



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

Net bookings du T3 conforme à l'objectif révisé et objectifs confirmés pour l'exercice 2024-25

Previews positives pour Assassin's Creed Shadows en amont du lancement le 20 mars

Objectif de réduction des coûts atteint dès la fin de l'exercice 2024-25, en avance sur le calendrier, avec des économies dépassant les 200 millions d'euros

Revue en cours des options stratégiques

Net bookings pour les neuf premiers mois de l'exercice 2024-25

	En M€ 9 mois 2024-25	Variation publiée vs. 2023-24	En % du net bookings total	
			9 mois 2024-25	9 mois 2023-24
IFRS 15 sales	990,0	-31,4 %	-	-
Net bookings	944,0	-34,8 %	-	-
Digital net bookings	784,0	-33,8 %	83,0 %	81,8 %
<i>PRI net bookings</i>	456,5	-33,7 %	48,4 %	47,5 %
Back-catalog net bookings	762,3	-27,7 %	80,8 %	72,8 %

Le net bookings s'est élevé à 301,8 M€ au T3, en ligne avec l'objectif révisé, et à 944,0 M€ pour les neuf premiers mois de l'exercice. Hors partenariats, le net bookings du back-catalogue a connu une légère baisse par rapport à l'année précédente au T3, et une légère hausse sur les neuf premiers mois de l'exercice fiscal.

Objectifs 2024-25 confirmés : Net bookings d'environ 1,9 milliard d'euros et un résultat opérationnel non-IFRS et un flux de trésorerie libre proches de l'équilibre pour l'exercice 2024-25.

Assassin's Creed Shadows : Lancement prévu le 20 mars. Les *previews* ont été positives, mettant en avant un univers immersif, des graphismes impressionnants et la variété du gameplay portée par une approche à double protagoniste. Les précommandes affichent une bonne dynamique, à un niveau comparable à celles d'Assassin's Creed Odyssey, le deuxième plus grand succès de la franchise.

Poursuite de la réduction de la base de coûts fixes : La réduction de la base de coûts fixes devrait dépasser 200 millions d'euros d'ici la fin de l'exercice 2024-25 par rapport à l'exercice 2022-23, en avance sur le calendrier, notamment grâce à la fermeture de quatre studios de production dans des zones géographiques à coûts élevés et à des restructurations ciblées dans trois autres sites.

Revue stratégique : Le processus formel et compétitif annoncé le 9 janvier 2025 est en cours. Un comité *ad hoc* composé de membres indépendants du conseil d'administration et présidé par l'administratrice référente, supervisera le processus dans le meilleur intérêt de toutes les parties prenantes.

PARIS, le 13 février 2025 – Ubisoft publie ce jour son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal 2024-25, clos le 31 décembre 2024.

Yves Guillemot, co-fondateur et Président directeur général, déclare : « *Nous sommes pleinement concentrés sur le lancement d'Assassin's Creed Shadows le 20 mars prochain. Les previews ont été positives, saluant sa narration et son expérience immersive, grâce aux deux personnages principaux qui jouent des rôles clés dans l'intrigue du jeu, tout en mettant en avant la qualité et la complémentarité du gameplay offert par l'approche à double protagoniste. Je tiens à saluer le talent exceptionnel et le dévouement de toute l'équipe d'Assassin's Creed, qui travaille sans relâche pour permettre à Shadows de tenir sa promesse d'opus le plus ambitieux de la franchise à ce jour.*

En parallèle, nous avançons dans notre programme de réduction des coûts. Nous avons maintenu une exécution rigoureuse, et avons fait des choix difficiles mais nécessaires en annonçant de nouvelles restructurations ciblées. Nous prévoyons désormais de dépasser notre objectif de réduction des coûts d'ici à la fin de l'exercice 2024-25, en avance sur le calendrier et de poursuivre nos efforts au cours de l'exercice 2025-26, nettement au-delà de l'objectif initial.

Enfin, le processus formel de revue de nos options stratégiques, annoncé au début de l'année, suit son cours. L'objectif est d'extraire la meilleure valeur possible de nos actifs pour nos parties prenantes et de créer les conditions optimales pour développer des jeux de très grande qualité dans un marché en constante évolution. Nous sommes convaincus qu'il existe plusieurs voies possibles pour réaliser cette ambition. »

Revue d'activité

Depuis le début de l'année fiscale, les MAU sur consoles et PC s'élèvent à 36 millions, globalement stables d'une année sur l'autre, et les indicateurs d'activité ont été robustes avec un temps de jeu et un nombre de jours de session de jeu par joueur ayant augmenté respectivement de 4 % et de 7 %.

Back-catalogue

Le net bookings du back-catalogue a atteint 762 M€ pour les neuf premiers mois de l'exercice et 268 M€ au troisième trimestre. En excluant les partenariats, il a connu une légère hausse sur les neuf premiers mois et une légère baisse au T3 par rapport à l'année précédente.

Dans un contexte concurrentiel nettement plus intense pour les jeux de tir à la première personne Live, **Rainbow Six Siege** a enregistré une performance résiliente ce trimestre, avec une activité globalement stable en décembre par rapport à l'année précédente, malgré une base de comparaison élevée. Le nombre de jours de session de jeu par joueur a augmenté au troisième trimestre par rapport à l'année précédente, tandis que la réception de la saison 4 de l'année 9 a été bonne, culminant en décembre avec l'ARPPU (Average Revenue Per Paying User) mensuel le plus élevé de l'histoire du jeu. Le jeu s'est classé dans le Top 15 tous genres confondus en termes de MAU sur consoles et PC¹ au troisième trimestre de l'année fiscale ainsi que sur l'année calendaire 2024, et a même enregistré une amélioration en janvier, lui permettant de réintégrer le Top 12. Sur les neuf premiers mois de l'exercice, l'activité du jeu est restée stable par rapport à l'année précédente, tandis que son temps de jeu a fortement progressé. Cette année, le Six Invitational se déroulera pour la première fois aux États-Unis, le plus grand marché mondial du jeu. Alors que celui-ci s'apprête à fêter son 10^{ème} anniversaire, l'équipe prépare une initiative majeure pour célébrer cette étape.

La franchise **Assassin's Creed** a bien performé tout au long du trimestre, grâce notamment à la sortie sur Steam d'**Assassin's Creed Mirage**, qui confirme la bonne dynamique de la marque. En parallèle, **The Crew Motorfest** a lancé sa deuxième année de contenu, avec la toute nouvelle île de Maui. Les indicateurs de rétention et de monétisation du jeu continuent de dépasser de manière significative ceux de The Crew 2 depuis son lancement, et le jeu a atteint son plus grand nombre de joueurs mensuels à ce jour en décembre. Dans l'ensemble, la franchise The Crew a vu le nombre de jours de session de jeu augmenter de 38 % par rapport à l'année précédente au cours de ce trimestre.

¹ Source: Ampere

T4

Assassin's Creed Shadows sera lancé le 20 mars. Le jeu s'appuie sur les points forts de la franchise tout en introduisant de nouveaux éléments qui améliorent la variété et l'engagement, et jusqu'à présent, les *previews* ont été positives. Les commentaires ont célébré son univers immersif, ses graphismes impressionnants et la richesse de ses décors. Le gameplay à double protagoniste a été particulièrement bien accueilli, offrant deux styles de jeu distincts qui répondent aux différentes préférences des joueurs, et permettant aux deux personnages de jouer un rôle essentiel dans l'histoire du jeu. Les mécanismes d'infiltration et la fluidité du parkour ont été soulignés comme des améliorations majeures, tandis que le système de combat remanié a été salué pour sa qualité. Enfin, l'inclusion du mode Canon et du mode Immersif a été considérée comme un ajout pertinent, spécialement conçu pour les fans les plus fidèles. Les précommandes affichent une bonne dynamique, à un niveau comparable à celles d'Assassin's Creed Odyssey, le deuxième plus grand succès de la franchise.

Le plan de réduction des coûts dépassera les 200 millions d'euros d'ici à l'exercice 2024-25, en avance sur le calendrier

Dans le cadre de ses efforts continus de rationalisation des opérations et d'amélioration de l'efficacité collective, Ubisoft poursuit activement la réduction de sa base de coûts fixes tout en adoptant une approche encore plus sélective en matière d'investissements.

En décembre, après une analyse approfondie de ses performances, de sa rentabilité et des conditions du marché, Ubisoft a annoncé l'arrêt du développement de XDefiant et la fermeture de trois studios de production dans des zones géographiques à coûts élevés. De plus, en janvier, le Groupe a annoncé la fermeture d'un site de production supplémentaire ainsi que des restructurations ciblées portant sur trois studios.

Le Groupe prévoit désormais de dépasser les 200 millions d'euros de réduction des coûts fixes d'ici l'exercice 2024-25 par rapport à l'exercice 2022-23, en avance sur le calendrier, et prévoit de poursuivre ces efforts au cours de l'exercice 2025-26, nettement au-delà de l'objectif initial.

Revue des options stratégiques

Le processus de revue des différentes options stratégiques et capitalistiques transformantes suit son cours. Le conseil d'administration a mis en place un comité indépendant ad hoc pour superviser ce processus formel et compétitif, afin d'extraire la meilleure valeur des actifs et des franchises d'Ubisoft, dans l'intérêt de toutes les parties prenantes. Le comité est composé de trois administrateurs indépendants et présidé par l'administratrice référente, Claude France.

Comme indiqué précédemment, Ubisoft informera le marché conformément aux réglementations applicables si et une fois qu'une transaction se matérialise.

Chiffre d'affaires et net bookings

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.

En millions d'Euros	T3		9 mois	
	2024-25	2023-24	2024-25	2023-24
Chiffre d'affaires IFRS 15	318,1	606,4	990,0	1 442,5
Retraitements liés à la norme IFRS 15	16,3	19,8	46,0	6,1
Net bookings	301,8	626,2	944,0	1 448,6
Net bookings digital	257,4	468,2	784,0	1 185,0
Net bookings PRI	143,7	174,4	456,5	688,6
Net bookings back-catalogue	268,1	359,9	762,3	1 054,6

Le chiffre d'affaires IFRS 15 du troisième trimestre 2024-25 s'élève à 318,1 M€, en baisse de 47,5 % (47,8 % à taux de change constants²). Le chiffre d'affaires IFRS 15 des neuf premiers mois 2024-25 s'élève à 990,0 M€, en baisse de 31,4% (31,5 % à taux de change constants).

Le net bookings du troisième trimestre 2024-25 s'élève à 301,8 M€, en ligne avec l'objectif révisé du Groupe d'environ 300 M€ et en baisse de 51,8 % (52,0 % à taux de change constants). Le net bookings des neuf premiers mois 2024-25 s'élève à 944,0 M€, en baisse de 34,8% (34,9 % à taux de change constants).

Perspectives

Exercice 2024-25

Le Groupe confirme ses objectifs financiers et prévoit un net bookings d'environ 1,9 milliard d'euros et un résultat opérationnel non-IFRS et un flux de trésorerie libre proches de l'équilibre pour l'exercice 2024-25.

Avec un back-catalogue solide et des partenariats importants attendus, le net bookings du T4 devrait croître par rapport à l'année précédente grâce à la sortie d'Assassin's Creed Shadows le 20 mars.

² 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 13 février 2025, 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/nb5rhxgq>

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.

© 2025 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

	T3 2024-25	T3 2023-24	9 mois 2024-25	9 mois 2023-24
Europe	35 %	43 %	35 %	40 %
Amérique du Nord	49 %	47 %	50 %	49 %
Reste du monde	16 %	10 %	15 %	11 %
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %

Répartition du net bookings par plateforme

	T3 2024-25	T3 2023-24	9 mois 2024-25	9 mois 2023-24
CONSOLES	54 %	62 %	55 %	63 %
PC	26 %	30 %	25 %	24 %
MOBILE	10 %	5 %	9 %	7 %
Autres*	10 %	3 %	11 %	6 %
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %

* Produits dérivés...

Calendrier des sorties
4^{ème} trimestre (janvier-mars 2025)

PACKAGED & DIGITAL

ASSASSIN'S CREED® SHADOWS

AMAZON LUNA,
MAC WITH APPLE SILICON,
PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S

DIGITAL ONLY

BUMP! Superbrawl

ANDROID, IOS, PC

FOR HONOR®: Year 9 – Season 1

PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE

RIDERS REPUBLIC™: Season 14

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5,
XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 10 – Season 1

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5,
XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 6 - Season 3

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, XBOX ONE

THE CREW® MOTORFEST: Season 6

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5,
XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

STAR WARS™ OUTLAWS: DELUXE EDITION

AMAZON LUNA, PC,
PLAYSTATION® 5, XBOX SERIES X/S
