



UBISOFT ANNONCE SES RÉSULTATS POUR L'EXERCICE 2022-23

Une année pivot au cours de laquelle Ubisoft a renforcé son focus sur les opportunités les plus porteuses

Le line-up de l'exercice 2024 reflètera les grandes priorités stratégiques du Groupe en amplifiant la portée mondiale de ses plus grandes marques tout en renforçant son modèle récurrent grâce aux jeux Live persistants

Ubisoft réalise des progrès visibles dans le free-to-play grâce à son processus de design itératif

	2022-23 (en M€)	Variation publiée vs. 2021-22	En % du net bookings total	
			12 mois 2022-23	12 mois 2021-22
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 814,3	-14,6%	NA	NA
Net bookings	1 739,5	-18,3%	NA	NA
Net bookings digital	1 485,2	-10,8%	85,4%	78,3%
Net bookings PRI	1 002,3	+23,3%	57,6%	38,2%
Net bookings back-catalogue	1 004,0	-29,6%	57,7%	67,0%
Résultat opérationnel IFRS	-585,8	NA	NA	NA
Résultat opérationnel non-IFRS	-500,2	NA	NA	19,1%

- **Assassin's Creed®** : Nombre record d'utilisateurs actifs de la franchise sur une année. Assassin's Creed® Valhalla compte, depuis son lancement, un nombre de joueurs supérieur de 44% à celui d'Assassin's Creed® Origins et de 19% à celui d'Assassin's Creed® Odyssey sur une période comparable. Les revenus par joueur sont également sensiblement plus élevés. En conséquence, les net bookings sont en hausse de respectivement 82% et 61%.
- **Tom Clancy's Rainbow Six® Siege** : Confirmation du solide redressement de l'engagement, avec un temps de jeu au T4 en forte hausse (+30%) par rapport à l'année dernière. PRI de l'exercice en hausse de 13%.
- **Tom Clancy's The Division® 2** : Nombre de jours de session de jeu en hausse de 28% au T4 par rapport à l'année dernière, entraînant une croissance de 36% du net bookings sur 12 mois.
- **Initiatives dans le free-to-play** :
 - **XDefiant** : Plus d'un million de joueurs ont joué à la bêta fermée avec une audience élevée et des retours positifs de la communauté
 - Phases de test à venir pour **Rainbow Six® Mobile**, **The Division® Resurgence** et **The Division® Heartland**

Un line-up 2023-24 qui reflète nos grands axes stratégiques : Lancements sur des grandes marques et des jeux Live persistants avec Assassin's Creed® Mirage, Avatar: Frontiers of Pandora™, Tom Clancy's Rainbow Six Mobile, Tom Clancy's The Division Resurgence, un autre jeu de taille importante, ainsi que Skull and Bones™, The Crew® Motorfest et XDefiant. L'événement **Ubisoft Forward** se tiendra le 12 juin.

OBJECTIFS CONFIRMÉS POUR L'EXERCICE 2023-24

Paris, le 16 mai 2023 – Ubisoft publie ses résultats pour l'exercice 2022-23.

Yves Guillemot, co-fondateur et Directeur général, déclare : *« L'exercice 2022-23 a été conforme à nos objectifs financiers révisés. Bien que l'année écoulée ait été difficile pour l'industrie et pour Ubisoft, elle fut une année pivot pour le Groupe. Nous avons renforcé notre focus stratégique sur les opportunités les plus porteuses, lancé un plan important de réduction des coûts et donné du temps supplémentaire pour le développement de notre solide pipeline de contenus. Dans le cadre de la réallocation progressif de notre capital, nous prévoyons notamment d'augmenter le nombre de talents travaillant sur la marque Assassin's Creed de 40% au cours des prochaines années. Nos équipes avancent sur chacun des fronts et notre objectif est de proposer aux joueurs, sur l'exercice 2023-24 et au-delà, des expériences de jeu passionnantes, premium et free-to-play, sur toutes les plateformes. Le développement du line-up de cette année progresse bien avec des grandes marques comme Assassin's Creed, Avatar, Rainbow Six et The Division, ainsi que des jeux Live persistants, avec des titres comme Skull and Bones, The Crew Motorfest et XDefiant. Nous dévoilerons plus d'information lors de notre prochain évènement Forward. »*

Le modèle de développement unique d'Ubisoft repose sur un processus de design itératif robuste, qui a fait ses preuves pour pénétrer le segment des mondes ouverts et celui des services Live, et que nous appliquons au free-to-play. Maîtriser les savoir-faire du free-to-play est un vrai challenge et, s'il convient de rester prudent, les évolutions récentes sont toutefois encourageantes. Elles indiquent que nous sommes sur la bonne voie pour porter nos marques auprès d'une audience plus large. La bêta fermée de XDefiant a attiré plus d'un million de joueurs avec une forte audience, des commentaires positifs de la communauté et des indicateurs de rétention favorables. Nous comptons également sur Rainbow Six Mobile et sur The Division Resurgence pour illustrer nos progrès et nous sommes heureux de constater que la communauté a réservé un accueil favorable à la présentation du gameplay de The Division Heartland. Conformément à notre engagement, nous réalisons des progrès itératifs visibles sur lesquels nous pouvons nous appuyer pour franchir les prochaines étapes qui nous permettront, à terme, de percer sur ce marché important. »

Frédéric Duguet, Directeur financier, commente : *« Notre approche organique, itérative et à forte intensité de talents, est un effort pluriannuel. Nous entrons désormais dans une nouvelle phase de développement, qui commence en 2023-24 avec un line-up d'ampleur de grandes marques et de services Live persistants. Par ailleurs, nous poursuivons notre plan de réduction des coûts d'au moins 200 millions d'euros sur les deux prochaines années. Grâce à un contrôle strict des recrutements et après les premières restructurations ciblées, nos effectifs totaux sont passés sous la barre des 20 000 salariés. »*

Yves Guillemot conclut : *« Les perspectives de l'industrie sont prometteuses et offrent à Ubisoft une opportunité unique de transformer ses marques en de véritables phénomènes mondiaux tout en développant un modèle économique de plus en plus récurrent. Au cours des 3 dernières années, nous avons apporté des évolutions significatives à notre organisation et nous continuerons de l'adapter à un environnement en constante évolution. Dans le futur, Ubisoft s'appuiera sur le talent de ses équipes, sur ses franchises appréciées des joueurs, sur la fiabilité de ses technologies, ainsi que sur un solide bilan financier. »*

Commentaires jeux

La franchise **Assassin's Creed** a atteint un nombre record d'utilisateurs actifs au cours d'un exercice. Assassin's Creed Valhalla compte désormais un nombre de joueurs supérieur de 44% à celui d'Assassin's Creed Origins et de 19% à celui d'Assassin's Creed Odyssey sur une période comparable. Les revenus par joueur sont également sensiblement plus élevés. En conséquence, les net bookings sont en hausse de respectivement +82% et +61%. En septembre, nous avons présenté une feuille de route ambitieuse pour la marque, qui comprend Assassin's Creed Mirage, Assassin's Creed codename Red, Assassin's Creed codename Hexe, Assassin's Creed codename Jade et Assassin's Creed codename Invictus ainsi que la plateforme Infinity.

Rainbow Six Siege a bénéficié d'une dynamique positive cette année dans un environnement hautement concurrentiel grâce au travail remarquable de l'équipe pour délivrer les fonctionnalités cross-platform, un contenu de qualité, des mesures anti-toxicité et l'amélioration de l'onboarding. Le solide redressement de l'engagement s'est confirmé, avec un temps de jeu au T4 en forte hausse de +30% par rapport à l'année dernière. En mars, mois du lancement du Battle Pass de l'Année 8, le DARPU a égalé son record mensuel, entraînant une hausse de 13% du PRI sur l'ensemble de l'exercice par rapport à l'année dernière. Alors que nous souhaitons porter la franchise auprès d'une audience plus large, la phase de bêta fermée de **Rainbow Six Mobile** commencera le 6 juin pour une durée de 6 semaines.

The Division 2 a connu un engagement solide au T4, marqué par une hausse de 28% du nombre de jours de session de jeu, ce qui s'est traduit par une croissance de 36% du net bookings sur l'exercice par rapport à l'année dernière. En avril, à l'occasion du Division Day, nos équipes ont présenté l'avenir de la franchise. L'équipe de The Division 2 a ainsi annoncé sa feuille de route pour l'Année 5, avec le lancement début juin de la première saison, qui proposera notamment un nouveau mode de jeu : Descente. Après l'accueil positif réservé par la communauté à la présentation de la première séquence de gameplay, l'équipe de The Division Heartland a annoncé la tenue d'une bêta fermée plus tard dans l'année. Enfin, une nouvelle phase de test du nouveau jeu mobile The Division Resurgence a été annoncée pour cet été.

Allocation du capital et programme de réduction des coûts

Dans le cadre de son recentrage sur les opportunités de croissance les plus porteuses et de la réallocation progressive de son capital, Ubisoft augmentera le nombre de talents collaborant sur la franchise Assassin's Creed de 40% au cours des prochaines années afin de soutenir ses ambitions de croissance.

Conformément à ce qui avait été annoncé en janvier, Ubisoft adapte également son organisation et prévoit une réduction nette de sa base de coûts non variables d'au moins 200 M€ au cours des deux prochaines années. Pour atteindre cet objectif, des restructurations ciblées seront effectuées, un contrôle strict des recrutements sera mis en place et certains actifs non essentiels seront cédés. Ubisoft continuera toutefois à recruter des personnes de grand talent pour ses plus grandes marques et jeux Live.

Grâce à un contrôle strict des recrutements allié aux premières restructurations ciblées – dont la fermeture de 5 bureaux en Europe – les effectifs mondiaux sont passés sous la barre des

20 000 salariés¹ contre plus de 20 700 à fin septembre 2022. Les coûts de structure ont amorcé leur descente avec un repli de 2% par rapport à l'année dernière au S2 2022-23 contre une hausse de 18% au S1. Les investissements en R&D n'ont augmenté que de 5% au S2 2022-23 contre une hausse de +17% au S1.

Par ailleurs, l'équipe *Customer Relation Center* fait évoluer son organisation, affectant les bureaux de Cary dans l'État américain de Caroline du Nord et de Newcastle au Royaume-Uni.

Renforcement du Global Creative Office

Ubisoft a nommé Katie Scott au poste de Vice-Présidente Editorial au sein du Global Creative Office. Katie apporte une expérience de plus de dix ans dans la production de jeux vidéo, ayant contribué à la création de plus d'une douzaine de titres, dont les jeux Gears 5 et FIFA. Conformément aux engagements du Groupe, les trois dernières années ont été marquées par le recrutement externe de trois talents de haut niveau en tant que VP Editorial, qui sont venus renforcer l'expertise et la diversité de l'équipe éditoriale.

Intelligence artificielle (IA) générative

Alors que le monde adopte l'IA générative à un rythme record, la GDC 2023 a démontré son immense potentiel pour transformer en profondeur les industries créatives. Ubisoft est particulièrement bien placé pour mener cette transformation, avec une solide expertise en matière de technologie, plus de 20 ans de data et d'actifs propriétaires, et un riche portefeuille de jeux. En interne, l'adoption initiale est rapide, avec des créateurs et des développeurs de tous niveaux qui expérimentent cette technologie et tirent parti de l'essor de l'IA générative. Avec eux, Ubisoft met en place un cadre responsable, axé sur la gestion des talents et l'utilisation équitable. En parallèle, les équipes s'appuient sur des années d'efforts de R&D dans les applications d'IA et de Machine Learning, notamment grâce à La Forge, pour identifier les meilleures utilisations et exploiter la puissance de cette technologie, et ce de manière à avoir un impact positif sur la créativité, les *workflows* et l'expérience des joueurs.

¹ En date du 16 mai 2023

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	2022-23	%	2021-22	%
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 814,3		2 125,2	
Revenus différés liés à la norme IFRS 15	(74,9)		3,3	
Net bookings	1 739,5		2 128,5	
Marge brute basée sur le net bookings	1 522,9	87,5%	1 858,8	87,3%
Frais de recherche et développement non-IFRS	(1 394,4)	-80,2%	(782,7)	-36,8%
Frais commerciaux non-IFRS	(339,1)	-19,5%	(408,6)	-19,2%
Frais généraux et administratifs non-IFRS	(289,6)	-16,6%	(259,9)	-12,2%
Frais commerciaux et frais généraux non-IFRS	(628,7)	-36,1%	(668,6)	-31,4%
Résultat opérationnel non-IFRS	(500,2)	-28,8%	407,6	19,1%
Résultat opérationnel IFRS	(585,8)		241,5	
BPA dilué non-IFRS (en €)	(3,30)		2,11	
BPA dilué IFRS (en €)	(4,08)		0,65	
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS ⁽¹⁾	(354,2)		(191,6)	
Dépenses liées aux investissements en R&D	1 328,8		1 195,6	
Situation financière nette non-IFRS	(662,0)		(282,7)	

⁽¹⁾ Sur la base du tableau de flux de trésorerie consolidé pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité).

Chiffre d'affaires et net bookings

Le chiffre d'affaires IFRS 15 du quatrième trimestre 2022-23 s'élève à 310,7 M€, en baisse de -56,1% (-56,7% à taux de change constants²) par rapport aux 708,0 M€ réalisés au quatrième trimestre 2021-22. Le chiffre d'affaires IFRS 15 2022-23 s'élève à 1 814,3 M€, en baisse de -14,6% (-17,4% à taux de change constants) par rapport aux 2 125,2 M€ réalisés en 2021-22.

Le net bookings du quatrième trimestre 2022-23 s'élève à 313,2 M€, en baisse de -52,8% (-53,5% à taux de change constants) par rapport aux 664,2 M€ réalisés au quatrième trimestre 2021-22. Le net bookings 2022-23 s'élève à 1 739,5 M€, en baisse de -18,3% (-21,0% à taux de change constants) par rapport aux 2 128,5 M€ réalisés en 2021-22.

Principaux éléments du compte de résultat³

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à (500,2) M€ contre 407,6 M€ réalisés en 2021-22.

Le résultat net non-IFRS part du Groupe s'élève à (400,0) M€, soit un résultat par action (dilué) non-IFRS de (3,30) €. Ils s'élevaient respectivement à 269,0 M€ et 2,11 € sur l'exercice 2021-22.

² La méthode utilisée pour le calcul du chiffre d'affaires à taux de change constants consiste à appliquer aux données de la période considérée, les taux de change moyens utilisés pour la même période de l'exercice précédent

³ Plus de détails sur les mouvements du compte de résultats et des flux de trésorerie sont à retrouver dans la présentation publiée sur le site internet d'Ubisoft.

Le résultat net IFRS part du Groupe ressort à (494,2) M€, soit un résultat par action (dilué) IFRS de (4,08) €. Ils s'élevaient respectivement à 79,1 M€ et 0,65 € sur l'exercice 2021-22.

Principaux éléments de flux de trésorerie⁴

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 354,2 M€ en 2022-23 (contre une consommation de 191,6 M€ en 2021-22). Ce chiffre reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS à (227,3) M€ (contre (55,0) M€ en 2021-22) et une hausse du BFR non-IFRS de 126,9 M€ (contre une hausse de 136,6 M€ en 2021-22). Au 31 mars 2023, la trésorerie et les équivalents de trésorerie s'établissent à 1 465 M€, en hausse sur un an.

Principaux éléments de bilan et de liquidités

Au 31 mars 2023, les fonds propres du Groupe s'élèvent à 1 479 M€ et l'endettement net non-IFRS s'élève à 662 M€ par rapport à 283 M€ au 31 mars 2022. L'endettement net IFRS s'élève à 971 M€ au 31 mars 2023, dont 309 M€ liés au retraitement comptable IFRS 16.

Perspectives

Premier trimestre 2023-24

Le net bookings du premier trimestre 2023-24 est attendu aux alentours de 240 M€.

Exercice 2023-24

Le Groupe confirme ses objectifs financiers de forte croissance du net bookings et son objectif de résultat opérationnel non-IFRS de l'ordre de 400 M€.

Assemblée générale annuelle

L'assemblée générale annuelle d'Ubisoft se tiendra le 27 septembre 2023. La Société proposera à ses actionnaires les résolutions habituelles, notamment sur l'évolution de la composition du Conseil d'administration. Afin de préparer cette assemblée générale, le Conseil d'administration d'Ubisoft s'appuiera sur le processus mis en place par, et les recommandations du, Comité des nominations, des rémunérations et de la gouvernance. Celui-ci veille notamment à ce que la gouvernance d'Ubisoft soit conforme aux meilleures pratiques de place et aux axes stratégiques de la Société. Ce processus continu reflète l'importance que le Conseil d'administration accorde au fait de disposer en permanence des meilleures compétences, expériences et expertises pour guider et superviser Ubisoft dans un secteur en évolution rapide.

⁴ Sur la base du tableau de flux de trésorerie consolidé pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité)

Conférence téléphonique

Le Groupe tiendra ce jour, mardi 16 mai 2023, 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/dwx54x2d>

Contacts

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
SVP Relations Investisseurs
+ 33 1 48 18 52 39
jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Alexandre Enjalbert
Directeur Relations Investisseurs
+ 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 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® 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 1 739 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2023 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

Les indicateurs de performance alternatifs suivants ne sont pas présentés dans les états financiers :

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 IFRS 9 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 IFRS 15 ;
 - 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 IFRS 15, 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 IFRS 16.

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 IFRS 16 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 (IFRS 16).

Répartition géographique du net bookings

	T4 2022-23	T4 2021-22	12 mois 2022-23	12 mois 2021-22
Europe	39%	38%	32%	36%
Amérique du Nord	44%	46%	50%	48%
Reste du monde	17%	16%	18%	16%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plateforme

	T4 2022-23	T4 2021-22	12 mois 2022-23	12 mois 2021-22
CONSOLES	45%	59%	40%	60%
PC	28%	27%	18%	26%
MOBILE	14%	9%	31%	9%
Autres*	12%	5%	11%	5%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

* Produits dérivés...

Calendrier des sorties
1^{er} trimestre (avril – juin 2023)

DIGITAL ONLY

FOR HONOR®: Year 7 – Season 2	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
MIGHTY QUEST ROGUE PALACE	NETFLIX GAMES
RIDERS REPUBLIC™: Season 7	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
ROCKSMITH+	IOS, ANDROID
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 8 – Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
THE CREW® 2: Season 8 – Episode 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 5 – Season 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
TRACKMANIA NEXT	PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Extraits des états financiers consolidés au
31 mars 2023

Les procédures d'audit ont été effectuées et le rapport d'audit est en cours d'élaboration.

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

(en millions d'euros)	31/03/2023	31/03/2022
Chiffre d'affaires	1 814,3	2 125,2
Coût des ventes	(216,6)	(269,7)
Marge brute	1 597,8	1 855,5
Frais de recherche et développement	(1 440,4)	(822,5)
Frais de marketing	(343,2)	(412,6)
Frais administratifs et informatiques	(301,5)	(270,2)
Résultat opérationnel courant	(487,3)	350,2
Autres produits et charges opérationnels non courants	(98,4)	(108,7)
Résultat opérationnel	(585,8)	241,5
Coût de l'endettement financier net	(23,5)	(23,0)
Résultat de change	4,4	(1,2)
Autres charges financières	(7,2)	(25,4)
Autres produits financiers	8,2	1,2
Résultat financier	(18,1)	(48,4)
Quote-part de résultat des entreprises associées	—	—
Impôts sur les résultats	109,1	(113,6)
Résultat net de l'ensemble consolidé	(494,7)	79,5
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	(494,2)	79,1
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	(0,6)	0,4
Résultat par action attribuable aux propriétaires de la société		
Résultat de base par action (en euros)	(4,07)	0,66
Résultat dilué par action (en euros)	(4,08)	0,65
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	121 145 035	119 608 218
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	121 145 035	127 320 735

Réconciliation du résultat net IFRS et du résultat net non-IFRS

(en millions d'euros) à l'exception des données par action	2022-23			2021-22		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 814,3		1 814,3	2 125,2		2 125,2
Revenus différés liés à la norme IFRS 15		-74,9	-74,9		3,3	3,3
Net bookings			1 739,5			2 128,5
Charges opérationnelles totales	-2 400,1	160,4	-2 239,6	-1 883,7	162,8	-1 720,9
Rémunérations payées en actions	-62,0	62,0	0,0	-54,1	54,1	0,0
Charges et produits opérationnels non courants	-98,4	98,4	0,0	-108,7	108,7	0,0
RÉSULTAT OPÉRATIONNEL	-585,8	85,6	-500,2	241,5	166,1	407,6
Résultat Financier	-18,1	2,9	-15,2	-48,4	30,7	-17,7
Impôts sur les résultats	109,1	5,7	114,8	-113,6	-6,8	-120,4
Résultat net de l'ensemble consolidé	-494,7	94,1	-400,6	79,5	190,0	269,5
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	-494,2		-400,0	79,1		269,0
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	-0,6		-0,6	0,4		0,4
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	121 145 035		121 145 035	127 320 735		127 320 735
Résultat par action dilué attribuable aux propriétaires de la société mère	-4,08	0,78	-3,30	0,65	1,47	2,11

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

Actif (en millions d'euros)	Net 31/03/2023	Net 31/03/2022
Goodwill	73,2	132,1
Autres immobilisations incorporelles	1 776,1	1 882,0
Immobilisations corporelles	187,9	207,4
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	271,9	302,3
Actifs financiers non courants	53,7	52,3
Actifs d'impôt différé	252,0	180,4
Actifs non courants	2 614,9	2 756,5
Stocks et en-cours	18,5	22,2
Clients et comptes rattachés	268,3	471,0
Autres créances	206,5	208,1
Actifs financiers courants	0,7	0,8
Actifs d'impôt exigible	71,1	48,0
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 490,9	1 452,5
Actifs courants	2 056,0	2 202,7
TOTAL ACTIF	4 670,8	4 959,2
Passif (en millions d'euros)	Net 31/03/2023	Net 31/03/2022
Capital social	9,7	9,7
Primes	630,2	630,2
Réserves consolidées	1 333,4	1 088,0
Résultat net consolidé	-494,2	79,1
Capitaux propres attribuables aux propriétaires de la société mère	1 479,2	1 807,1
Capitaux propres attribuables aux participations ne donnant pas le contrôle	3,5	2,0
Total capitaux propres	1 482,6	1 809,0
Provisions	20,9	10,0
Engagements envers le personnel	17,1	20,2
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	2 325,2	1 420,3
Passifs d'impôt différé	69,5	183,1
Autres passifs non courants	16,7	37,0
Passifs non courants	2 449,3	1 670,6
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	137,1	649,9
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	123,1	156,6
Autres dettes	464,6	644,9
Dettes d'impôt exigible	14,2	28,1
Passifs courants	738,9	1 479,6
Total passifs	3 188,2	3 150,2
TOTAL CAPITAUX PROPRES ET PASSIFS	4 670,8	4 959,2

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

En millions d'euros	31/03/2023	31/03/2022
Flux provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	(494,7)	79,5
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	1 287,1	672,3
+/- Provisions nettes	21,7	6,4
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	62,0	54,1
+/- Plus ou moins values de cession	0,6	0,2
+/- Autres produits et charges calculées	(4,1)	26,4
+/- Charge d'impôt	(109,1)	113,6
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	763,4	952,6
Stocks	(2,6)	2,5
Clients	210,9	(118,1)
Autres actifs	(12,7)	60,3
Fournisseurs	(22,8)	1,1
Autres passifs	(45,1)	(52,9)
Produits et charges constatés d'avance	(122,4)	(48,8)
+/- Variation du BFR lié à l'activité	5,2	(155,9)
+/- Charge d'impôt exigible	(79,1)	(90,9)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	689,6	705,8
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux développements internes & externes	(998,7)	(855,9)
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	(71,6)	(90,6)
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,1	0,2
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	(51,4)	(113,4)
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	45,8	78,3
+/- Variation de périmètre	(30,8)	(26,5)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(1 106,6)	(1 007,9)
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	1 437,3	158,3
- Remboursement des emprunts de location	(45,0)	(41,4)
- Remboursement des emprunts	(949,1)	(215,6)
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	—	74,4
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	239,9
+/- Reventes / achats d'actions propres	100,4	(117,0)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	543,6	98,6
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	126,5	(203,7)
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 391,4	1 565,2
Effet de change	(53,4)	29,8
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 464,6	1 391,4
⁽¹⁾ Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 464,6	1 391,4
Emprunts bancaires et de location	(2 397,6)	(1 972,0)
Billets de trésorerie	(38,0)	(37,0)
SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS	(971,0)	(617,6)

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

En millions d'euros	31/03/2023	31/03/2022
Flux provenant des activités opérationnelles non-IFRS		
Résultat net consolidé	(494,7)	79,5
+/- Dotations nettes des logiciels de jeux & films	1 087,9	444,9
+/- Autres dotations nettes sur autres immobilisations	199,2	227,4
+/- Provisions nettes	21,7	6,4
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	62,0	54,1
+/- Plus ou moins values de cession	0,6	0,2
+/- Autres produits et charges calculées	(4,1)	26,4
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	(998,7)	(855,9)
+/- Impact IFRS 15	(56,1)	3,4
+/- Impact IFRS 16	(45,0)	(41,4)
Capacité d'autofinancement Non-IFRS	(227,3)	(55,0)
Stocks	(2,6)	2,5
Clients	210,9	(118,2)
Autres actifs	(95,5)	61,0
Fournisseurs	(22,8)	1,1
Autres passifs	(216,9)	(83,0)
+/- Variation du BFR non-IFRS	(126,9)	(136,6)
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS	(354,2)	(191,6)
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	(71,6)	(90,6)
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,1	0,2
<i>Free Cash-Flow</i>	<i>(425,8)</i>	<i>(282,0)</i>
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	(51,4)	(113,4)
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	45,8	78,3
+/- Variation de périmètre	(30,8)	(26,5)
Trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS	(107,9)	(152,0)
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	1 437,3	158,3
- Remboursement des emprunts	(949,1)	(215,6)
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	—	74,4
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	239,9
+/- Reventes / achats d'actions propres	100,4	(117,0)
Trésorerie provenant des activités de financement	588,6	139,9
VARIATION NETTE DE TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE	126,5	(203,7)
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 391,4	1 565,2
Effet de change	(53,4)	29,8
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE	1 464,6	1 391,4
⁽¹⁾ Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS		
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE	1 464,6	1 391,4
Emprunts bancaires et de location	(2 397,6)	(1 972,0)
Billets de trésorerie	(38,0)	(37,0)
IFRS 16	309,0	334,9
SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS	(662,0)	(282,7)