



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU TROISIÈME TRIMESTRE 2025-26

Net bookings du T3 en croissance à deux chiffres sur un an et supérieur aux attentes

Transformation du Groupe bien engagée

Net bookings pour les neuf premiers mois de l'exercice 2025-26 de 1,1 Md€, en hausse de 18% sur un an, porté par Assassin's Creed (presque x2), The Division (x2), Anno (x4) et Avatar (+20 %).

	En M€ 9 mois 2025-26	Variation publiée vs. 2024-25	En % du net bookings total	
			9 mois 2025-26	9 mois 2024-25
IFRS 15 sales	976,2	-1,4 %	-	-
Net bookings	1 110,1	+17,6%	-	-
Digital net bookings	941,7	+20,1%	84,8%	83,0 %
PRI net bookings	623,5	+36,6%	56,2%	48,4 %
Back-catalog net bookings	1 038,5	+36,2%	93,5%	80,8 %

Le net bookings du T3 s'est établi à 338 millions d'euros, en hausse de 12 % sur un an. La surperformance par rapport aux attentes a été principalement portée par les partenariats et la franchise Assassin's Creed. Le back-catalogue a progressé de 11 % sur un an, tiré par Assassin's Creed, Avatar et The Division.

- Anno 117 : Pax Romana™ (84 sur Metacritic) réalise un lancement solide, avec un net bookings supérieurs à ceux d'Anno 1800 sur une période comparable.
- Tom Clancy's Rainbow Six® Siege : performance du T3 conforme aux attentes. Les MAU de décembre sont en hausse sur un an et les DAU début janvier sont deux fois supérieurs à ceux de début novembre.
- Avatar: Frontiers of Pandora™ : la mise à jour très attendue de vue à la troisième personne et la sortie de l'extension de grande qualité From the Ashes ont généré un fort engagement des joueurs, avec des Session Days presque doublés sur un an.
- La marque Assassin's Creed : surperformance, avec des Session Days en hausse de 28 % sur un an, soulignant la force de la franchise.

Indicateurs d'activité 2025 : environ 130 millions d'utilisateurs uniques sur consoles et PC, reflétant l'attractivité et la solidité du portefeuille. Les MAU de décembre s'élèvent à 38 millions, en hausse de 3 % par rapport à l'an dernier.

Avancées dans la transformation du Groupe

- Nouvelles nominations de dirigeants clés des Creative Houses à compter de mars, incluant des recrutements externes de profils expérimentés et reconnus dans l'industrie
- Annonce de la répartition des studios par Creative House et Creative Network
- Lancement des consultations avec pour objectif une réduction des effectifs de 200 postes au siège d'Ubisoft en France

Bilan : La position de trésorerie consolidée à fin mars 2026 est attendue entre 1,25 Md€ et 1,35 Md€ et entièrement disponible pour honorer les échéances de la dette. Le Groupe dispose d'une liquidité suffisante pour adresser la maturité à court terme en utilisant la trésorerie disponible. En parallèle, le Groupe explore activement plusieurs options afin d'allonger le profil de maturité de sa dette.

Objectifs 2025-26 confirmés

PARIS, le 12 février 2026 – Ubisoft publie ce jour son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal 2025-26, clos le 31 décembre 2025.

Yves Guillemot, co-fondateur et Président directeur général, déclare : « *Nous avons réalisé un troisième trimestre solide, avec un net bookings en croissance à deux chiffres sur un an, au-delà de nos attentes. Cette performance reflète la force de notre portefeuille et de l'engagement des joueurs au sein de nos franchises clés, soutenus par les récentes sorties et les mises à jour de contenus live qui continuent de susciter un fort intérêt auprès des joueurs.* »

En parallèle, nous progressons sur la transformation annoncée en janvier. La répartition des studios au sein des Creative Houses et du Network a désormais été annoncée, et les nominations des principaux dirigeants sont en cours, y compris des recrutements externes de profils expérimentés et reconnus dans l'industrie. Cette transformation vise à renforcer la focalisation, accélérer la prise de décision et éléver notre ambition créative dans un marché de plus en plus sélectif. Vantage Studios est opérationnel depuis octobre et nous travaillons à ce que le reste de ce nouveau modèle soit opérationnel début avril.

Alors que nous entrons dans cette phase d'exécution, notre situation financière et notre trésorerie disponible nous offrent la flexibilité nécessaire pour faire face aux échéances à court terme, tout en poursuivant nos efforts visant à allonger le profil de maturité de notre dette. Cela nous permet de rester pleinement concentrés sur la mise en œuvre de la transformation et de créer les conditions pour que nos Creative Houses puissent livrer le pipeline très important de jeux d'une qualité exceptionnelle que nous prévoyons pour les trois prochaines années. Cette transformation est soutenue par une forte amélioration de la rétention et par un vivier de talents renforcé, grâce au retour, au cours des dernières années, de nombreux anciens collaborateurs d'Ubisoft expérimentés au sein de nos studios. »

Activité du T3

Le net bookings s'est élevé à 338 M€, au-dessus de l'objectif et en hausse de 12 % sur un an, porté principalement par des partenariats plus importants qu'anticipés et la franchise Assassin's Creed. La performance du back-catalogue a été solide, à 297 M€ sur le trimestre, en progression de 11 % sur un an, tirée par Assassin's Creed, Avatar et The Division. Les MAU sur Consoles & PC ont atteint 34 millions, stables sur un an, avec une amélioration progressive des indicateurs d'activité au cours du trimestre, et des MAU en décembre en hausse de 3 % sur un an. Au total, les utilisateurs uniques se sont établis à environ 130 millions sur l'année civile 2025, soulignant l'attractivité et la solidité du portefeuille de franchises du Groupe

Anno 117 : Pax Romana, développé par le studio de Mainz, a réalisé un lancement solide, avec un net bookings supérieur à celui d'Anno 1800 sur une période comparable. Le jeu a été très bien accueilli par les joueurs et la critique (84 sur Metacritic), porté par son cadre historique unique du monde Romain, le retour des combats terrestres et de nouvelles fonctionnalités de gameplay, telles que l'arbre de compétences. Gaming Trend a déclaré : « *C'est le meilleur épisode de la série Anno à ce jour, et Anno 117 : Pax Romana place la barre très haut à de nombreux égards* ». S'inscrivant dans sa feuille de route post-lancement, le premier DLC, Prophecies of Ash, dont la sortie est prévue en avril, proposera une nouvelle île à explorer.

Avatar : Frontiers of Pandora a bénéficié, au cours du trimestre, de la sortie de l'extension de grande qualité From the Ashes (81 Metacritic), développée par Massive, qui a été lancée en parallèle du film Avatar : Fire and Ash. Ce lancement a soutenu la croissance de l'engagement avec un nombre de jours de Session de jeu presque doublés sur un an, ainsi qu'une hausse de l'acquisition de joueurs et de la monétisation. La performance a également été renforcée par des améliorations ciblées du gameplay, notamment l'introduction très attendue d'une vue à la troisième personne, enrichissant l'expérience et offrant au jeu un potentiel sur le long terme.

Le marché des jeux de tir compétitifs à la première personne a été particulièrement concurrentiel ce trimestre. Dans ce contexte, **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** a affiché une performance conforme aux attentes. Le titre a enregistré une amélioration de l'activité et de l'engagement en décembre, avec des MAU en hausse sur un an et des DAU renouant avec une dynamique positive. Début janvier, les DAU étaient plus de deux fois supérieurs à leur niveau de début novembre, soutenus par les progrès réalisés dans la prise en compte des retours des joueurs, notamment en matière d'équilibrage et de lutte contre la triche.

La marque **Assassin's Creed** a surperformé ce trimestre et affiché de solides indicateurs d'activité, avec un nombre de jours de Session de jeu en hausse de 7 % d'un trimestre sur l'autre et de 28 % sur un an. Globalement, la marque a enregistré une croissance à deux chiffres du nombre d'utilisateurs uniques sur un an, soulignant la force et la pérennité de la franchise. Le trimestre a notamment été marqué par la sortie d'Assassin's Creed Shadows sur Switch 2, permettant au titre d'élargir son audience, ainsi que par la mise à jour de grande qualité Valley of Memory pour Assassin's Creed Mirage.

Tom Clancy's The Division® 2 a continué de croître significativement sur un an en matière de joueurs actifs, d'engagement et de revenu. Cette performance a été portée par un calendrier solide d'événements live ainsi que par le lancement d'une nouvelle saison en décembre.

Line-up du T4

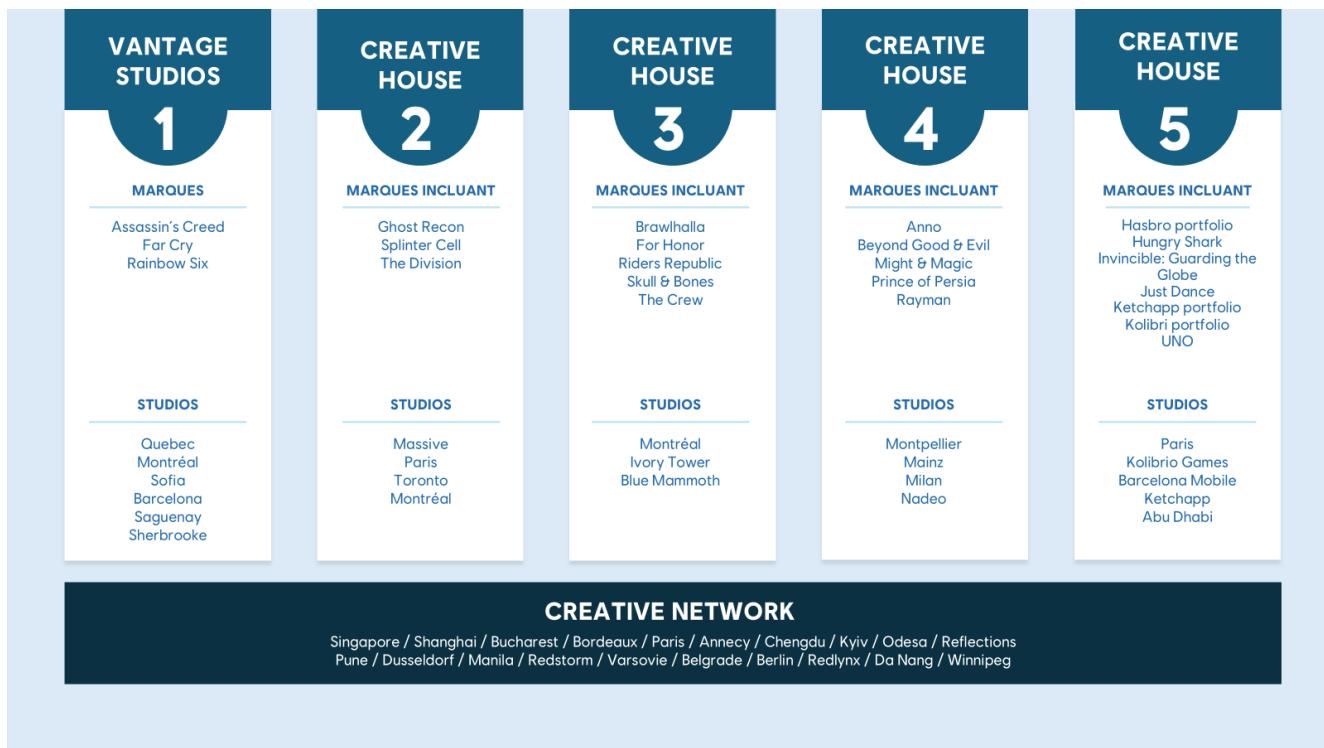
Rainbow Six® Mobile, développé par le studio de Montréal qui a créé Rainbow Six Siege, transpose l'expérience authentique de Siege sur mobile, en combinant une profondeur tactique à une action dynamique, tout en intégrant des mécaniques de gameplay spécifiquement conçues pour les joueurs mobiles. Ce titre, qui élargira l'audience de la marque, a généré une dynamique initiale solide, avec plus de 18 millions de préinscriptions à ce jour. À la suite d'un *soft-launch* réussi en Amérique latine, au Canada, en France et en Pologne, Rainbow Six Mobile est prévu en lancement mondial le 23 février, accompagné d'une feuille de route de contenus ambitieuse, comprenant des défis récurrents, des playlists et événements à durée limitée, ainsi que la sortie mensuelle d'une nouvelle saison, afin de soutenir durablement l'engagement des joueurs.

Après un T3 solide, **Rainbow Six Siege** a enregistré une croissance de ses MAU de l'ordre de quelques points de pourcentage en janvier. Le jeu bénéficiera également du Six Invitational qui a lieu à Paris cette semaine à l'occasion duquel la franchise présentera la feuille de route de l'Année 11, mettant en avant le renforcement des investissements dans la protection des joueurs ainsi que la livraison de contenus conçus avec la communauté afin de soutenir un engagement et une croissance sur le long terme.

The Division® Resurgence, développé par Ubisoft Mobile Games à Paris, a été confirmé comme une adaptation mobile fidèle de la franchise The Division, forte de sa longévité et de son succès, à l'issue de la dernière série de tests live menés au T3 de l'exercice 2025-26. Le jeu est prévu pour une sortie ce trimestre et participera aux célébrations du 10^e anniversaire de la franchise en mars 2026, qui comprendront également l'introduction d'un nouveau mode de jeu dans **The Division 2** ainsi que la présentation d'une feuille de route ambitieuse pour l'année à venir.

Avancées dans la transformation du Groupe

La transformation du Groupe est bien engagée. Le nouveau modèle opérationnel, structuré autour de cinq Creative Houses, vise à renforcer la focalisation et la spécialisation, à maîtriser pleinement la relation avec les joueurs, tout en renforçant la responsabilisation et en permettant à chaque Creative House de mieux adresser des audiences et des styles de jeu spécifiques. Dans le cadre de cette nouvelle organisation, la nomination des principaux dirigeants des Creative Houses débutera en mars et inclura des recrutements externes de profils expérimentés et reconnus dans l'industrie. La répartition des studios par Creative House et Creative Network est la suivante :



Conformément à l'ambition du Groupe de transformer son siège en une organisation plus resserrée et focalisée, des consultations avec les représentants du personnel ont été engagées concernant le projet de réduire le nombre d'employés au siège d'Ubisoft en France de 200 postes, via un plan de départs volontaires. Ces mesures visent à soutenir une organisation plus agile et à renforcer la capacité du Groupe à générer une croissance durable et rentable.

Autres faits marquants récents

Finalisation de l'investissement stratégique de Tencent dans Vantage Studios

En novembre, Ubisoft a annoncé la finalisation de l'investissement stratégique de Tencent dans Ubisoft Nova SAS (désignée individuellement sous le nom de « Vantage Studios »), permettant de sécuriser un apport de trésorerie de 1,16 Md€. La transaction valorise Vantage Studios à une valeur d'entreprise « pre-money » de 3,8 Mds€ et soutient le développement à long terme de ses trois franchises phares : Assassin's Creed, Far Cry et Rainbow Six. Le produit de cette transaction a renforcé le bilan du Groupe et apporte une flexibilité financière accrue pour accélérer sa transformation, tout en étant intégralement disponible pour faire face aux prochaines échéances de dette.

Ubisoft dévoile Teammates, sa première expérience jouable d'IA générative

En novembre, Ubisoft a dévoilé Teammates, sa première expérience jouable d'IA générative orientée joueurs. S'appuyant sur l'initiative Neo NPC, ce prototype explore de nouvelles formes de gameplay adaptatif, avec des personnages pilotés par l'IA capables de comprendre et de réagir aux joueurs en temps réel. Teammates sert également de terrain d'expérimentation pour la technologie sous-jacente, renforçant la stratégie long terme du Groupe visant à accroître l'interactivité et enrichir les outils créatifs mis à la disposition des équipes de développement. L'annonce a bénéficié d'une couverture médiatique positive, *DigitalTrends* la décrivant comme « *l'expérimentation d'Ubisoft en matière d'IA qui pourrait constituer la plus grande avancée du jeu vidéo depuis des décennies* ».

Acquisition de March of Giants

En décembre, Ubisoft a acquis les droits du jeu March of Giants auprès d'Amazon pour un montant nominal. À la suite d'une version alpha fermée complétée avec succès, cette acquisition permet au Groupe d'entrer sur le segment des MOBA, l'un des segments les plus importants et avec le plus d'engagement de l'industrie, avec un jeu pleinement aligné sur le pilier « GaaS-native » de sa stratégie. L'équipe March of Giants, dirigée par d'anciens développeurs d'Ubisoft expérimentés qui ont créé Rainbow Six Siege, apporte une expertise éprouvée dans la création et l'exploitation de jeux compétitifs et live à succès mondial, renforçant ainsi les capacités internes du Groupe sur ce segment.

Nomination de Valentine Piedelievre-Eman au poste de Directrice de la Communication

En janvier, Ubisoft a annoncé la nomination de Valentine Piedelievre-Eman au poste de Chief Communications Officer. Elle dispose d'une solide expérience dans les secteurs du divertissement et de la technologie au sein d'organisations internationales, notamment chez Warner Bros. Discovery.

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	
	2025-26	2024-25	2025-26	2024-25
Chiffre d'affaires IFRS 15	318,4	318,1	976,2	990,0
Retraitements liés à la norme IFRS 15	-19,3	16,3	-133,9	46,0
Net bookings	337,7	301,8	1 110,1	944,0
Net bookings digital	255,8	257,4	941,7	784,0
Net bookings PRI	148,2	143,7	623,5	456,5
Net bookings back-catalogue	297,0	268,1	1 038,5	762,3

Le chiffre d'affaires IFRS 15 du troisième trimestre 2025-26 s'élève à 318,4 M€, en hausse de 0,1 % (2,6 % à taux de change constants¹). Le chiffre d'affaires IFRS 15 des neuf premiers mois 2025-26 s'élève à 976,2 M€, en baisse de 1,4% (en hausse de 1,0 % à taux de change constants).

Le net bookings du troisième trimestre 2025-26 s'élève à 337,7 M€, légèrement au-dessus de l'objectif révisé du Groupe d'environ 330 M€ et en hausse de 11,9 % (14,4 % à taux de change constants). Le net bookings des neuf premiers mois 2025-26 s'élève à 1 110,1 M€, en hausse de 17,6% (20,0 % à taux de change constants).

Perspectives

Exercice 2025-26

Le Groupe confirme ses objectifs financiers et prévoit :

- Un Net bookings d'environ 1,5 milliard d'euros
- Un EBIT non-IFRS d'environ -1 milliard d'euros
- Un Free cash flow compris entre -400 millions d'euros et -500 millions d'euros
- Une dette nette non-IFRS comprise entre 150 millions d'euros et 250 millions d'euros

Le line-up du T4 et de la fin de l'exercice 2025-26 comprend Rainbow Six Mobile, dont le lancement est prévu le 23 février, ainsi que The Division Resurgence, pour lequel nous annoncerons prochainement une date de sortie.

¹ 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 12 février 2026, 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/hzxrmwda>

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 19 juin 2025 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft est un créateur d'univers reconnu, dont la mission est d'enrichir la vie des joueurs à travers des expériences de divertissement originales et inoubliables. Portées par des équipes réparties dans le monde entier, ses productions couvrent un large éventail de jeux emblématiques, parmi lesquels Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Les Lapins Crétins®, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew® et Tom Clancy's The Division®. Avec Ubisoft Connect, les joueurs bénéficient d'un écosystème de services leur permettant d'enrichir leur expérience, de débloquer des récompenses et de rester connectés, quelle que soit la plateforme utilisée. Grâce à l'abonnement Ubisoft+, ils peuvent accéder dès leur sortie aux nouveautés, aux éditions premium et aux contenus additionnels, que ce soit sur PC, consoles ou via le cloud. Sur l'exercice fiscal 2024-2025, Ubisoft a réalisé un chiffre d'affaires net de 1,85 milliard d'euros. Pour en savoir plus: www.ubisoftgroup.com.

© 2026 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 engagements fermes liés aux contrats de licence ou de distribution, reconnus indépendamment de la réalisation d'obligation de performance, et retraité des impacts de financement (composantes financement et réductions de prix).

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 et plans d'épargne groupe;
- composante financement des contrats de vente ;
- 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 2025-26	T3 2024-25	9 mois 2025-26	9 mois 2024-25
Europe	40%	35%	40%	35%
Amérique du Nord	36%	49%	46%	50%
Reste du monde	24%	16%	14%	15%
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %

Répartition du net bookings par plateforme

	T3 2025-26	T3 2024-25	9 mois 2025-26	9 mois 2024-25
CONSOLES	45%	54%	55%	55%
PC	41%	26%	28%	25%
MOBILE	7%	10%	7%	9%
Autres*	7%	10%	10%	11%
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %

* Produits dérivés...

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

DIGITAL ONLY

ASSASSIN'S CREED SHADOWS®: Claws of Awaji Expansion	NINTENDO SWITCH 2
FOR HONOR®: Year 10 – Season 1	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
PRINCE OF PERSIA™: THE LOST CROWN (CHINA)	IOS, TAPTAP FOR ANDROID
RIDERS REPUBLIC™: Season 18	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® MOBILE	ANDROID, IOS
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 11 – Season 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 7 – Anniversary Event	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
TOM CLANCY'S THE DIVISION® RESURGENCE	ANDROID, IOS
THE CREW ® MOTORFEST: Season 9	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S