



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU PREMIER TRIMESTRE 2026-27

Net bookings du T1 légèrement supérieurs à la guidance

Début de T2 marqué par le lancement réussi d'Assassin's Creed Black Flag Resynced, dépassant les attentes annuelles dès ses 14 premiers jours

Poursuite de la transformation, avec de premiers résultats tangibles sur la qualité des productions livrées ainsi qu'un leadership renforcé

	En M€ T1 2026-27	Variation publiée vs. T1 2025-26	En % du net bookings total	
			T1 2026-27	T1 2025-26
Chiffre d'affaires IFRS 15	268,2	-13,7%	NA	NA
Net bookings	255,8	-9,2%	NA	NA
Net bookings digital	206,2	-17,6%	80,6%	88,8%
Net bookings PRI	151,3	-0,4%	59,1%	53,9%
Net bookings back-catalogue	221,0	-15,1%	86,4%	92,5%

Le net bookings du T1 s'est élevé à 256 M€, en baisse de 9 % sur un an et légèrement supérieur à la guidance. Cette surperformance a été portée par une performance record d'Invincible: Guarding the Globe, tandis que le reste du catalogue a évolué conformément aux attentes. La baisse sur un an reflète principalement une base de comparaison élevée, le T1 2025-26 ayant bénéficié des revenus significatifs liés à Assassin's Creed® Shadows après sa sortie en mars 2025.

Lancement solide d'Assassin's Creed Black Flag Resynced en juillet, ayant obtenu une note de 84 sur OpenCritic et Metacritic, avec 3,5 millions d'exemplaires vendus en *sell-in* à date, dépassant les attentes annuelles dès ses 14 premiers jours.

Nouvelles avancées dans la transformation du Groupe :

- Christoph Hartmann, figure reconnue de l'industrie, est nommé General Manager de la Creative House 2.
- Poursuite du redimensionnement de l'organisation, avec la fermeture des studios de Winnipeg et de Belgrade, des ajustements ciblés au sein de l'organisation Global Publishing du Groupe, ainsi que la restructuration du studio Ubisoft Barcelone.

Objectifs 2026-27 et perspectives à moyen terme confirmés.

Paris, le 23 juillet 2026 – Ubisoft publie ce jour son chiffre d'affaires du premier trimestre de l'exercice 2026-27, soit les trois mois clos le 30 juin 2026.

Yves Guillemot, co-fondateur et Directeur général, déclare : « *Nous avons enregistré au premier trimestre un net bookings légèrement supérieur à notre objectif. Cette performance a été portée par une contribution record d'Invincible: Guarding the Globe, tandis que le reste de notre portefeuille, y compris Rainbow Six Siege, a été conforme à nos attentes.*

Nous avons également poursuivi l'exécution de notre transformation. Cela s'est traduit par de nouvelles mesures ciblées de redimensionnement et par la poursuite du recentrage de nos ressources sur nos opportunités à plus fort potentiel. Dans le même temps, le leadership de notre nouveau modèle opérationnel et de notre organisation continue de se mettre en place, avec notamment la nomination de Christoph Hartmann à la tête de la Creative House 2, afin de construire un portefeuille de premier plan d'expériences centrées sur les univers de bataille.

Le lancement réussi par Vantage Studios d'Assassin's Creed Black Flag Resynced début juillet constitue un signal encourageant. Le jeu est le titre le mieux noté de la franchise Assassin's Creed depuis le Black Flag original, et nous sommes très satisfaits de l'accueil positif qu'il a reçu de la part des joueurs. En deux semaines, le titre a d'ores et déjà dépassé nos attentes annuelles. Je tiens à remercier chaleureusement les équipes dont le talent et l'engagement ont permis de lui donner vie. Ce lancement illustre l'attrait durable de

la marque Assassin's Creed, ainsi que les premiers bénéfices de notre transformation en cours et de notre engagement à proposer des expériences de très grande qualité.

Enfin, nous confirmons aujourd'hui nos objectifs pour l'exercice 2026-27 ainsi que nos perspectives à moyen terme. L'exercice 2026-27 reste une année d'exécution disciplinée, au cours de laquelle nous poursuivrons la mise en œuvre de notre transformation, investirons dans nos meilleures opportunités et préparerons un cycle de contenus nettement plus fort. Nous sommes convaincus que ce nouveau modèle opérationnel renforcera notre position parmi les principaux créateurs d'expériences et de divertissement de grande qualité et mémorables, et permettra au Groupe de renouer avec une trajectoire plus solide de performance, de génération de trésorerie et de création de valeur à long terme. »

ACTIVITÉ DU T1

Le net bookings du premier trimestre s'est élevé à 256 M€, en baisse de 9 % sur un an et légèrement supérieur à la guidance. La surperformance par rapport à l'objectif a été portée par **Invincible: Guarding the Globe**, tandis que le reste du catalogue a été conforme aux attentes. Le net bookings du back-catalogue s'est établi à 221 M€, en baisse de 15 % sur un an, reflétant principalement les revenus significatifs liés à **Assassin's Creed Shadows** au trimestre comparable de l'exercice précédent, à la suite de sa sortie le 20 mars 2025.

Tom Clancy's Rainbow Six® Siege a affiché une performance conforme aux attentes ce trimestre. La Saison 2 de l'Année 11 a enregistré l'un des meilleurs taux de conversion d'un battle pass pour une saison sans nouvel opérateur, tandis que les changements récurrents de la méta ont apporté davantage de profondeur et de variété à l'expérience. Dans l'ensemble, les DAU moyens sur le trimestre ont affiché une légère progression, malgré une base de comparaison qui avait bénéficié du lancement de **Siege X** et de son passage en accès gratuit en juin l'an dernier. Pour la suite, la Saison 3 introduira un nouvel opérateur défensif anti-bouclier, un ajout très attendu par la communauté, ainsi que la Legends Division, une nouvelle playlist destinée aux joueurs compétitifs les plus engagés. La participation du jeu à l'Esport World Cup à Paris en août viendra également soutenir l'engagement autour du jeu.

Sur le reste du catalogue, les titres Live Services ont bénéficié du déploiement régulier de nouveaux contenus. **The Division® 2** a lancé ce trimestre la Saison 1 de l'Année 8, contribuant à une amélioration des tendances de monétisation sur un an, portée par des records de conversion en monnaie virtuelle et de DARPU. **The Crew® Motorfest** a bénéficié de la Saison 9 sur le thème de NASCAR, sortie en mars, ainsi que de la playlist RC Frenzy et de son inclusion dans le service d'abonnement PS+, qui ont soutenu une croissance robuste sur un an des joueurs actifs et des jours de session.

Sur le segment Mobile, **Invincible: Guarding the Globe** a réalisé un trimestre record en termes de net bookings, plus de deux ans après son lancement, dépassant les attentes. La sortie de la quatrième saison de la série TV en mars et l'introduction d'un nouveau personnage en jeu ont alimenté la dynamique au fil du trimestre, contribuant conjointement à une progression significative de l'acquisition, de la rétention et de la monétisation.

FEUILLE DE ROUTE DES CONTENUS DE L'EXERCICE 2026-27

Sorti le 9 juillet 2026, **Assassin's Creed Black Flag Resynced** a réalisé un très bon démarrage, avec 3,5 millions d'exemplaires vendus en *sell-in* à date, dépassant les attentes annuelles dès ses 14 premiers jours de commercialisation. Le jeu a été salué à la fois par la critique et par les joueurs, avec une note actuelle de 84 sur OpenCritic et Metacritic, ce qui en fait le titre Assassin's Creed le mieux noté depuis le lancement de l'Assassin's Creed IV Black Flag original en 2013. Après le lancement, le sentiment des joueurs a continué de se renforcer et le jeu a affiché un fort niveau d'engagement, avec une performance record pour la franchise sur PC, atteignant un pic d'environ 105 000 joueurs simultanés sur Steam, le plus élevé jamais enregistré pour un titre Assassin's Creed sur la plateforme. Cela s'est traduit par une part historique des ventes pour la franchise sur PC, tirée par les marchés américain et chinois. Au-delà de l'attrait durable de la marque Assassin's Creed, Resynced constitue une première illustration des bénéfices attendus de la transformation du Groupe et de sa priorité donnée à une qualité renforcée portée par la refonte de son moteur propriétaire de pointe Anvil.

Resynced démontre la capacité d'Ubisoft à capitaliser sur des marques emblématiques de son catalogue via des remakes, afin d'attirer une nouvelle génération de joueurs. Dans le même esprit, **Rayman® Legends Retold** a été récemment dévoilé avec une sortie prévue le 1^{er} octobre 2026, à l'occasion du 30^{ème} anniversaire de la franchise. Les premiers retours de la presse après prise en main sont encourageants, soulignant la qualité des nouveaux visuels et cinématiques, l'enrichissement de l'univers et les ajouts de gameplay qui s'appuient sur les fondations reconnues de l'original. Ce remake premium, co-dirigé par Ubisoft Montpellier et Milan, réinvente le célèbre jeu de plateforme en 3D intégrale, approfondit son univers et introduit de nouvelles mécaniques de gameplay tout en préservant l'ADN du jeu d'origine.

AVANCEES DANS LA TRANSFORMATION DU GROUPE

Nomination de Christoph Hartmann à la tête de la Creative House 2

Christoph Hartmann a été nommé General Manager de la Creative House 2, apportant près de 30 ans d'expérience dans la création, le développement et la gestion d'organisations internationales dans le jeu vidéo. Il a notamment passé 20 ans chez Take-Two Interactive, où il a participé aux lancements des premiers titres de la franchise Grand Theft Auto et co-fondé 2K Games. Dans ses nouvelles fonctions, Christoph supervisera l'orientation stratégique de la Creative House 2 et le développement à long terme de son portefeuille, qui comprend des franchises emblématiques telles que Tom Clancy's The Division®, Tom Clancy's Ghost Recon® et Tom Clancy's Splinter Cell®. March of Giants, un jeu d'arène de bataille en ligne multijoueur (MOBA) qu'Ubisoft a acquis en décembre 2025, a également rejoint la Creative House 2.

Poursuite de l'exécution des initiatives de réduction des coûts

Dans le cadre de sa démarche continue de renforcement de l'efficacité collective et de recentrage des ressources sur ses priorités stratégiques, le Groupe a poursuivi ce trimestre la mise en œuvre d'actions ciblées. En juin, Ubisoft a annoncé la fermeture des studios de Winnipeg et de Belgrade, des ajustements ciblés au sein de l'organisation Global Publishing du Groupe, ainsi que la restructuration au sein du studio Ubisoft Barcelone.

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	T1 2026-27	T1 2025-26
Chiffre d'affaires IFRS 15	268,2	310,8
Retraitements liés à la norme IFRS 15	-12,4	-29,1
Net bookings	255,8	281,6

Le chiffre d'affaires IFRS 15 du premier trimestre 2026-27 s'élève à 268,2 M€, en baisse de 13,7 % (13,3 % à taux de change constants¹) par rapport aux 310,8 M€ réalisés au premier trimestre 2025-26.

Le net bookings du premier trimestre 2026-27 s'élève à 255,8 M€, légèrement au-dessus de l'objectif d'environ 250,0 M€ et en baisse de 9,2 % (8,7 % à taux de change constants) par rapport aux 281,6 M€ réalisés au premier trimestre 2025-26.

PerspectivesDeuxième trimestre 2026-27

Le net bookings du deuxième trimestre 2026-27 est attendu aux alentours de 370 M€.

Exercice 2026-27

Le Groupe confirme ses objectifs pour l'exercice 2026-27 et anticipe :

- Net bookings en baisse d'un pourcentage à un chiffre élevé (« high single-digit »),
- Marge opérationnelle non-IFRS négative d'un pourcentage à un chiffre élevé (« high single-digit »),
- Consommation de free cash-flow limitée à un maximum de 500 M€.

Le line-up de l'exercice 2026-27 comprend Assassin's Creed Black Flag Resynced, sorti le 9 juillet, Rayman Legends Retold, dont la sortie est prévue le 1er octobre, et Just Dance® Decades of Hits, dont la sortie est prévue le 13 octobre. Le line-up inclut également d'autres jeux premium ciblés parmi les marques établies d'Ubisoft, qui seront annoncés ultérieurement, ainsi que la poursuite des mises à jour de contenus Live Services sur l'ensemble du portefeuille du Groupe.

Le Groupe dispose de liquidités suffisantes pour adresser la maturité à court terme en utilisant la trésorerie disponible. Ubisoft revoit actuellement les différentes options de financement disponibles afin d'adresser les prochaines échéances, d'allonger la maturité de sa dette et de préserver sa flexibilité financière. Cette revue progresse activement en vue de mettre en œuvre, le moment venu, le schéma de financement le plus efficient.

Au-delà de l'exercice 2026-27

Le Groupe prévoit un pipeline de contenus sensiblement plus solide et diversifié sur les exercices 2027-28 et 2028-29, soutenu par des sorties issues de ses principales marques, notamment Assassin's Creed, Far Cry® et Ghost Recon, ainsi que par l'accélération de ses services Live portée par Rainbow Six Siege. Dans ce contexte, le Groupe prévoit un retour à une génération de free cash-flow et à un EBIT non-IFRS positif dès l'exercice 2027-28, ainsi qu'une génération de free cash-flow robuste en 2028-29, avec un free cash-flow cumulé positif sur la période allant de l'exercice 2026-27 à l'exercice 2028-29.

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 23 juillet 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/6u25r2nq>

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 06 juillet 2026 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®. Via Ubisoft Connect, les joueurs peuvent profiter d'un écosystème de services pour enrichir leur expérience de jeu, obtenir des récompenses et se connecter avec leurs amis sur différentes plateformes. Avec Ubisoft+, le service d'abonnement, ils ont accès à un catalogue en constante évolution comptant plus de 100 jeux et DLC Ubisoft. Pour l'exercice 2025-26, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 1,53 milliard d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2026 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

ANNEXES

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Le net bookings correspond au chiffre d'affaires IFRS 15 retraité des éléments (positifs ou négatifs) suivants : la composante services, les engagements fermes liés aux contrats de licence ou de distribution, les 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 correspond au résultat opérationnel retraité des éléments (positifs ou négatifs) suivants :

- La différence entre le net bookings et le chiffre d'affaires IFRS 15.
- Les rémunérations payées en actions dans le cadre des plans d'attribution d'actions gratuite et plans d'épargne Groupe.
- Les composantes financement sur les contrats de vente.
- Les amortissements/dépréciations des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie.
- Le 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 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.

Répartition géographique du net bookings

	T1 2026-27	T1 2025-26
Europe	38%	35%
Amérique du Nord	47%	49%
Reste du monde	15%	16%
TOTAL	100%	100%

Répartition du net bookings par plateforme

	T1 2026-27	T1 2025-26
Consoles	46%	50%
PC	27%	26%
Mobile	19%	10%
Autres*	8%	14%
TOTAL	100%	100%

(*) Produits dérivés...

Calendrier des sorties
2^{ème} trimestre (Juillet - Septembre 2026)

PHYSIQUE & DIGITAL

ASSASSIN'S CREED® BLACK FLAG RESYNCD

PC, PLAYSTATION®5,
XBOX SERIES X/S

DIGITAL UNIQUEMENT

ANNO 117: PAX ROMANA™ THE HIPPODROME

PC, PLAYSTATION®5,
XBOX SERIES X/S

BRAWLHALLA®: Season 14

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

FOR HONOR®: Year 10 Season 3

PC,
PLAYSTATION®4, XBOX ONE

JUST DANCE® PARTY (CHINA)

ANDROID, IOS

SKULL & BONES™: Year 3 Season 2

PC,
PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S

THE CREW® MOTORFEST: Season 10

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

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 11 Season 3

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

TOM CLANCY'S THE DIVISION® RESURGENCE

PC

TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 8 Season 3

PC,
PLAYSTATION®4, XBOX ONE

UNO®: FLEX DLC

NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4,
PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S