



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU TROISIÈME TRIMESTRE 2023-24

**Net bookings du T3 légèrement supérieur à l'objectif
Performance soutenue grâce à des lancements de grande qualité
et à la force du back-catalogue**

Objectifs 2023-24 confirmés

Le line-up de FY25 inclura Star Wars Outlaws™ et Assassin's Creed® codename Red

Net bookings pour les neuf premiers mois de l'exercice 2023-24

	En M€ 9 mois 2023-24	Variation publiée vs. 2022-23	En % du net bookings total	
			9 mois 2023-24	9 mois 2022-23
IFRS 15 sales	1 442,5	-4,1 %	-	-
Net bookings	1 448,6	+1,6 %	-	-
Digital net bookings	1 185,0	-2,1 %	81,8 %	84,8 %
<i>PRI net bookings</i>	688,6	-18,2 %	47,5 %	59,0 %
Back-catalog net bookings	1 054,6	+39,7 %	72,8 %	52,9 %

Troisième trimestre fiscal : Net bookings de 626,2 M€, légèrement supérieur à l'objectif d'environ 610 M€. Hors mobile, qui incluait la reconnaissance de revenus liée à l'accord de licence d'Assassin's Creed® Jade l'année dernière, le net bookings est en hausse sur un an de 43,1 % au T3, et de 45,1 % par rapport aux neuf premiers mois de l'année, porté par des lancements de grande qualité et la force de notre back-catalogue.

Une forte séquence de lancements de grande qualité aux perspectives de ventes sur le long-terme

- **Assassin's Creed® Mirage** a profité de la force de la franchise Assassin's Creed pour offrir aux joueurs un véritable retour aux sources marqué y compris par le retour de son gameplay culte.
- **Avatar: Frontiers of Pandora™** a établi une nouvelle référence dans l'industrie en termes de création de mondes et a reçu un accueil favorable des joueurs, offrant au jeu un potentiel sur le long terme.
- **The Crew® Motorfest**, sorti au T2, continue de surperformer The Crew 2 depuis son lancement sur toutes les métriques d'acquisition, d'activité, de monétisation et de net bookings, sur une base comparable, contribuant à la croissance de la franchise.
- **Prince of Persia™: The Lost Crown**, sorti le 18 janvier, a été unanimement salué par les joueurs et la critique pour avoir redonné vie à une marque emblématique.

Forte performance du back-catalogue au T3 illustrant la force des grandes marques et des services Live

- **Tom Clancy's Rainbow Six® Siege** : poursuite de la dynamique positive avec une hausse marquée du net bookings par rapport à l'année dernière et une forte croissance du nombre de joueurs et du nombre de jours de session de jeu par joueur, avec un temps de jeu en croissance de près de 60 % sur un an.
- **Assassin's Creed®** : surperformance grâce à la robustesse de la marque qui a bénéficié de l'effet de halo du lancement réussi de Mirage.

Objectifs 2023-24 confirmés : Forte croissance du net bookings et résultat opérationnel non-IFRS d'environ €400 millions

Paris, le 8 février 2024 – Ubisoft publie ce jour son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal 2023-24, clos le 31 décembre 2023.

Yves Guillemot, co-fondateur et Président directeur général, déclare : « *Ubisoft a enregistré un troisième trimestre solide, avec un net bookings légèrement supérieur à nos attentes. Ce trimestre a été marqué par une dynamique positive et marque le début de notre redressement vers la création et la livraison régulière de jeux de grande qualité et persistants. Notre performance est tirée par les lancements d'Assassin's Creed Mirage et d'Avatar : Frontiers of Pandora, mais également par la poursuite de la forte trajectoire de The Crew Motorfest, ainsi que la performance robuste de notre back-catalogue. Cette dernière a été portée par le succès de Rainbow Six Siege, témoignant d'une forte croissance de net bookings et de temps de jeu, comme par la franchise Assassin's Creed au global qui a tiré profit du lancement d'Assassin's Creed Mirage. La solidité et la longévité de notre back-catalogue attestent de l'attention que nous portons à la production de jeux de grande qualité appréciés par les fans.*

Je veux saluer le travail remarquable des équipes d'Ubisoft. Elles se sont employées à proposer des jeux de qualité en ligne avec nos ambitions d'offrir un divertissement de choix aux joueurs. La réception très positive par ceux-ci de nos derniers lancements majeurs, tels qu'Assassin's Creed Mirage et The Crew Motorfest, démontre que nous avançons dans la bonne direction. Nous avons également fait d'importants progrès en termes de qualité visuelle et de richesse d'univers grâce à notre moteur propriétaire Snowdrop, qui a permis le développement d'Avatar : Frontiers of Pandora, un jeu qui a établi une nouvelle référence dans l'industrie en termes de création de mondes.

Le quatrième trimestre représente une opportunité de capitaliser sur cet élan, avec le lancement de Prince of Persia: The Lost Crown, un jeu qui illustre la capacité d'Ubisoft à faire revivre des marques emblématiques, ainsi que le lancement de Skull and Bones, dont l'annonce du contenu end-game et du programme de post-launch a généré un engagement de plus en plus positif. Cette nouvelle marque a le potentiel de s'établir comme une expérience Live sur le long-terme. Le lancement prochain de XDefiant nous fera franchir une étape dans le monde du free-to-play, en ligne avec notre stratégie visant à renforcer notre position dans les services Live et de développer une activité plus récurrente. Nous prévoyons également des partenariats significatifs, comprenant la licence non-exclusive des droits de streaming des jeux Activision Blizzard que nous avons acquis en octobre dernier.

En ce qui concerne notre organisation globale, nous continuons de déployer activement nos initiatives de transformation au sein du Groupe afin de répondre à l'évolution du marché, d'accélérer l'exécution de notre stratégie tout en réduisant notre structure de coûts. Au cours du T3, nous avons réalisé de nouveaux progrès dans la rationalisation de nos opérations, et avons parallèlement constaté la poursuite de l'amélioration de la rétention des talents. Nous sommes fermement déterminés à poursuivre dans cette voie au cours des mois à venir pour atteindre nos objectifs de réduction de coûts et de mieux nous positionner pour une réussite collective à long-terme.

Nous nous préparons maintenant pour le line-up très prometteur de l'exercice fiscal 2025, avec notamment le lancement de Star Wars Outlaws en 2024. Cette sortie devrait représenter un évènement majeur dans l'industrie du jeu vidéo compte tenu de l'attrait indéniable de cette franchise légendaire qui arrivera pour la première fois en monde ouvert. Nous lancerons également Assassin's Creed codename Red, qui se déroulera dans l'univers tant attendu du Japon féodal. Nous nous réjouissons à l'idée révéler toute l'étendue des capacités créatives des équipes d'Ubisoft, qui travaillent d'arrache-pied pour faire de ces jeux un succès à la hauteur des attentes des joueurs. »

Activité du T3

Nouveaux lancements

Assassin's Creed Mirage est sorti le 5 octobre. Avec une histoire plus condensée que la proposition habituelle de la marque, le jeu a reçu un accueil favorable de la critique et des joueurs, tirant parti de l'héritage de la marque, en proposant une expérience d'action-aventure axée sur la narration et centrée sur le parkour et l'infiltration qui constituent l'ADN de la franchise depuis plus de quinze ans.

Avatar : Frontiers of Pandora est sorti le 7 décembre et a établi une nouvelle référence dans l'industrie en termes de création de mondes grâce à une reconstitution époustouflante de Pandora, une expérience immersive dans l'univers des Na'vis et une histoire inédite, démontrant la puissance du moteur Snowdrop d'Ubisoft et des technologies de nouvelle génération. Sa sortie a obtenu un score utilisateur solide sur Metacritic et a été très bien accueillie par la communauté. Les joueurs ont apprécié la fidélité du jeu à l'univers d'Avatar et la liberté d'explorer le monde, offrant au jeu un potentiel sur le long terme, notamment grâce à sa feuille de route post-launch ainsi que l'augmentation de la base installée de consoles de nouvelle génération.

The Crew Motorfest, lancé au T2, continue d'afficher de solides performances, avec des niveaux d'acquisition, d'activité, de monétisation et de net bookings surpassant ceux de The Crew 2 sur une base comparable, ce qui place la marque sur une solide trajectoire de croissance à long terme.

Back-catalogue

Dans un environnement marqué par une concurrence accrue sur les jeux Live de tir à la première personne, **Rainbow Six Siege** affiche de très bonnes performances ce trimestre, avec une hausse marquée du net bookings par rapport à l'année précédente, tirée à la fois par la forte croissance du nombre de joueurs et du nombre de jours de session de jeu par joueur, ainsi qu'un temps de jeu en croissance de près de 60 % sur un an. Cette tendance forte se poursuit en ce début d'année puisque le jeu affiche des niveaux de croissance d'engagement et d'activité soutenus en janvier, avec notamment les jours de session de jeu en croissance sur un an d'environ 20 % depuis mi-janvier. En ce qui concerne le reste du back-catalogue, la franchise **Assassin's Creed** a surperformé, bénéficiant de la sortie d'Assassin's Creed Mirage.

T4

Au-delà du troisième trimestre, **Prince of Persia: The Lost Crown** est sorti le 18 janvier. Le jeu, qui bénéficie de la puissance de la marque Prince of Persia, a été unanimement salué de la part des critiques comme des joueurs grâce à son level design de premier rang et son gameplay de combat à la fois engageant et profond. Ce lancement est une illustration convaincante de la capacité d'Ubisoft à faire revivre des marques emblématiques en utilisant un style de jeu moderne et populaire tel que le genre metroidvania.

Skull and Bones™ sera lancé le 16 février. La bêta ouverte, qui débute aujourd'hui, durera jusqu'au 11 février et permettra aux joueurs de poursuivre leur progression dans le jeu principal. Elle sera l'occasion pour les joueurs de découvrir ce monde ouvert multijoueur unique, situé dans l'océan Indien et inspiré de l'âge d'or de la piraterie, et de se plonger dans ses combats navals palpitants et sa progression RPG. Conçu comme un jeu Live, Skull and Bones apportera régulièrement du nouveau contenu gratuit aux joueurs. Le contenu end-game et de post-launch récemment dévoilés ont reçu un accueil de plus en plus favorable de la part des joueurs, qui ont salué le caractère épique du gameplay qu'ils auront l'occasion d'expérimenter au lancement.

Initiatives de transformation

Afin de rationaliser ses opérations et d'améliorer son efficacité collective, le groupe a poursuivi des restructurations ciblées dans certains domaines. En novembre, les fonctions générales et administratives au Canada ont été réorganisées et rationalisées afin de créer une expérience plus harmonisée pour les employés et les équipes dans l'ensemble du pays, et l'équipe globale IT a redéfini ses priorités en matière de soutien à l'entreprise et a réduit ses effectifs. Le contrôle strict des recrutements et des projets de transformation dans l'ensemble du Groupe ont conduit à la poursuite de la réduction des effectifs au cours du trimestre. Lors de la période, la rétention des talents a continué de s'améliorer régulièrement de mois en mois, comme observé depuis septembre 2022.

Émission d'obligations convertibles

Le 28 novembre 2023, Ubisoft a réalisé avec succès une émission d'obligations à option de conversion en actions nouvelles et/ou d'échange en actions nouvelles ou existantes (« OCEANE ») à échéance 2031 par voie d'offre publique auprès d'investisseurs qualifiés pour un montant nominal de 494,5 millions d'euros. Le produit net de cette opération sera utilisé à des fins générales, notamment l'amélioration de la flexibilité financière de l'entreprise et le refinancement de la dette existante. Cela inclut le rachat partiel avec décote, pour environ 250 millions d'euros, des OCEANE en circulation arrivant à échéance en septembre 2024, soit autour de 50 % du montant nominal. La transaction a permis d'allonger le profil de maturité de la dette d'Ubisoft, qui passe ainsi de 3 ans à 4,5 ans, tout en sécurisant un taux d'intérêt de 2,875 % sur 8 ans avec une prime de conversion de 47,5 %.

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	T3		9 mois	
	2023-24	2022-23	2023-24	2022-23
Chiffre d'affaires IFRS 15	606,4	772,5	1 442,5	1 503,7
Revenus différés liés à la norme IFRS 15	19,8	-45,6	6,1	-77,3
Net bookings	626,2	726,9	1 448,6	1 426,3
Net bookings digital	468,2	568,4	1 185,0	1 209,9
Net bookings PRI	174,4	419,3	688,6	841,7
Net bookings back-catalogue	359,9	249,4	1 054,6	754,8

Le chiffre d'affaires IFRS 15 du troisième trimestre 2023-24 s'élève à 606,4 M€, en baisse de 21,5 % (19,5 % à taux de change constants¹). Le chiffre d'affaires IFRS 15 des neuf premiers mois 2023-24 s'élève à 1 442,5 M€, en baisse de 4,1% (1,9 % à taux de change constants).

Le net bookings du troisième trimestre 2023-24 s'élève à 626,2 M€, légèrement supérieur à l'objectif du Groupe d'environ 610 M€ et en baisse de 13,8 % (11,7 % à taux de change constants). Le net bookings des neuf premiers mois 2023-24 s'élève à 1 448,6 M€, en hausse de 1,6% (3,9 % à taux de change constants).

Perspectives

Exercice 2023-24

Le groupe confirme ses objectifs financiers de forte croissance du net bookings et de résultat opérationnel non-IFRS d'environ €400 millions.

Le net bookings du quatrième trimestre est attendu en forte hausse, ce qui conduira à un net bookings annuel record. Ce trimestre comprend un line-up avec Skull and Bones et Prince of Persia: The Lost Crown, pour les jeux premium, une contribution limitée de XDefiant du côté free-to-play, les ventes des jeux lancés aux trimestres précédents, un back catalogue solide s'appuyant sur un programme très dense de services Lives et des partenariats significatifs, y compris la licence non exclusive des droits de streaming pour les jeux consoles et PC d'Activision Blizzard.

Exercice 2024-25

L'étendue du line-up pour l'exercice 2024-25 sera révélée en mai et comprendra notamment Assassin's Creed codename Red et Star Wars Outlaws du côté premium et The Division® Resurgence et Rainbow Six® Mobile du côté free-to-play.

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 8 février 2024, 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/7qyfw8ud>

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 juillet 2023 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 2022-23, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 1,74 milliards d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2024 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

ANNEXES

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Le net bookings correspond au chiffre d'affaires retraité de la composante services et intégrant les montants inconditionnels liés aux contrats de licence et 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.

Répartition géographique du net bookings

	T3 2023-24	T3 2022-23	9 mois 2023-24	9 mois 2022-23
Europe	43 %	31 %	40 %	30 %
Amérique du Nord	47 %	53 %	49 %	52 %
Reste du monde	10 %	16 %	11 %	18 %
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %

Répartition du net bookings par plateforme

	T3 2023-24	T3 2022-23	9 mois 2023-24	9 mois 2022-23
CONSOLES	62 %	36 %	63 %	39 %
PC	30 %	11 %	24 %	16 %
MOBILE	5 %	43 %	7 %	35 %
Autres*	3 %	10 %	6 %	10 %
TOTAL	100 %	100 %	100 %	100 %

* Produits dérivés...

Calendrier des sorties
4^{ème} trimestre (janvier-mars 2024)

PACKAGED & DIGITAL

PRINCE OF PERSIA: THE LOST CROWN	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, NINTENDO SWITCH™
----------------------------------	---

SKULL AND BONES™	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
------------------	--

DIGITAL ONLY

FOR HONOR®: Year 8 – Season 1	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
-------------------------------	-----------------------------

RIDERS REPUBLIC™: Season 10	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
-----------------------------	--

SKULL AND BONES™: Season 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
----------------------------	--

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 9 – Season 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
--	--

TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 5 - Season 3	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
---	---

THE CREW® 2: Title Update 18	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
------------------------------	--

THE CREW® MOTORFEST: Season 3	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
-------------------------------	--

UNO® PARTY DLC	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, NINTENDO SWITCH™
----------------	---

VALIANT HEARTS: COMING HOME	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, NINTENDO SWITCH™
-----------------------------	--

XDEFIANT: Season 0	PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
--------------------	---------------------------------------
