



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU PREMIER TRIMESTRE 2024-25

Un début d'année solide avec un net bookings du T1 supérieur à l'objectif

**Des métriques d'engagements robustes
portées par nos franchises Game-as-a-Service (GaaS)**

Un important line-up à venir avec Star Wars Outlaws™ et Assassin's Creed® Shadows

Objectifs confirmés pour l'exercice 2024-25

- **Net bookings de 290,0 M€**, supérieur à l'objectif d'environ 275,0 M€

| | En M€ T1 2024-25 | Variation publiée vs. T1 2023-24 | En % du net bookings total | |
|-----------------------------------|------------------------|--|----------------------------|---------------|
| | | | T1 2024-25 | T1 2023-24 |
| Chiffre d'affaires IFRS 15 | 323,5 | +12,0% | NA | NA |
| Net bookings | 290,0 | +8,3% | NA | NA |
| Net bookings digital | 257,2 | +6,6% | 88,7% | 90,2% |
| Net bookings PRI | 158,7 | +24,6% | 54,7% | 47,6% |
| Net bookings back-catalogue | 249,5 | +1,5% | 86,0% | 91,8% |

Paris, le 18 juillet 2024 – Ubisoft publie son chiffre d'affaires du premier trimestre de l'exercice fiscal 2024-25, clos le 30 juin 2024.

Yves Guillemot, co-fondateur et Directeur général, déclare : « Dans un marché sélectif, nous avons réalisé un début d'année solide avec un net bookings supérieur à l'objectif, confirmant que nous sommes sur la bonne voie. Le trimestre a notamment été marqué par le lancement de XDefiant, dont les débuts sont encourageants puisque nous continuons à faire croître l'audience à un rythme régulier et planifions une feuille de route trimestrielle de contenu qui nous permettra d'installer durablement le jeu. Nous avons également tenu notre événement Ubisoft Forward, toujours clé pour nos équipes et pour les joueurs, au cours duquel nous avons présenté du contenu s'inscrivant dans notre stratégie axée sur les deux segments clés que sont les Jeux d'Aventure en Monde Ouvert et les expériences natives GaaS. Le gameplay de nos deux titres premium très attendus, Star Wars Outlaws et Assassin's Creed Shadows, a non seulement été salué par les joueurs et la critique, mais a également permis de mettre en valeur les capacités de pointe de nos moteurs. Nous avons également présenté un solide pipeline de contenu qui continuera à alimenter nos jeux Live.

En cet exercice FY2025, tous nos efforts se concentrent sur la réussite des lancements de nos sorties prometteuses et à leur positionnement en tant que moteurs de valeur durables pour Ubisoft tout en poursuivant la transformation de notre organisation. Nous sommes enthousiastes quant à l'avenir et confiants dans la progression continue de notre redressement tout au long de cette année. »

ACTIVITÉ DU T1

Dans l'ensemble, le trimestre a été marqué par une forte croissance du nombre de jours de session de jeu de 15 % sur consoles et PC principalement grâce aux jeux GaaS. Les MAU s'élèvent à 38 millions, en hausse de 7 % sur un an.

XDefiant a lancé sa Saison 0 le 21 mai et les débuts sont encourageants. Le jeu, qui a atteint d'excellents niveaux de *viewership*, a attiré plus de 10 millions de joueurs au cours de ses deux premières semaines, les joueurs louant le gameplay palpitant et rapide ainsi que la variété des cartes. Deux modes de jeu supplémentaires ont été ajoutés depuis le lancement : Team Death Match (à la demande générale) et Capture The Flag. Le jeu a dépassé les attentes grâce à l'audience atteinte et à un revenu moyen par jour de session de jeu élevé. Au-delà du premier trimestre, le lancement de la Saison 1, le 2 juillet, a marqué le début de la feuille de route trimestrielle des mises à jour de contenu qui apportera de nouvelles factions inspirées des franchises emblématiques d'Ubisoft, de nouvelles cartes, armes et modes de jeu, ainsi que le déploiement progressif de nouvelles fonctionnalités d'engagement.

Rainbow Six® Siege a entamé l'année avec une performance solide, portée par une très forte croissance de l'activité sur un an en termes de jours de session de jeu (+34%) et de jours de session de jeu par joueur (+18%), ainsi que par une croissance de la monétisation. Ce trimestre a vu la Saison 1 de l'Année 9 devenir la saison la plus génératrice de revenus de l'histoire de Siege, ainsi que le lancement complet de la place de marché, qui a continué à enregistrer un niveau soutenu de transactions.

Les marques **Assassin's Creed®** et **The Crew®** ont enregistré une croissance grâce à la contribution des lancements de l'année dernière. La marque Assassin's Creed a surperformé, bénéficiant de l'annonce de la sortie d'**Assassin's Creed® Shadows** qui a stimulé les ventes de son catalogue. **The Crew® Motorfest** a maintenu une forte dynamique avec un engagement solide tout au long du trimestre, ainsi qu'une rétention et une monétisation qui continuent de surpasser celles de The Crew® 2 depuis son lancement. La saison 2 de **Skull and Bones™**, Chorus of Havoc, est sortie le 28 mai, apportant des améliorations au jeu endgame. L'engagement et l'ARPU du jeu continuent d'afficher de bonnes performances, grâce au nouveau battle pass et à un pack exclusif de la marque Hellfest.

UBISOFT FORWARD & PROGRAMME DE LANCEMENT FY2025

La conférence Ubisoft Forward, qui s'est tenue en direct de Los Angeles le 10 juin a présenté du contenu reflétant le focus stratégique renforcé d'Ubisoft sur deux segments clés : Les jeux d'Aventure en Monde Ouvert et les expériences natives GaaS. Du gameplay a également été présenté pour Assassin's Creed Shadows et Star Wars Outlaws™, deux des jeux les plus attendus de l'année dans le domaine des aventures en monde ouvert.

Star Wars Outlaws offrira à la franchise sa première expérience immersive en monde ouvert. Le gameplay présenté lors de l'événement Ubisoft Forward a notamment mis en avant la qualité visuelle rendue possible par le moteur Snowdrop. Plus récemment, Ubisoft a organisé un événement en personne pour la presse et les créateurs de contenu, qui ont pu expérimenter plusieurs heures de gameplay et découvrir le monde ouvert à travers plusieurs planètes. Cet événement, combiné aux *previews* virtuelles que nous organisons actuellement, est le plus grand événement jamais organisé par Ubisoft à l'intention de la presse et des créateurs de contenu. Le jeu est passé Gold et sortira le 30 août.

Assassin's Creed Shadows, le prochain titre phare de la franchise Assassin's Creed, sortira le 15 novembre et est le plus ambitieux des Assassin's Creed à ce jour. Il est doté de deux protagonistes, une innovation majeure pour la marque, offrant deux styles de jeu et des perspectives sur l'histoire complètement différentes, permettant une immersion plus profonde et une plus grande variété de gameplay. Le contenu présenté a également mis en avant le monde dynamique du Japon féodal, notamment les saisons changeantes et le système météorologique rendu possible par la toute nouvelle génération du moteur Anvil.

Alors qu'Ubisoft continue d'étendre sa présence dans les expériences natives GaaS, un programme solide de contenu pour les titres Live actuels a également été présenté lors d'Ubisoft Forward. La feuille de route de l'année 2 pour The Crew Motorfest a notamment été annoncée et a reçu un accueil positif de la communauté. Ubisoft a également dévoilé la Saison 3 de Skull and Bones et révélé le prochain opus de la franchise Anno™, Anno 117™ : Pax Romana, conçu pour être la simulation romaine la plus grande et plus détaillée à ce jour, et dont le lancement est prévu pour l'exercice 2025-26 (année calendaire 2025).

APPROBATION DE TOUTES LES RESOLUTIONS LORS DE L'ASSEMBLEE GENERALE D'UBISOFT

Les actionnaires d'Ubisoft ont approuvé toutes les résolutions à l'ordre du jour de l'Assemblée Générale qui s'est tenue le 11 juillet à une très large majorité, soulignant le large soutien des actionnaires dans la stratégie d'Ubisoft. En particulier, les actionnaires ont voté pour le renouvellement du mandat d'administrateur d'Yves Guillemot. En tant que fondateur et Président-directeur général d'Ubisoft, Yves Guillemot est mondialement reconnu comme l'un des leaders de l'industrie du jeu vidéo. Après avoir piloté avec succès la société à travers les cycles, il a lancé début 2023 une transformation stratégique qui a commencé à porter ses fruits, le groupe ayant retrouvé une trajectoire de croissance rentable et ayant enregistré des Net Bookings annuels records au cours de la dernière année fiscale. Les actionnaires ont également renouvelé les mandats de Claude Guillemot et Gérard Guillemot en tant qu'administrateurs, et de John Parkes en tant qu'administrateur représentant les salariés actionnaires. À noter qu'à l'issue de l'Assemblée Générale de 2024, le Comité d'audit et des risques a été renforcé par l'arrivée d'Olfa Zorgati, et Fabian Salomon a rejoint le conseil d'administration en tant qu'administrateur représentant les salariés, remplaçant ainsi Anne Wübbenhorst. Le Conseil d'administration est constitué de 55 % d'administrateurs indépendants et la représentation féminine s'élève à 55 %.

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 2024-25 | 3 mois 2023-24 |
|---|-------------------|-------------------|
| Chiffre d'affaires IFRS15 | 323,5 | 288,9 |
| Revenus différés liés à la norme IFRS15 | (33,5) | (21,2) |
| Net bookings | 290,0 | 267,7 |

Le chiffre d'affaires IFRS15 du premier trimestre 2024-25 s'élève à 323,5 M€, en hausse de 12,0 % (11,4 % à taux de change constants¹) par rapport aux 288,9 M€ réalisés au premier trimestre 2023-24.

Le net bookings du premier trimestre 2024-25 s'élève à 290,0 M€, supérieur à l'objectif d'environ 275,0 M€ et en hausse de 8,3 % (7,8 % à taux de change constants) par rapport aux 267,7 M€ réalisés au premier trimestre 2023-24.

PerspectivesDeuxième trimestre 2024-25

Le net bookings du deuxième trimestre 2023-24 est attendu aux alentours de 500 M€.

Exercice 2024-25

Le line-up pour le reste de l'exercice 2024-25 comprend Assassin's Creed Shadows et Star Wars Outlaws. Rainbow Six® Mobile et The Division® Resurgence ne sont plus attendus en FY2025, les équipes prenant le temps nécessaire pour s'assurer que ces expériences répondent aux attentes avec des indicateurs clés de performance optimisés dans le contexte d'un marché exigeant mais très vaste.

Le Groupe confirme ses objectifs financiers. Il prévoit une croissance solide du net bookings, une légère progression du résultat opérationnel non-FRS et une hausse de la capacité d'autofinancement non-IFRS conduisant à un flux de trésorerie libre positif.

¹ 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

Conférence téléphonique

Le Groupe tiendra ce jour, jeudi 18 juillet 2024, 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/atyzrozr/>

Contacts

Communication financière

Alexandre Enjalbert
Head of Investor Relations
+ 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 20 juin 2024 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 2023-24, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2,32 milliards d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2024 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, intégrant les montants inconditionnels liés aux contrats de licence ou de distribution reconnus indépendamment de la réalisation des obligations de performance, et retraité de la composante financement.

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

| | Q1 2024-25 | Q1 2023-24 |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| Europe | 32% | 33% |
| North America | 53% | 51% |
| Rest of the world | 15% | 16% |
| TOTAL | 100% | 100% |

Répartition du net bookings par plateforme

| | Q1 2024-25 | Q1 2023-24 |
|--------------|-------------------|-------------------|
| CONSOLES | 50% | 50% |
| PC | 27% | 31% |
| MOBILE | 10% | 10% |
| Others* | 13% | 9% |
| TOTAL | 100% | 100% |

**Produits dérivés, etc.*

Calendrier des sorties
2^{ème} trimestre (juillet – septembre 2024)

DIGITAL + PHYSICAL

| | |
|--------------------|--|
| MONOPOLY® 2024 | AMAZON LUNA, NINTENDO SWITCH, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S |
| STAR WARS OUTLAWS™ | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION® 5, XBOX SERIES X/S |

DIGITAL ONLY

| | |
|---|---|
| AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA™: THE SKY BREAKER Story Pack | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X/S |
| FOR HONOR®: Year 8 Season 3 | PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE |
| RIDERS REPUBLIC™: Season 12 | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S |
| THE CREW® MOTORFEST: Season 4 | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S |
| PRINCE OF PERSIA™: THE LOST CROWN Mask of Darkness DLC | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S |
| SKULL AND BONES™: Season 3 | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X/S |
| TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 9 - Season 3 | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S |
| UNO® PARTY! MANIA | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S |
| XDEFIANT: Season 1 | AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X/S |
