouvelles marques et détention de l'ensemble de nos franchises. Retour en force d'Assassin's Creed, croissance soutenue de Far Cry et incroyable succès de Rainbow Six Siege, l'une des meilleures ventes de l'industrie et l'un des plus grands titres esports de ces 5 dernières années. En conséquence, le nombre d'heures jouées dans nos jeux PC et consoles est passée de 2 milliards en 2016 à 4,5 milliards en 2019.

Ces réalisations remarquables, accomplies de manière très majoritairement organique grâce notamment à une culture d'entreprise forte, ont confirmé la pertinence de notre stratégie et ont permis une création de valeur majeure pour nos joueurs, nos employés et nos actionnaires. Les ajustements mis en place actuellement vont nous permettre de poursuivre cette stratégie en continuant d'offrir des expériences de grande qualité, de développer notre relation directe avec nos communautés de joueurs tout en saisissant les nombreuses opportunités de croissance de l'industrie."

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	
	2019-20	2018-19	2019-20	2018-19
Chiffre d'affaires IFRS15	416,2	562,0	1 113,7	1 329,0
Revenus différés liés à la norme IFRS15	39,3	43,8	2,9	22,9
Net bookings	455,5	605,8	1 116,6	1 351,9
Net bookings digital	351,0	376,2	888,8	897,8
Net bookings PRI ¹	163,6	178,3	474,0	441,4
Net bookings back catalogue	252,2	275,4	764,7	842,9

Le chiffre d'affaires IFRS15 du troisième trimestre 2019-20 s'élève à 416,2 M€, en baisse de 25,9 % (-27,1 % à taux de change constants²) par rapport aux 562,0 M€ réalisés au troisième trimestre 2018-19.

Le chiffre d'affaires IFRS15 des neuf premiers mois 2019-20 s'élève à 1 113,7 M€, en baisse de 16,2 % (-17,9 % à taux de change constants) par rapport aux 1 329,0 M€ réalisés sur les neuf premiers mois 2018-19.

Le net bookings du troisième trimestre 2019-20 s'élève à 455,5 M€, supérieur à l'objectif d'environ 410,0 M€ et en baisse de 24,8 % (-26,0 % à taux de change constants) par rapport aux 605,8 M€ réalisés au troisième trimestre 2018-19.

Le net bookings des neuf premiers mois 2019-20 s'élève à 1 116,6 M€, en baisse de 17,4 % (-19,0 % à taux de change constants) par rapport aux 1 351,9 M€ réalisés sur les neuf premiers mois 2018-19.

PerspectivesQuatrième trimestre 2019-20

Le net bookings du quatrième trimestre 2019-20 est attendu aux alentours de 333 M€, en baisse d'environ 50 % par rapport au quatrième trimestre 2018-19.

Exercice 2019-20

La Société confirme ses objectifs pour l'exercice 2019-20 :

- Net bookings d'environ 1 450 M€
- Résultat opérationnel non-IFRS compris entre 20 M€ et 50 M€

Exercice 2020-21

Ubisoft confirme ses objectifs pour l'exercice 2020-21 :

- Net bookings d'environ 2 600 M€
- Résultat opérationnel non-IFRS d'environ 600 M€

¹ Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d'items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

² 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

Acquisition de 75 % de Kolibri Games (3 février 2020), un éditeur de premier plan de jeux mobiles free-to-play et l'un des leaders dans les jeux de type « idle ». Kolibri Games a développé et publié Idle Miner Tycoon, un jeu téléchargé par plus de 104 millions de joueurs dans le monde et qui a bénéficié de plus de 160 mises à jour de contenus additionnels depuis son lancement en 2016. Le studio, basé à Berlin en Allemagne, est composé d'une équipe d'une centaine de talents.

Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, jeudi 6 février 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/vhnda37m>

Contacts

Communication financière

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

Julien Brosillon
Responsable Relations Investisseurs Senior
+ 33 1 73 30 11 97
Julien.brosillon@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 7 juin 2019 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 2018-19, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 029 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: 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)

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 gratuites, 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.

Répartition géographique du net bookings

	T3 2019-20	T3 2018-19	9 mois 2019-20	9 mois 2018-19
Europe	38%	39%	34%	36%
Amérique du Nord	47%	41%	48%	44%
Reste du monde	15%	20%	18%	20%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plate-forme

	T3 2019-20	T3 2018-19	9 mois 2019-20	9 mois 2018-19
PLAYSTATION®4	26%	31%	31%	36%
XBOX One™	15%	18%	17%	20%
PC	27%	24%	27%	22%
NINTENDO SWITCH™	15%	11%	9%	7%
MOBILE	7%	8%	9%	8%
Others*	10%	8%	7%	7%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

*Produits dérivés, ...

Calendrier des sorties
4^{ème} trimestre (janvier – mars 2020)

PACKAGED & DIGITAL

WHEEL OF FORTUNE®	PLAYSTATION®4, Xbox One, NINTENDO SWITCH™ <i>(UK & Australia only)</i>
JEOPARDY!®	PLAYSTATION®4, Xbox One, NINTENDO SWITCH™ <i>(UK & Australia only)</i>

DIGITAL ONLY

FOR HONOR® YEAR 4 – YEAR OF RECKONING	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2 EPISODE 3	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE YEAR 5 SEASON 1	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S GHOST RECON® BREAKPOINT ADVENTURE 1: DEEP STATE	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2	STADIA
THE CREW® 2	STADIA
MIGHT & MAGIC® CHESS ROYALE	IOS, ANDROID, PC
UNO FLIP™ (DLC)	PLAYSTATION®4, Xbox One, NINTENDO SWITCH™