



UBISOFT ANNONCE SES RESULTATS POUR LE PREMIER SEMESTRE 2022-23

**Back-catalogue plus élevé que prévu au T2 grâce à
Tom Clancy's Rainbow Six® Siege et Assassin's Creed®**

Première reconnaissance des revenus du partenariat de licensing sur mobile

PREMIER SEMESTRE 2022-23 : NET BOOKINGS NETTEMENT SUPERIEUR AUX OBJECTIFS

	En M€	Variation publiée vs. S1 2021-22	En % du net bookings total	
			S1 2022-23	S1 2021-22
Chiffre d'affaires IFRS15	731,2	-2,7%	NA	NA
Net bookings	699,4	-2,6%	NA	NA
Net bookings digital	641,7	15,1%	91,7%	77,6%
Net bookings PRI	422,4	21,2%	60,4%	48,5%
Net bookings back-catalogue	505,4	-15,2%	72,3%	83,0%
Résultat opérationnel IFRS	(215,3)	NA	NA	NA
Résultat opérationnel non-IFRS	(139,0)	NA	-19,9%	6,1%

- **Nombre de joueurs uniques actifs et Monthly Active Users stables au premier semestre**
- **Deuxième trimestre** : net bookings de 406,1 M€, en hausse de 3,6%, bien supérieur à l'objectif d'environ 270,0 M€, grâce à des revenus beaucoup plus importants de notre back-catalogue et, dans une plus large mesure, à l'accélération de la reconnaissance des revenus du partenariat de licensing sur mobile.
- **Un trimestre supérieur aux attentes pour Assassin's Creed et Tom Clancy's Rainbow Six Siege** :
 - **Rainbow Six Siege** : 85 millions de joueurs uniques enregistrés, une croissance de 18% du net bookings, avec un engagement accru de la base de joueurs actuels et un DARPU record après un deuxième trimestre consécutif de très forte croissance.
 - **Assassin's Creed** : forte performance pour Origins, Odyssey et Valhalla, avec un record pour la marque du nombre de joueurs actifs. Valhalla a dépassé les 20 millions de joueurs uniques. Réponse enthousiaste des fans à la révélation de la roadmap de la franchise. Les joueurs sont enthousiasmés par les deux prochains titres, Assassin's Creed Mirage et Codename Red.

LES RÉSULTATS DU PREMIER SEMESTRE REFLÈTENT NOTAMMENT L'AMORTISSEMENT ACCELERÉ DE LA R&D ET LE RECENTRAGE SUR LES OPPORTUNITÉS LES PLUS IMPORTANTES

OBJECTIFS 2022-23 CONFIRMÉS : CROISSANCE SIGNIFICATIVE DU NET BOOKINGS ET 400 M€ DE RÉSULTAT OPÉRATIONNEL NON-IFRS

- **Excellent accueil critique et des joueurs pour Mario + Lapins Crétins® : Sparks of Hope** avec un score de recommandation exceptionnel de 97% sur Openritic

IMPLEMENTATION DU PLAN D'OPTIMISATION DES COÛTS

Paris, le 27 octobre 2022 - Ubisoft publie ses résultats pour le premier semestre 2022-23.

Frédéric Duguet, Directeur Financier, a déclaré « *La performance plus élevée que prévue du premier semestre a été soutenue par des revenus beaucoup plus importants de notre back-catalogue ainsi que, dans une plus large mesure, par l'accélération de la reconnaissance du partenariat de licensing sur mobile. Les résultats du premier semestre reflètent notamment l'amortissement accéléré de la R&D, y compris pour les projets annulés déjà annoncés, alors que nous nous concentrons sur nos plus grandes opportunités. Après des tendances positives au premier trimestre, Rainbow Six Siege a connu une croissance à deux chiffres de son net bookings ce trimestre, grâce à un engagement accru des joueurs et à un DARPU record, tandis qu'Assassin's Creed a continué à surperformer.*

Compte tenu de la performance plus importante que prévu du back-catalogue et des solides perspectives de croissance au second semestre, nous sommes confiants dans notre capacité à atteindre notre objectif de résultat opérationnel non-IFRS de 400 M€ pour l'année. Mario + Rabbids Sparks of Hope, notre principale sortie du semestre, est un grand succès critique. Nous allons développer sa dynamique tout au long de la période des fêtes avec un plan marketing ambitieux et un soutien significatif de Nintendo. En plus de ce lancement et des autres sorties de jeux et contenus additionnels, un contributeur important de ce semestre sera notre partenariat de licensing sur mobile. »

Yves Guillemot, co-fondateur et Président directeur général, a ajouté : « *Ce semestre, nous avons continué à adapter et à transformer notre organisation afin de concentrer nos ressources sur nos plus grandes opportunités, tel qu'illustré récemment par l'annonce du nouveau Global Creative office et par nos efforts d'optimisation des coûts. Dans le cadre de notre objectif d'atteindre 2 milliards d'euros de net bookings combinés par an pour nos trois plus grandes marques à horizon cinq ans, nous avons dévoilé notre roadmap ambitieuse pour la marque Assassin's Creed, qui a reçu une réponse particulièrement enthousiaste de la part des fans. Notre objectif est d'amener la marque vers de nouveaux sommets en touchant une audience beaucoup plus large avec davantage de plateformes et de modèles économiques. Nous appliquons cette approche stratégique sur nos autres grandes marques, en commençant par Rainbow Six et The Division® dans un avenir proche.*

En septembre, l'objectif étant de faire croître notre collaboration d'affaires avec Tencent et d'apporter de la stabilité à la Société, nous avons élargi le concert. Ceci est essentiel pour réaliser notre plein potentiel de création de valeur avec une croissance significative du net bookings et du résultat opérationnel au cours des prochaines années. Le Conseil d'Administration s'est assuré que cette transaction n'empêche pas, à l'avenir, la Société de sélectionner librement les meilleures opportunités de création de valeur, dans l'intérêt de toutes les parties prenantes. »

BÂTIR DES MARQUES PUISSANTES

Assassin's Creed

La marque Assassin's Creed a à nouveau surperformé au deuxième trimestre, notamment pour Assassin's Creed Valhalla qui a franchi la barre des 20 millions de joueurs uniques. Fort de la réponse enthousiaste des fans lors de la révélation de la roadmap de la franchise et de son succès sur les programmes d'abonnement de Sony et Microsoft, Assassin's Creed a connu un nombre record de joueurs actifs uniques au cours du deuxième trimestre.

Pour la première fois de son histoire, et pour célébrer le 15e anniversaire d'Assassin's Creed, Ubisoft a détaillé une roadmap pluriannuelle d'ampleur destinée à porter la marque vers de nouveaux sommets. Elle s'appuie sur les grandes innovations que l'équipe a apportées aux joueurs au cours des trois derniers opus, avec des niveaux de qualité élevé, une grande prédictibilité de la production et une rentabilité élevée. Parmi les meilleurs talents de l'industrie sont focalisés sur la réalisation de cette roadmap ambitieuse, afin d'offrir des expériences passionnantes aux fans.

Notre ambitieuse roadmap débutera au cours du prochain exercice fiscal avec **Assassin's Creed Mirage**, mené par Ubisoft Bordeaux, qui rendra hommage aux origines de la franchise avec une expérience action-aventure narrative se déroulant à l'âge d'or de Bagdad. Avec un sentiment très positif de la part de la communauté, la dynamique initiale du jeu est très prometteuse.

La communauté s'est également montrée incroyablement enthousiaste suite à la révélation d'**Assassin's Creed Codename Red**, mené par Ubisoft Québec. Le thème japonais était très attendu par les fans de la franchise et beaucoup considèrent ce projet comme un rêve devenu réalité. Ils sont impatients d'en découvrir plus sur cette nouvelle évolution de la marque et sur la fantaisie d'un Assassin Shinobi.

Nous avons également annoncé **Assassin's Creed Codename Hexe**, mené par Ubisoft Montréal, qui, aux côtés de Red, fera partie du hub Infinity. **Assassin's Creed Infinity** sera un portail pour toutes les expériences Assassin's Creed où la métastory sera vécue de manière asynchrone. Ce projet nous permettra de relier les jeux par un fil narratif commun et plus cohérent, qui récompensera les joueurs pour leur implication dans l'univers, stimulant ainsi l'engagement, tout en offrant une plus grande facilité de découverte du contenu que nous créons. Par ailleurs, une équipe, comprenant des vétérans de For Honor, travaille actuellement au retour du multijoueur dans Assassin's Creed avec une expérience indépendante via Infinity, sous le **nom de code Invictus**.

Dans le cadre de notre stratégie visant à adapter les franchises AAA sur mobile afin de toucher une audience beaucoup plus large et d'accroître leur envergure économique, nous avons annoncé **Assassin's Creed Codename Jade** qui offrira le gameplay emblématique d'Assassin's Creed, optimisé pour une expérience fluide avec des commandes tactiles.

Enfin, nous avons étendu notre partenariat avec Netflix, qui verra notamment le développement d'une série de grande qualité.

Tom Clancy's Rainbow Six

Rainbow Six Siege a franchi la barre des 85 millions de joueurs uniques et continue d'attirer quotidiennement un très grand nombre de joueurs. L'acquisition de joueurs a augmenté séquentiellement sur le trimestre. Nous constatons également un engagement plus important de la part des joueurs actuels, et un DARPU record après un deuxième trimestre consécutif de très forte croissance. En conséquence, le net bookings est en forte hausse de 18%. Nous avons prévu un nouveau contenu d'ampleur pour la saison 4 de la Year 7, avec notamment le déploiement du cross-play et de la cross-progression, des fonctions très demandées, ainsi que l'introduction d'une toute nouvelle carte.

Après un premier test en avril qui a permis d'évaluer avec succès son gameplay, **Rainbow Six Mobile**, mené par Ubisoft Montréal, est sur le point de terminer sa closed-bêta sur Android, durant laquelle nous avons testé les systèmes de progression. Nos équipes ont réalisé une prouesse technique remarquable en transposant sur mobile la célèbre destruction procédurale de Siege. Plus de 250 000 joueurs ont joué à la closed-bêta, les indicateurs de rétention sont favorables, les réactions des joueurs sont bonnes et les tests ont confirmé la capacité du jeu à toucher de nouveaux joueurs dans des pays tels que l'Inde et d'autres marchés "mobile-first". La prochaine phase sera le soft launch sur iOS et Android qui nous permettra de préparer la sortie du jeu à grande échelle.

Mario + Lapins Crétins : Sparks of Hope

Mario + Lapins Crétins : Sparks of Hope, mené par Ubisoft Paris et Ubisoft Milan, est acclamé par les joueurs et les critiques. Avec un score de 86 sur Openritic et un score de recommandation exceptionnel de 97%, le jeu est l'un des mieux notés cette année sur Nintendo Switch.

Le jeu et notre campagne de marketing refléteront la force de notre partenariat stratégique avec Nintendo qui associe Mario, l'une des marques les plus puissantes de l'industrie, à la créativité des Lapins Crétins. Tout cela est rendu possible par Snowdrop, notre moteur de pointe, ainsi que par nos solides capacités de développement. L'équipe a su faire évoluer la formule du jeu en introduisant un tout nouveau gameplay offrant des possibilités tactiques infinies et en transformant la structure linéaire du monde vers plus de liberté d'exploration. IGN a décrit le jeu à venir comme "*plus grand et meilleur à presque tous les égards, avec une version plus libre et personnalisable du combat et un univers presque entièrement repensé, rempli d'énigmes et beaucoup moins linéaire*". Nous comptons soutenir la dynamique du jeu avec une solide roadmap de contenu post-launch, notamment un DLC incluant Rayman®.

Just Dance® 2023 Edition

Conformément à notre stratégie visant à développer les services multijoueurs en ligne et à augmenter les revenus récurrents, Just Dance, mené par Ubisoft Paris, entre dans une nouvelle ère le 22 novembre prochain avec l'édition 2023 de Just Dance. Pour la première fois dans l'histoire de la franchise, les fans pourront profiter du jeu complet en multijoueur en ligne avec jusqu'à cinq de leurs amis grâce aux groupes en ligne et au cross-play.

Skull and Bones™

Skull and Bones, mené par Ubisoft Singapour, sortira le 9 mars. Le développement est désormais terminé et, suite aux playtests de septembre, nous peaufinons et équilibrons dorénavant le jeu pour offrir aux joueurs une expérience unique de pirate et de combat naval multijoueur dynamique et riche en action. Cette fenêtre de sortie nous permettra de tirer parti d'une plus grande base installée de consoles de nouvelle génération.

Avatar : Frontiers of Pandora™

Nous continuons de collaborer avec nos partenaires stratégiques de Lightstorm Entertainment et Disney afin de préparer la sortie d'Avatar : Frontiers of Pandora, dirigé par Massive, en 2023-24. Nous sommes ravis de voir cette marque mondiale de divertissement de retour dans les salles de cinéma et nous sommes enthousiastes à l'idée d'offrir à nos joueurs une grande expérience dans le monde époustouflant de Pandora.

POURSUITE DE LA TRANSFORMATION DE L'ORGANISATION VERS PLUS D'EFFICACITÉ ET DE STABILITÉ POUR LA CRÉATION DE VALEUR À LONG TERME

Création du Global Creative Office

Ubisoft a récemment annoncé la création de son Global Creative Office afin de mieux refléter et soutenir sa stratégie de portefeuille. Le nouveau Global Creative Office sera structuré autour de divisions créatives qui reflètent mieux les segments clés de la stratégie de portefeuille d'Ubisoft. Avec cette évolution, Ubisoft souhaite soutenir davantage les équipes créatives en facilitant la prise de décision, en favorisant l'expertise et en renforçant la responsabilité et l'autonomie des studios tout au long du processus de création. L'objectif global est de stimuler la créativité et de garantir le plus haut niveau de qualité dans l'exécution et la livraison des jeux d'Ubisoft.

Optimisation des coûts

En juillet, nous avons annoncé un important programme d'optimisation des coûts :

- Après une forte croissance de l'organisation au cours des dernières années, notre objectif est de simplifier notre organisation et de maximiser les synergies au sein du Groupe. Cela est illustré notamment par le passage d'une organisation de publishing régionale à mondiale.
- Nous nous concentrons encore davantage sur un nombre plus réduit d'opportunités plus ambitieuses, comme en témoigne la décision d'arrêter les développements du jeu Tom Clancy's Splinter Cell® VR game, de Tom Clancy's Ghost Recon® et de 2 autres titres non annoncés.

L'objectif est de :

- stabiliser les effectifs d'ici la fin 2022-23 au niveau de la fin 2021-22,
- réduire la croissance des coûts de structure pour 2022-23 avec pour objectif un retour au niveau de 2021-22 au cours de 2023-24.
- maintenir la R&D cash de 2023-24 au niveau de 2022-23, 2022-23 étant la dernière année de croissance significative.

Renforcement de l'actionnariat de référence au profit de la création de valeur à long terme d'Ubisoft

Dans un contexte de discussions régulières sur les options stratégiques par le Conseil d'Administration, et tout en gardant toutes les options ouvertes, Ubisoft a annoncé le 6 septembre l'élargissement du concert autour des fondateurs du Groupe et la possibilité pour le concert élargi de porter sa participation à 29,9% du capital ou des droits de vote. Ubisoft a également annoncé l'acquisition par Tencent d'une participation passive minoritaire dans Guillemot Brothers Limited.

Avec cette transaction, l'objectif du management et du conseil d'administration d'Ubisoft est d'apporter la stabilité indispensable à notre capacité de mettre en œuvre notre stratégie à long terme, d'attirer et retenir les meilleurs talents ainsi que de nouer des partenariats avec les plus grandes entreprises de technologie et de divertissement.

Cette stabilité, ainsi que la perspective d'étendre notre collaboration avec Tencent à travers de nouveaux partenariats, sont des facteurs essentiels de la création de valeur à long terme pour tous les actionnaires.

La poursuite de ces objectifs de stabilité et de collaboration étendue, couplée à l'intérêt de Tencent d'augmenter son exposition économique, ont conditionné la manière dont la transaction a été structurée :

- a) L'élargissement du concert à Tencent,
- b) La possibilité pour Tencent d'augmenter sa participation directe dans Ubisoft jusqu'à 9,99% et l'investissement minoritaire dans Guillemot Brothers Limited.

Le Conseil d'Administration s'est assuré que cette transaction n'empêche pas, à l'avenir, la Société de sélectionner les meilleures opportunités de création de valeur, dans l'intérêt de toutes les parties prenantes.

Cette transaction souligne la forte valeur intrinsèque des actifs que nous avons construits sur le long terme et reflète la confiance de Tencent dans le potentiel d'Ubisoft à porter ses plus grandes marques sur mobile.

Au 27 septembre, le Concert détient 20,8% du capital et 25,8% des droits de vote. De son côté, Tencent détient 5,5% du capital et 5,0% des droits de vote¹.

¹ Tel que décrit dans la déclaration de franchissement de seuil n°222C2258 datée du 28 septembre 2022

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 ainsi que le tableau de réconciliation entre le compte de résultat consolidé IFRS et le compte de résultat consolidé non-IFRS sont disponibles en annexe de ce communiqué.

Compte de résultat et principaux éléments financiers

En millions d'Euros	S1 2022-23	%	S1 2021-22	%
Chiffre d'affaires IFRS15	731,2		751,3	
Revenus différés liés à la norme IFRS15	-31,7		-33,2	
Net bookings	699,4		718,2	
Marge brute basée sur le net bookings	618,1	88,4%	614,4	85,6%
Frais de Recherche et Développement non-IFRS	-452,2	-64,7%	-276,2	-38,5%
Frais Commerciaux non-IFRS	-154,9	-22,2%	-173,0	-24,1%
Frais Généraux et Administratifs non-IFRS	-149,9	-21,4%	-121,1	-16,9%
Total Frais Commerciaux et Frais Généraux non-IFRS	-304,8	-43,6%	-294,0	-40,9%
Résultat opérationnel courant non-IFRS	-139,0	-19,9%	44,1	6,1%
Résultat opérationnel IFRS	-215,3		25,9	
BPA dilué non-IFRS (en €)	-0,93		0,23	
BPA dilué IFRS (en €)	-1,58		0,01	
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS (*)	-68,3		-288,6	
Dépenses liées aux investissements en R&D	672,5		573,1	
Situation financière nette non-IFRS	-331,3		-260,6	

(*) Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu).

Chiffre d'affaires et net bookings

Le chiffre d'affaires IFRS15 du deuxième trimestre 2022-23 s'élève à 413,0 M€, en hausse de 3,6% (-1,1% à taux de change constants²), par rapport aux 398,5 M€ réalisés au deuxième trimestre 2021-22. Le chiffre d'affaires IFRS15 au premier semestre 2022-23 s'élève à 731,2 M€, en baisse de 2,7% (7,1% à taux de change constants) par rapport aux 751,3 M€ réalisés au premier semestre 2021-22.

Le net bookings du deuxième trimestre 2022-23 s'élève à 406,1 M€, en hausse de 3,6% (-1,0% à taux de change constants) par rapport aux 392,1 M€ réalisés au deuxième trimestre 2021-22. Le net bookings au premier semestre 2022-23 s'élève à 699,4 M€, en baisse de 2,6% (7,0% à taux de change constants) par rapport aux 718,2 M€ réalisés au premier semestre 2021-22.

Principaux éléments du compte de résultat

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à -139,0 M€ versus les 44,1 M€ réalisés au premier semestre 2021-22.

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

Le résultat net non-IFRS part du Groupe s'élève à -111,0 M€, soit un résultat par action (dilué) non-IFRS de -0,93€. Ils s'étaient respectivement élevés à 29,6 M€ et 0,23€ sur le premier semestre 2021-22.

Le résultat net IFRS part du Groupe ressort à -190,1 M€, soit un résultat par action (dilué) IFRS de -1,58€. Ils s'élevaient respectivement à 0,9 M€ et 0,01€ sur le premier semestre 2021-22.

Principaux éléments de flux de trésorerie³

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 68,3 M€ (contre une consommation de 288,6 M€ au premier semestre 2021-22). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS à (292,5) M€ (contre (225,1) M€ au premier semestre 2021-22) et une baisse du BFR non-IFRS de 224,1 M€ (contre une hausse de 63,5 M€ au premier semestre 2021-22).

Principaux éléments de bilan et de liquidités

Au 30 septembre 2022, les fonds propres s'élèvent à 1 787 M€ et l'endettement net non-IFRS s'établit à 331 M€ par rapport à un endettement net de 261 M€ au 30 septembre 2021 (l'endettement net IFRS s'élève à 658 M€, dont 327 M€ liés au retraitement comptable IFRS16). Au 30 septembre 2022, la trésorerie et équivalents de trésorerie s'établit à 1 530 M€, en hausse sur un an.

Perspectives

Troisième trimestre 2022-23

Le net bookings pour le troisième trimestre 2022-23 est attendu à environ 830 M€.

Exercice 2022-23

La Société confirme son objectif de croissance significative du net bookings. Le deuxième semestre s'appuiera sur les piliers suivants :

- Les lancements de Mario + Lapins Crétins : Sparks of Hope, Just Dance 2023 Edition, Skull and Bones, les premières initiatives free-to-play ainsi qu'une expansion pour Far Cry 6 et du contenu additionnel pour nos jeux Live, dont la saison 4 de la Year 7 de Rainbow Six Siege.
- L'impact significatif du partenariat de licensing sur mobile, pour lequel la grande majorité de la reconnaissance sera comptabilisée au second semestre de l'exercice 2022-23.
- L'impact favorable de change.

La société confirme également son objectif de résultat d'exploitation non-IFRS d'environ 400 M€.

³ Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

Conférence téléphonique

Le Groupe tiendra ce jour, jeudi 27 octobre 2022, 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/kf4pe3in>

Contacts

Communication financière

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

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

Alexandre Enjalbert
Responsable Relations Investisseurs Senior
+33 1 48 18 50 78
Alexandre.enjalbert@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 Document d'Enregistrement Universel d'Ubisoft, déposé le 14 juin 2022 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®, Tom Clancy's The Division® et Watch Dogs®. 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 2021-22, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 129 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : <http://www.ubisoftgroup.com>

© 2022 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 et intégrant les montants inconditionnels liés aux contrats de licence ou de distribution reconnus indépendamment de la réalisation des obligations de performance.

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.

La marge opérationnelle non-IFRS correspond au rapport entre le résultat opérationnel non-IFRS et le net bookings. Ce ratio traduit la performance économique.

Le résultat net non-IFRS correspond au résultat net après déduction :

- des retraitements inclus dans le résultat opérationnel non-IFRS ci-dessus ;
- des produits et charges liés à la réévaluation postérieurement à la période d'évaluation des éventuelles contreparties variables consenties dans le cadre de regroupements d'entreprises ;
- des intérêts selon IFRS9 sur l'emprunt obligataire OCEANE ;
- des effets d'impôts sur ces ajustements.

Le résultat net non-IFRS – part du Groupe correspond au résultat net non-IFRS attribuable aux propriétaires de la société mère.

Le BPA dilué non-IFRS correspond au résultat net – part du Groupe non-IFRS rapporté au nombre moyen pondéré d'actions après exercice des droits des instruments dilutifs.

Le tableau de financement retraité intègre :

- La capacité d'autofinancement non-IFRS qui inclut :
 - les frais de logiciels internes et développements extérieurs présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement, ces coûts faisant partie intégrante de l'activité du Groupe ;
 - le retraitement net d'impôt des impacts liés à l'application de la norme IFRS15 ;
 - le retraitement des engagements liés aux contrats de location liés à l'application de la norme IFRS 16 ;
 - les impôts exigibles et différés ;
- La variation du besoin en fonds de roulement non-IFRS qui inclut les mouvements d'impôts différés et retraite les impacts nets d'impôt liés à l'application de la norme IFRS15, annulant ainsi le produit ou charge d'impôt différé présenté dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;
- La trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS qui inclut :
 - les frais de logiciels internes et de développements extérieurs présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement ;
 - le retraitement des engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 présenté en IFRS dans la trésorerie provenant des activités de financement ;
- La trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS qui exclut les frais de logiciels internes et de développements extérieurs présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;

Le free cash-flow correspond à la trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles et engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 ;

Le free cash-flow avant BFR correspond à la capacité d'autofinancement après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles et engagements liés aux contrats de location liés à l'application de la norme IFRS16.

La trésorerie provenant des activités de financement non-IFRS qui exclut les engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS16 présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS.

La situation financière nette IFRS correspond aux trésorerie et équivalents de trésorerie et aux actifs financiers de gestion de trésorerie nets des dettes financières hors dérivés.

La situation financière nette non-IFRS correspond à la situation financière nette retraitée des engagements liés aux contrats de location (IFRS16).

Répartition géographique du net bookings

	T2 2022-23	T2 2021-22	6 mois 2022-23	6 mois 2021-22
Europe	31%	30%	30%	32%
Amérique du Nord	50%	52%	51%	50%
Reste du monde	19%	18%	19%	18%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plate-forme

	T2 2022-23	T2 2021-22	6 mois 2022-23	6 mois 2021-22
CONSOLES	38%	64%	41%	61%
PC	15%	19%	21%	21%
MOBILE	38%	10%	27%	11%
Others*	9%	7%	11%	7%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

**Produits dérivés, ...*

Calendrier des sorties
3^{ème} trimestre (octobre-décembre 2022)

PACKAGED & DIGITAL

MARIO + RABBIDS™: SPARKS OF HOPE	NINTENDO SWITCH™
----------------------------------	------------------

JUST DANCE® 2023 EDITION	NINTENDO SWITCH™, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
--------------------------	--

DIGITAL ONLY

ANNO 1800®: New World Rising	PC
------------------------------	----

FAR CRY® 6: Lost Between Worlds Expansion <i>(to be announced)</i>	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
---	--

FOR HONOR® Year: 6 – Season 4	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
-------------------------------	--

RIDERS REPUBLIC™: Season 5	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
----------------------------	--

ROLLER CHAMPIONS™: Season 2	NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
-----------------------------	--

THE CREW® 2: Season 7 – Episode 1	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
-----------------------------------	--------------------------------

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 7 – Season 4	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
--	--

Extraits des Comptes consolidés au 30 Septembre 2022

Les procédures d'examen limité sur les comptes consolidés ont été effectuées. Le rapport d'examen limité sera émis après vérification du rapport semestriel d'activité.

Compte de résultat consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un examen limité par les Commissaires aux comptes)

(en millions d'euros)	30.09.22	30.09.21
Chiffre d'affaires	731,2	751,3
Coût des ventes	-81,3	-103,7
Marge brute	649,8	647,6
Frais de recherche et développement	-486,5	-306,5
Frais de marketing	-158,0	-176,5
Frais administratifs et informatiques	-158,8	-128,1
Résultat opérationnel courant	-153,5	36,6
Autres produits et charges opérationnels non courants	-61,8	-10,7
Résultat opérationnel	-215,3	25,9
Coût de l'endettement financier net	-9,7	-11,3
Résultat de change	7,1	-0,9
Autres charges financières	-4,3	-0,4
Autres produits financiers	3,7	0,5
Résultat financier	-3,2	-12,1
Impôt sur les résultats	28,3	-12,2
RÉSULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDÉ	-190,2	1,6
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	-190,1	0,9
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	-0,1	0,7
Résultat par action attribuable aux propriétaires de la société		
Résultat de base par action (en euros)	-1,58	0,01
Résultat dilué par action (en euros)	-1,58	0,01
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	120 001 344	119 897 485
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	120 001 344	123 478 324

Réconciliation du Résultat net IFRS et du Résultat net non-IFRS

(en millions d'euros) à l'exception des données par action	S1 2022-23			S1 2021-22		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
Chiffre d'affaires IFRS 15	731,2			751,3		
Revenus différés liés à la norme IFRS 15		-31,7			-33,2	
Net bookings			699,4			718,2
Charges opérationnelles totales	-946,5	108,1	-838,4	-725,4	51,4	-674,0
Rémunérations payées en actions	-46,3	46,3	0,0	-40,8	40,8	0,0
Charges opérationnelles non courantes	-61,8	61,8	0,0	-10,7	10,7	0,0
RÉSULTAT OPÉRATIONNEL	-215,3	76,4	-139,0	25,9	18,3	44,1
Résultat Financier	-3,2	2,7	-0,5	-12,1	2,7	-9,4
Impôts sur les résultats	28,3	0,0	28,3	-12,2	7,8	-4,4
Résultat net de l'ensemble consolidé	-190,2	79,1	-111,1	1,6	28,7	30,3
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	-190,1		-111,0	0,9		29,6
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	-0,1		-0,1	0,7		0,7
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	120 001 344		120 001 344	123 478 324	4 361 859	127 840 183
Résultat par action dilué attribuable aux propriétaires de la société mère	-1,58	0,66	-0,93	0,01	0,22	0,23

Bilan consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un examen limité par les Commissaires aux comptes)

Actif (en millions d'euros)	Net 30.09.22	Net 30.09.21
Goodwill	97,6	210,7
Autres immobilisations incorporelles	2 068,8	1 751,4
Immobilisations corporelles	206,1	203,2
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	289,4	286,6
Actifs financiers non courants	61,7	26,2
Actifs d'impôt différé	172,4	158,2
Actifs non courants	2 896,1	2 636,4
Stocks et en-cours	43,7	56,8
Clients et comptes rattachés	313,2	293,2
Autres créances	163,8	219,7
Actifs financiers courants	0,7	—
Actifs d'impôt exigible	79,7	60,6
Actifs financiers de gestion de trésorerie*	—	194,5
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 530,0	1 300,3
Actifs courants	2 131,1	2 125,0
TOTAL ACTIF	5 027,2	4 761,4
Passif (en millions d'euros)	Net 30.09.22	Net 30.09.21
Capital social	9,7	9,7
Primes	630,2	627,7
Réserves consolidées	1 337,3	1 103,6
Résultat consolidé	-190,1	0,9
Capitaux propres attribuables aux propriétaires de la société mère	1 787,1	1 741,9
Capitaux propres attribuables aux participations ne donnant pas le contrôle	1,9	8,9
Total capitaux propres	1 789,0	1 750,8
Provisions	14,0	6,0
Engagements envers le personnel	16,0	22,2
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	1 464,9	1 900,1
Passifs d'impôt différé	81,1	104,2
Autres passifs non courants	17,4	29,9
Passifs non courants	1 593,3	2 062,4
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	738,6	168,4
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	153,8	210,0
Autres dettes	724,5	546,2
Dettes d'impôt exigible	28,0	23,6
Passifs courants	1 644,9	948,3
Total passifs	3 238,2	3 010,6
Total capitaux propres et passifs	5 027,2	4 761,4

* Parts d'OPCVM avec un horizon de gestion à court terme, ne respectant pas les critères de qualification d'équivalents de trésorerie définis par la norme IAS 7.

Tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

(en millions d'euros)	30.09.22	30.09.21
Flux provenant des activités opérationnelles non-IFRS		
Résultat net consolidé	-190,2	1,6
+/- Dotations nettes des immobilisations incorporelles R&D	299,5	101,3
+/- Autres dotations nettes sur autres immobilisations	114,9	70,4
+/- Provisions nettes	4,5	1,3
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	46,3	40,8
+/- Plus ou moins values de cession	0,1	0,1
+/- Autres produits et charges calculées	-23,7	2,7
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-496,3	-398,1
+/- Impact IFRS 15	-23,9	-24,6
+/- Impact IFRS 16	-23,8	-20,6
Capacité d'autofinancement Non-IFRS	-292,5	-225,1
Stocks	-19,2	-32,3
Clients	179,3	51,9
Autres actifs	35,2	41,2
Fournisseurs	-2,0	59,4
Autres passifs	30,8	-183,7
+/- Variation du BFR non-IFRS	224,1	-63,5
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS	-68,3	-288,6
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-41,7	-44,6
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	—	0,1
<i>Free Cash-Flow</i>	<i>-110,0</i>	<i>-333,1</i>
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-43,4	-50,6
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	39,6	40,7
+/- Variation de périmètre *	-30,7	-25,0
Trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS	-76,2	-79,4
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	180,0	121,5
- Remboursement des emprunts	-79,0	-166,8
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	—	71,9
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	45,4
+/- Reventes / achats d'actions propres	100,4	-40,1
Trésorerie provenant des activités de financement	201,4	31,9
VARIATION NETTE DE TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE	56,8	-336,1
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 391,4	1 565,2
Effet de change	-1,7	-0,9
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE DE L'EXERCICE	1 446,5	1 228,2
* Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	0,0	0,0
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS		
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE	1 446,5	1 228,2
Emprunts bancaires et de location	-2 022,8	-1 952,5
Billets de trésorerie	-82,0	-43,0
IFRS 16	327,0	312,2
Actifs financiers de gestion de trésorerie	—	194,5
SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS	-331,3	-260,6

Tableau de flux de trésorerie (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un examen limité par les Commissaires aux comptes)

En millions d'euros	30.09.22	30.09.21
Flux provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	-190,2	1,6
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	414,4	171,7
+/- Provisions nettes	4,5	1,3
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	46,3	40,8
+/- Plus ou moins-values de cession	0,1	0,1
+/- Autres produits et charges calculées	-23,7	2,7
+/- Charge d'impôt	-28,3	12,2
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	223,1	230,4
Stocks	-19,2	-32,3
Clients	179,3	51,9
Autres actifs	126,7	41,5
Fournisseurs	-2,0	59,4
Autres passifs	-114,3	-98,1
Produits et charges constatés d'avance	119,8	-69,5
+/- Variation du BFR lié à l'activité	290,3	-47,1
+/- Charge d'impôt exigible	-61,7	-53,2
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	451,7	130,2
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-496,3	-398,1
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-41,7	-44,6
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	—	0,1
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-43,4	-50,6
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	39,6	40,7
+/- Variation de périmètre*	-30,7	-25,0
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	-572,5	-477,6
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	180,0	121,5
- Remboursement des emprunts de location	-23,8	-20,6
- Remboursement des emprunts	-79,0	-166,8
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	—	71,9
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	45,4
+/- Reventes / achats d'actions propres	100,4	-40,1
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	177,6	11,3
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	56,8	-336,1
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 391,4	1 565,2
Effet de change	-1,7	-0,9
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 446,5	1 228,2
* dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	0,0	0,0
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 446,5	1 228,2
Emprunts bancaires et de location	-2 022,8	-1 952,5
Billets de trésorerie	-82,0	-43,0
Actifs financiers de gestion de trésorerie	—	194,5
SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS	-658,3	-572,8