



UBISOFT™

RAPPORT ANNUEL **2004**



## → SOMMAIRE

- 3 Message du Président
- 9 Historique et chiffres clefs
- 15 Marchés : la dynamique du succès
- 19 Studios Ubisoft : créateurs d'émotions
- 23 Marques : lancement de blockbusters
- 29 Rapport financier

# Message du PRÉSIDENT

## ➤ Ventes record et critiques élogieuses

Ubisoft a de nouveau surperformé le marché au cours du dernier exercice, en réalisant un chiffre d'affaires de 508 millions d'euros, soit une croissance de 22,5%\* alors qu'à la même période, la croissance moyenne du marché plafonnait à 2%.

En Amérique du Nord, nous nous sommes développés plus vite que toute autre société de jeux vidéo, enregistrant une progression de 42% des ventes. Une performance d'autant plus remarquable que le marché affiche, dans cette zone géographique, une hausse d'à peine 1% cette année. En Europe, nous occupons actuellement la 5<sup>ème</sup> position au Royaume-Uni, la 3<sup>ème</sup> en Allemagne et la 2<sup>ème</sup> en France, avec un chiffre d'affaires atteignant les 250 millions d'euros\*\*. Cet essor s'est traduit non seulement par une excellente couverture médiatique, mais aussi par les multiples prix que nous avons reçus ainsi que par des ventes record.

Jamais notre présence n'a été aussi marquée sur les couvertures des principaux magazines spécialisés à travers le monde qu'en cette année 2003/04. Une réalité que l'on observe également dans d'autres médias comme la télévision, le cinéma et la presse de grande diffusion.

Ces critiques élogieuses se sont traduites par de nombreux prix. Ainsi, **Prince of Persia® The Sands of Time** a été élu "Meilleur jeu console de l'année" aux Etats-Unis lors du DICE 2004 (l'équivalent des Oscars du cinéma). Notre marque **Tom Clancy** s'est également imposée avec des titres comme **Tom Clancy's Rainbow Six® 3**, qui a été proclamé Meilleur jeu FPS de l'année 2003 par IGN. Avec six titres AAA, Ubisoft est l'éditeur qui a publié le plus grand nombre de jeux ayant reçu des notes supérieures à 9 sur 10. Enfin, Ubisoft a été élu "Éditeur de l'année" par Gamezone.

Au-delà des critiques enthousiastes et des récompenses, le succès d'Ubisoft s'est traduit par des ventes record. **Prince of Persia® The Sands of Time** s'est vendu à plus de deux millions d'unités à travers le monde au cours de l'exercice fiscal, se classant parmi les dix premiers jeux vendus dans les principaux pays européens. **Far Cry™** s'est positionné parmi les meilleures ventes dès son lancement en Europe. **Tom Clancy's Rainbow Six® 3**, vendu à plus de 2,2 millions d'unités, s'est classé dans le Top 5 des jeux les plus vendus sur Xbox®. Plus récemment, avec plus d'1,7 million d'exemplaires vendus à la fin du mois de mars, **Tom Clancy's Splinter Cell® : Pandora Tomorrow** s'est hissé à la 1<sup>ère</sup> place des ventes dès sa sortie en Europe et aux Etats-Unis.

## ➤ 2003/04 : réalisation d'une ambition

Ces résultats confirment la pertinence de notre stratégie mise en place pour l'exercice 2003/04. Cette ambition repose sur les sept objectifs prioritaires que nous nous étions fixés :

### ▪ S'assurer que les meilleurs talents du secteur travaillent dans nos studios

- Ubisoft est aujourd'hui une référence dans le secteur des jeux vidéo. La qualité de nos jeux et le niveau d'excellence de nos équipes de développement sont reconnus aux quatre coins du monde. Cette renommée est une source d'attraction, de motivation et de stabilisation pour nos équipes de production, qui sont fières d'évoluer parmi les professionnels les plus compétents au monde. En proposant un accès aux nouveaux outils et en favorisant la mise en œuvre de processus efficaces et d'une organisation flexible, nous assurons l'avenir de notre société et celui de nos employés.

\* A taux de change constants

\*\* Classements basés sur l'année civile 2003, à l'exclusion des constructeurs

## ▪ Créer de nouvelles marques

- Au total, Ubisoft a lancé pas moins de quatre nouveaux projets majeurs en 2003/04 : **Prince of Persia®**, **The Sands of Time**, **Far Cry™**, **XIII** et **Beyond Good & Evil™**, dont les deux premiers sont devenus des marques phares.
- **Prince of Persia®** : **The Sands of Time** a permis le renouveau créatif du genre action/aventure.
- **Far Cry™**, récompensé pour sa technologie extraordinairement innovante, a remporté une série de prix tout au long de l'année, y compris le trophée du "Meilleur jeu PC 2003" lors de l'ECTS. Plus de 730 000 unités\* ont été vendues depuis le lancement de ce jeu FPS fin mars. Fort de sa réputation au niveau mondial, **Far Cry™** sera décliné en versions Xbox® et PS2 au cours de l'exercice fiscal 2004/05.

## ▪ Construire la marque Tom Clancy sur le long terme

- Là encore, nous avons réussi. En 2003, la marque **Tom Clancy** s'est classée au 4<sup>e</sup> rang des franchises les plus vendues aux Etats-Unis\*\*, avec plus de 26 millions de jeux déjà vendus à travers le monde en date de mars 2004.
- Présenté lors de l'E3 2004 en mai, **Splinter Cell®** : **Chaos Theory** a déjà obtenu de nombreux prix : "Meilleur jeu du Salon", "Meilleur Jeu PC" et "Meilleur jeu d'action/aventure" selon GameSpot, et "Meilleur graphisme sur PC" selon IGN !

## ▪ Renforcer notre position de leader sur le jeu en ligne

- De nombreux produits de notre catalogue intègrent des fonctionnalités online et rencontrent un succès croissant : en février 2004, **Tom Clancy's Rainbow Six®3** s'est classé parmi les titres les plus populaires sur Xbox Live™, qui rassemble 750 000 abonnés de 19 pays différents.
- **Far Cry™**, **Rainbow Six®** et **Ghost Recon®** figurent parmi les jeux en ligne les plus populaires aujourd'hui.
- La réalisation de nouvelles cartes pour **Splinter Cell®** : **Pandora Tomorrow** revêt un caractère novateur révolutionnaire dans notre secteur et atteste une fois de plus du rôle leader que nous jouons et continuerons de jouer dans le segment des jeux online.

## ▪ Continuer de gagner du terrain avec nos jeux Massivement Multi-joueurs Online (MMO)

- C'est un segment sur lequel nous n'étions pas présents et que nous avons réussi à pénétrer avec le lancement d'un premier jeu, **Shadowbane®**, en janvier dernier. Cependant, force est de reconnaître que la percée s'est

faite moins rapidement que prévue malgré la pénétration du marché de la vente par correspondance sur internet qui nous met en contact direct avec le client final.

- Aujourd'hui, notre stratégie porte ses fruits et notre engagement à l'égard des MMO reste inchangé. L'acquisition de Wolfpack, le développeur de **Shadowbane®**, ou encore notre partenariat fructueux avec Sony Online Entertainment pour la distribution du jeu **EverQuest®** au sein de la zone EMEA en apportent la preuve.

## ▪ Proposer des expériences de jeux capables de rivaliser avec les meilleurs films d'Hollywood

- Plus que jamais, Ubisoft a travaillé étroitement avec Hollywood et d'autres professionnels du divertissement au cours de l'année dernière dans l'optique d'améliorer encore la qualité de ses jeux.
- Nous avons développé, dans le cadre de nos jeux **Splinter Cell®**, un partenariat privilégié avec l'acteur, réalisateur et producteur américain Andrew Davis, mieux connu pour avoir réalisé entre autres **Le Fugitif** et **Meurtre parfait**. Il a partagé avec nous son expérience cinématographique en vue de conférer aux histoires et aux personnages une dimension émotionnelle accrue. Ce n'est là qu'un exemple parmi d'autres.
- La musique est bien sûr un autre paramètre que nous exploitons pour améliorer l'expérience globale du jeu. Nous avons signé un accord avec des musiciens de renommée mondiale comme Peter Gabriel, pour conférer à **Myst®** une ambiance musicale complètement inédite et exclusive ou encore Lalo Schiffrin, compositeur de la musique de **Mission impossible**, pour **Splinter Cell®**.

## ▪ Battre de nouveaux records financiers

- Conformément à nos objectifs, notre chiffre d'affaires net a enregistré une augmentation de 22,5%\*\*\*. Cependant nous n'avons pas atteint notre objectif de résultat d'exploitation de 45 millions d'euros. Cela est notamment dû à une croissance globale du marché plus faible que prévue (2% au lieu de 6-8%) ainsi qu'au report du lancement de **Splinter Cell®** : **Pandora Tomorrow** sur PS2 et GameCube™. Nous avons toutefois généré 58 millions d'Euros de free cash flow (hors acquisitions).

Au cours de l'année écoulée nous avons atteint la majorité de nos objectifs. Pour Ubisoft, 2003 rime avec croissance soutenue et reconnaissance accrue. Pour l'avenir, je suis confiant dans le fait que nous disposons de tous les éléments pour renforcer notre position de leader.

\* Chiffres de ventes à fin juin 2004

\*\* Ventes en valeur, tous formats confondus - source : NPD

\*\*\* A taux de change constants



## › 2004/05 : renforcer notre position de leader

Pour l'exercice 2004/05, nous nous fixons prioritairement quatre objectifs spécifiques :

- Améliorer nos résultats financiers et optimiser notre structure organisationnelle et nos coûts.

Notre catalogue 2004/05, principalement composé de suites de marques installées, nous offre une excellente visibilité pour atteindre cet objectif. Nous prévoyons une croissance des ventes supérieure à 10%, à taux de change constants. Notre résultat d'exploitation devrait être compris entre 40 et 45 millions d'euros en normes comptables françaises et entre 38 et 43 millions d'euros en pro forma. Nous escomptons un résultat net hors éléments exceptionnels (avant amortissement des écarts d'acquisition et des fonds de commerce) de 18 à 22 millions d'euros en normes comptables françaises (17 à 21 millions d'euros en pro forma). Nous devrions ainsi générer un flux net de trésorerie de 15 à 25 millions d'euros.

- Augmenter la capacité de développement interne de 25 %

Nous voulons recruter 400 personnes, notamment dans nos studios chinois et canadien ce qui nous permettra d'augmenter notre capacité créative et de créer de nouvelles marques, tout en travaillant sur la nouvelle génération de consoles.

- Continuer à placer le consommateur au cœur de notre stratégie

Nous avons déjà fait des pas de géant dans ce domaine. Cette année, nous voulons aller encore plus loin en développant de meilleurs outils de marketing et en exploitant leurs résultats de manière plus attentive. Nous allons augmenter le nombre de groupes témoins et d'études menées pour maximiser le potentiel de chaque produit.

- Poursuivre notre stratégie de développement de marques, en capitalisant sur celles qui existent déjà et en créant deux nouvelles marques

D'une part, nous voulons ainsi consolider nos marques phares avec le lancement de suites telles que **Prince of Persia®**, **Warrior Within**, **Splinter Cell®**, **Chaos Theory**, **Ghost Recon® 2** et **Myst® IV Revelation**. D'autre part, nous

lancerons des marques inédites afin de toucher un public plus large. Annoncé lors de l'E3 2004, **Far Cry Instincts™** sur consoles et **Brothers in Arms™** sont tous deux de nouveaux titres Ubisoft dotés d'un énorme potentiel. Par ailleurs, une troisième nouveauté qui nous permettra de nous positionner sur un nouveau segment sera annoncée en cours d'année.

En atteignant chacun de ces objectifs, nous serons en bonne voie pour relever notre défi : devenir le leader européen du jeu vidéo en Europe et figurer parmi les cinq plus grands éditeurs indépendants en Amérique du Nord d'ici trois ans.

## › Toujours plus pour le joueur

Avant de tourner la page de cet exercice fiscal, j'aimerais remercier nos joueurs des quatre coins du monde. C'est en les écoutant et en intégrant leurs remarques que nous pouvons leur proposer des jeux de grande qualité.

Nous voulons offrir toujours plus aux joueurs : plus de défis, plus d'innovations, plus de surprises et plus d'émotions. La nouvelle génération de consoles nous y aidera puisqu'elle nous permettra d'inclure dans nos jeux des possibilités d'une richesse insoupçonnée.

Je souhaite également remercier nos actionnaires, nos partenaires commerciaux et financiers pour leur confiance et leur étroite collaboration ainsi que les équipes d'Ubisoft pour le talent, la créativité et l'énergie dont ils ont fait preuve. Grâce à eux, l'ambition européenne et mondiale du Groupe prend vie.



Yves Guillemot  
Président Directeur Général

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® PANDORA TOMORROW

Acclamé par la critique avec un score exceptionnel de 93% sur [www.gamerankings.com](http://www.gamerankings.com)  
1,7 million d'exemplaires vendus à mars 2004



**Yves Guillemot**  
Président Directeur Général



**Christine Burgess**  
Directeur Général  
Production Internationale



**Alain Martinez**  
Directeur Financier



**Serge Hascoët**  
Directeur Général  
Stratégie Editoriale



**Laurent Detoc**  
Directeur Général  
Amérique du Nord



**Alain Corre**  
Directeur Général  
EMEA



# TOM CLANCY'S GHOST RECON® ISLAND THUNDER

N°1 sur Xbox Live™

Tom Clancy's Ghost Recon® Island Thunder et Jungle Storm  
vendus à 1,1 million d'exemplaires sur l'exercice 2003/04





# Sous Le signe de L'ambition

EN FAISANT LE CHOIX STRATÉGIQUE DE PRIVILÉGIER LE DÉVELOPPEMENT INTERNE, UBISOFT EST AUJOURD'HUI LA 2<sup>E</sup> FORCE DE PRODUCTION MONDIALE DU MARCHÉ DU JEU VIDÉO.

LE GROUPE GAGNE LA RECONNAISSANCE DE LA PROFESSION ET SE POSITIONNE PARMI LES LEADERS DU SECTEUR.

UBISOFT PREND D'AILLEURS LA 7<sup>E</sup> PLACE PARMI LES ÉDITEURS INDÉPENDANTS AUX ÉTATS-UNIS, LA 5<sup>E</sup> EN ANGLETERRE, LA 2<sup>NDE</sup> EN FRANCE ET LA 3<sup>E</sup> EN ALLEMAGNE\*.

EN SE POSITIONNANT SUR LES MARCHÉS LES PLUS PROMETTEURS, DONT LE ONLINE, ET EN NOUANT DES PARTENARIATS FORTS AVEC LES PRINCIPAUX CONSTRUCTEURS ET ÉDITEURS, UBISOFT CONSOLIDE SA POSITION D'ACTEUR INCONTOURNABLE DU JEU VIDÉO.



# 1986/2004 Une stratégie gagnante

1989/91

## L'ouverture à l'international

- Ubisoft crée des filiales de distribution sur les principaux marchés mondiaux : Royaume-Uni, Allemagne et USA.
- La société de software exploite le marché des consoles alors dominé par Nintendo® et Sega®.

1997/98

## Le renforcement des capacités de production et de distribution

- De nouveaux studios ouvrent en Chine, au Canada, puis au Maroc et aux Etats-Unis.
- Une filiale de distribution est créée en Australie.

1996

## L'entrée en bourse

- Ubisoft Entertainment S.A. est introduit au second marché de la Bourse de Paris.

1986

## La création

- Cinq frères se lancent dans une grande aventure et créent ensemble Ubisoft, société d'édition et de diffusion de logiciels ludiques et éducatifs.
- Les succès s'enchaînent sur PC, Amstrad™, Atari™, et Amiga™.
- Ubisoft diffuse des logiciels des plus grandes sociétés d'édition américaines et européennes : Elite™, Microprose™, Electronic Arts, Sierra, LucasArts™, Interplay, Software Toolworks®, Novalogic®...

1994/95

## Les premiers studios

- Les premiers studios de production interne sont créés en France et en Roumanie.
- Ubisoft lance **Rayman**®, un jeu centré sur les exploits d'un personnage "sans bras ni jambes" connu aujourd'hui dans le monde entier.

2000

### La consolidation d'un groupe

- L'action Ubisoft Entertainment S.A. est transférée au Premier Marché à règlement mensuel de la Bourse de Paris.
- La commercialisation et le marketing s'organisent en deux pôles géographiques : EMEA (Europe, Moyen-Orient, Asie) et Amérique du Nord.
- Ubisoft acquiert Redstorm Entertainment, créateur de la prestigieuse marque **Tom Clancy's Rainbow Six**®.

2003/04

### L'année de la reconnaissance

- Ubisoft révèle son nouveau logo, et annonce la vente du cent millionième jeu depuis sa création.
- Ubisoft reçoit de nombreuses récompenses sur l'exercice, notamment pour ses jeux **Tom Clancy's Splinter Cell**®, **Prince of Persia**®, **The Sands of Time**, **Far Cry**™, **Beyond Good and Evil**™, **XIII**, et **Tom Clancy's Rainbow Six**® 3.
- Ubisoft renoue avec sa stratégie d'acquisition et intègre deux nouveaux studios : Tiwak en France et Wolfpack aux Etats-Unis.
- Les partenariats avec Microsoft et Sony sont consolidés par la signature d'accords d'exclusivité sur PlayStation®2 et Xbox™.
- Ubisoft signe un accord d'édition et de distribution exclusif en Europe pour **Playboy**® : **The Mansion**.
- Ubisoft renforce sa présence sur le marché très porteur du MMO (jeu Massivement Multi-joueurs Online) avec le lancement de **Shadowbane**® et la signature d'un accord d'édition pour **EverQuest**® II et **Lords of EverQuest**™ en Europe.

Ubisoft, c'est aujourd'hui une présence dans 21 pays, des jeux distribués dans 55 pays, 13 studios de développement dans le monde, 2350 collaborateurs, et la 2<sup>e</sup> plus grande force de production mondiale.

2002/03

### Le succès des marques

- Plusieurs produits se classent dans le top des ventes, dont **Tom Clancy's Splinter Cell**® Xbox™ et PlayStation®2\*, **Tom Clancy's Ghost Recon**® Xbox™\*\*, **Rayman**® 3 **Hoodlum Havoc** PlayStation®2 et Game Boy® Advance\*\*\*.
- Le jeu en ligne se développe de façon fulgurante : **Shadowbane**® est lancé avec succès aux Etats-Unis.
- Des filiales de distribution sont créées en Corée du Sud, en Finlande, au Canada et en Suisse.

2001

### La stratégie de développement : acquisitions externes et jeu en ligne

- Blue Byte Software (Allemagne), créateur des titres **The Settlers**® et **The Battle Isle Series**™, entre dans le giron d'Ubisoft, tout comme Game Studio, la division jeu de The Learning Company (Etats-Unis) possédant des droits d'édition exclusifs sur plus de 80 titres dont **Prince of Persia**®, **Chessmaster**® et **Myst**®.
- Ubisoft ouvre son portail de jeux en ligne ubi.com.

\* N°1 des ventes dès leur lancement aux Etats-Unis et en Europe / source : NPD, GfK, Chart-Track, Media Control

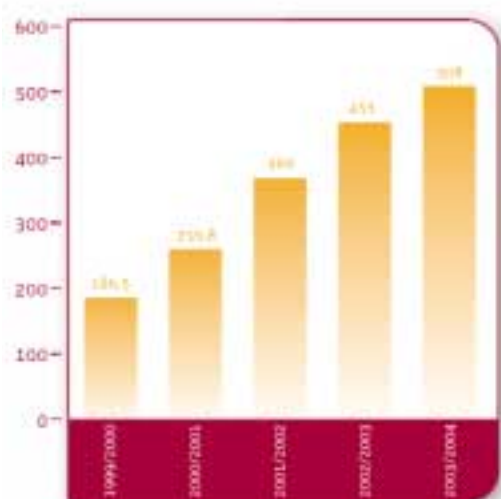
\*\* N°2 des ventes aux Etats-Unis / source : NPD 2003

\*\*\* N°1 des ventes en Allemagne et en France / sur les 5 premiers mois de 2003



LE GROUPE SE DISTINGUE EN RÉCOLTANT UN NOMBRE EXCEPTIONNEL DE RÉCOMPENSES POUR SES JEUX, ET NOTAMMENT SES DEUX NOUVELLES MARQUES CRÉÉES DURANT L'EXERCICE, PRINCE OF PERSIA® THE SANDS OF TIME ET FAR CRY™. LES SUITES À VENIR DES MARQUES À SUCCÈS TOM CLANCY ET PRINCE OF PERSIA® ASSURENT À UBISOFT UNE BONNE VISIBILITÉ SUR 2004/05.

## 2003/04 croissance et reconnaissance



Progression du chiffre d'affaires en millions d'euros

### › Une croissance stimulée par le développement interne

Le chiffre d'affaires est en forte croissance (+22,5% à taux de change constants), grâce à des parts de marché gagnées en Amérique du Nord et en Europe. Ubisoft affiche une marge brute en progression (65% du chiffre d'affaires cette année), et un résultat d'exploitation de 1,5 million d'euros.

### › Free cash flow : +58 millions d'euros

Ubisoft a dépassé son objectif de génération de flux net de trésorerie disponible grâce à la multiplication par sept de la marge brute d'autofinancement et à l'amélioration du besoin en fond de roulement de 31 millions d'euros qui représente 26% du chiffre d'affaires. La génération de flux net de trésorerie disponible hors acquisition ressort à +58 millions d'euros.

### › Créer toujours plus de hits

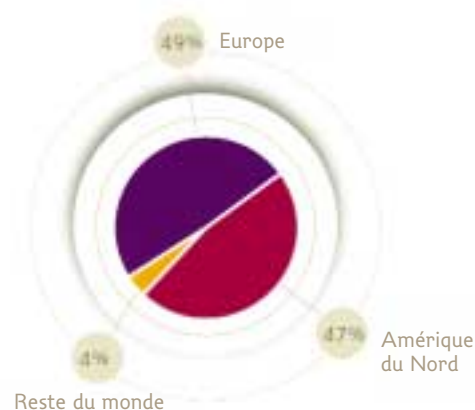
Prince of Persia® The Sands of Time	2,4 millions
Tom Clancy's Rainbow Six® 3	2,2 millions
Tom Clancy's Splinter Cell®: Pandora Tomorrow	1,7 million
Tom Clancy's Ghost Recon®	1,5 million
XIII	1,4 million
Tom Clancy's Ghost Recon® Island Thunder / Jungle Storm	1,1 million

La stratégie de recentrage sur les hits a porté ses fruits : outre l'énorme succès du premier opus **Tom Clancy's Splinter Cell®**, vendu à plus de six millions d'unités depuis son lancement\*, cinq titres majeurs se sont vendus à plus d'un million d'unités chacun, et quatre franchises ont dépassé les deux millions d'unités.

\* A mars 2004

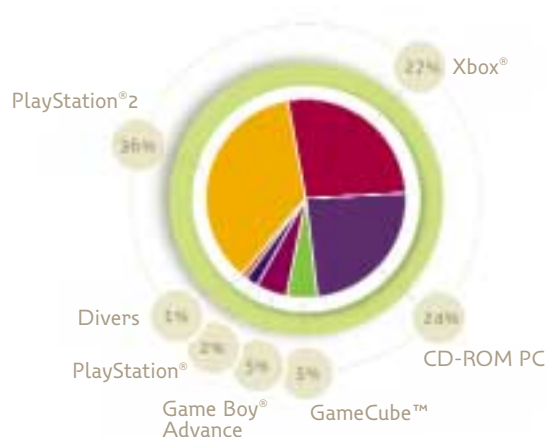
## ► Ubisoft consolide sa position en Amérique

Ubisoft continue de croître en Amérique du Nord. Il devient le 7<sup>e</sup> éditeur indépendant en 2003 aux Etats-Unis avec plus de 42% de croissance. Le groupe assoit également sa position en Europe, et notamment en Grande-Bretagne où il enregistre une croissance de 24% sur 2003/04, gagnant ainsi le 5<sup>e</sup> rang des éditeurs indépendants.



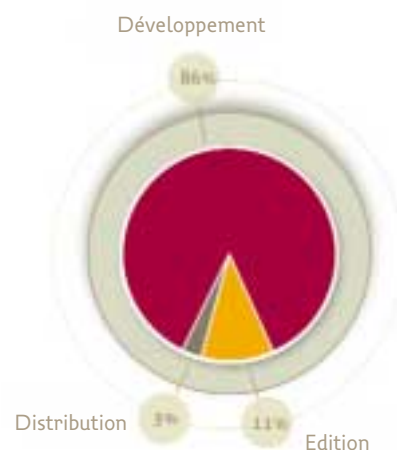
## ► Un positionnement renforcé sur les segments les plus porteurs

Ubisoft conforte sa position sur les consoles 128 bits, le segment enregistrant la croissance la plus rapide cette année. Le chiffre d'affaires sur ce secteur atteint 68% en 2003/04 contre 62% en 2002/03.

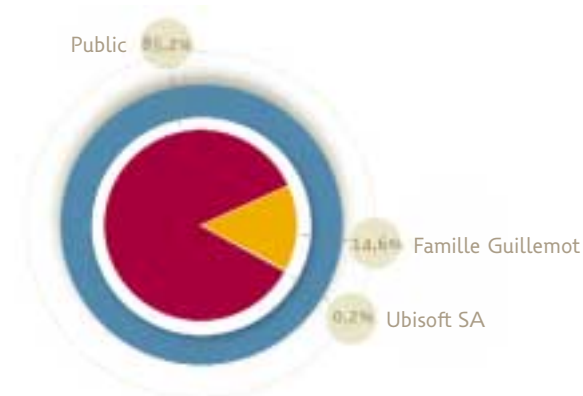


## ► Développement interne : une dynamique soutenue

Le développement représente 86% du chiffre d'affaires contre 77% en 2002/03, confirmant le fort dynamisme de la création de jeux en interne et la pertinence des choix stratégiques en matière de studios et de production.



## ► Répartition du capital au 30 juin 2004





## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® 3

Elu meilleur jeu de tir à la première personne et meilleur jeu en ligne sur Xbox® par [Ign.com](http://ign.com)

2,2 millions d'exemplaires vendus à mars 2004



# Marchés : La dynamique du succès

EN 2003, UBISOFT SURPERFORME À NOUVEAU LE MARCHÉ AMÉRICAIN AVEC UN TAUX DE CROISSANCE DE 42% SUR UN SECTEUR QUI N'A PROGRESSÉ, QUANT À LUI, QUE DE 1%. LA SOCIÉTÉ CONNAÎT AINSI LA PLUS FORTE CROISSANCE AUX ÉTATS-UNIS.

SUR UN MARCHÉ PORTÉ PAR LES FRANCHISES, LES MARQUES DU GROUPE SONT PLÉBISCITÉES PAR LE PUBLIC. EN TÉMOIGNE LE SUCCÈS CONSIDÉRABLE DES PRODUITS TOM CLANCY, AUJOURD'HUI FRANCHISE NUMÉRO UN SUR XBOX®. DE PLUS, LE JEU ONLINE CONTINUE DE SÉDUIRE LES JOUEURS ET OFFRE AINSI DE BELLES PERSPECTIVES POUR UBISOFT.



EN 2003, LES VENTES DE LOGICIELS DE JEU ONT ENREGISTRÉ UNE FORTE PROGRESSION SUR LES FORMATS 128 BITS (+40% EN UNITÉS, +18% EN VALEUR\*).

COMME LES ANNÉES PRÉCÉDENTES, UBISOFT SURPERFORME LE MARCHÉ TOUTS FORMATS CONFONDUS EN RÉALISANT LA PLUS FORTE PROGRESSION DES VENTES DE SOFTWARE PARMI LES VINGT PREMIERS ÉDITEURS DES ÉTATS-UNIS.

# Un marché énergétique

## Base installée de consoles

Etats-Unis <sup>(1)</sup> + Europe <sup>(2)</sup> en millions d'unités			Taux de croissance Etats-Unis <sup>(1)</sup> + Europe <sup>(2)</sup>
2002	2003		
Sony PlayStation®2	27	39,5	46%
Microsoft Xbox®	6	10,9	82%
Nintendo GameCube™	4,8	9,4	96%
<b>TOTAL 128 bits</b>	<b>37,8</b>	<b>59,8</b>	<b>58%</b>
Game Boy® Advance	17	29	71%

(1) Source: NPD (2) Source: IDG

## Croissance annuelle du marché du logiciel de jeu

Etats-Unis <sup>(1)</sup> + Europe <sup>(2)</sup> en millions d'unités			Taux de croissance Etats-Unis <sup>(1)</sup> + Europe <sup>(2)</sup>
2002	2003		
Sony PlayStation®2	4 262	5 089	19%
Microsoft Xbox®	1 007	1 511	50%
Nintendo GameCube™	837	1 209	44%
<b>TOTAL 128 bits</b>	<b>6 106</b>	<b>7 809</b>	<b>28%</b>
Game Boy® Advance	981	1 425	45%

(1) Source: NPD (2) Source: IDG



Les ventes de consoles de salon 128 bits, en léger recul aux Etats-Unis sur 2003 (-8% en base unitaire annuelle\*\*), devraient être stimulées par les baisses de prix de la Playstation®2 et la Xbox® annoncées au printemps 2004, permettant ainsi à Ubisoft de conforter ses excellents résultats sur ces plates-formes.

\* Sources : estimations France, US, UK / US : NPD, France : GFK, UK : Chart-Track - Décembre 2003

\*\* Sources : NPD

## ➤ Nette domination des franchises

Le secteur voit une consolidation importante des marques, avec notamment une multiplication des "sequels" et des jeux issus de licences. Cette tendance s'illustre à travers les chiffres de ventes : en 2003, parmi le top 20 des jeux PlayStation<sup>®</sup>2 et Xbox<sup>®</sup>, trois produits seulement étaient des créations originales\*.

Partie prenante du marché, Ubisoft impose sa marque **Tom Clancy** qui devient la franchise numéro un sur Xbox<sup>®</sup> aux Etats-Unis, en Grande-Bretagne et en France. A fin mars 2004, 26 millions de jeux **Tom Clancy** ont été vendus dans le monde. **Tom Clancy's Splinter Cell<sup>®</sup> Pandora Tomorrow**, **Tom Clancy's Rainbow Six<sup>®</sup>3**, et **Tom Clancy's Ghost Recon<sup>®</sup> Island Thunder/ Jungle Storm** sont les trois opus **Tom Clancy** qui dominent leur segment sur l'exercice 2003/04.

## ➤ Progression soutenue du online

Autre tendance forte sur l'ensemble du secteur, le online poursuit son développement.

Les joueurs passent de plus en plus de temps en ligne. Ainsi, le portail ubi.com voit son trafic fortement augmenter, avec un pic en mars 2004 à 4,5 millions de visiteurs uniques contre 3 millions en moyenne sur l'année 2003.

C'est notamment le online sur consoles qui progresse de façon significative, avec plus de deux millions et demi d'abonnés sur Xbox<sup>®</sup> et PlayStation<sup>®</sup>2 dans le monde\*\*. Ubisoft a toujours cru au fort développement de ce segment et en est un acteur essentiel. De nombreux produits de son catalogue intègrent des fonctionnalités online et rencontrent un succès croissant : en février 2004, **Tom Clancy's Rainbow Six<sup>®</sup>3** s'est classé parmi les titres les plus populaires sur Xbox Live<sup>™</sup>\*\*\*, qui rassemblait alors 750 000 abonnés de 19 pays différents.



## ➤ Une nouvelle source de développement : les consoles portables

Avec les sorties prévues fin 2004-début 2005 de la DS<sup>™</sup> de Nintendo (Dual Screen) et de la PSP<sup>™</sup> de Sony (PlayStation<sup>®</sup> Portable), le marché des consoles portables laisse présager une nouvelle accélération du secteur. Ubisoft se prépare d'ores et déjà à l'arrivée de ces nouvelles consoles, avec plusieurs projets en développement dans ses studios.



\* Sources : US : NPD, France : GFK, UK : Chart-Track - Décembre 2003  
 \*\* Sources : Annonces officielles des constructeurs de consoles à mai 2004  
 \*\*\* Sources : IDG



# PRINCE OF PERSIA® THE SANDS OF TIME

Elu meilleur jeu de l'année au salon E3 2003  
2,4 millions d'exemplaires vendus à mars 2004



# Les Studios Ubisoft : Créateurs d'émotions

LA CRÉATIVITÉ EST AU CŒUR DE LA STRATÉGIE D'UBISOFT. POUR OFFRIR AUX JOUEURS DES JEUX TOUJOURS PLUS INNOVANTS, 75% DES EFFECTIFS D'UBISOFT SE CONSACRENT À LEUR DÉVELOPPEMENT.

GRÂCE AUX 1760\* TALENTS CRÉATIFS RÉPARTIS DANS 13 STUDIOS À TRAVERS LE MONDE, UBISOFT EST AUJOURD'HUI LA DEUXIÈME FORCE MONDIALE DE PRODUCTION DE JEUX VIDÉO.



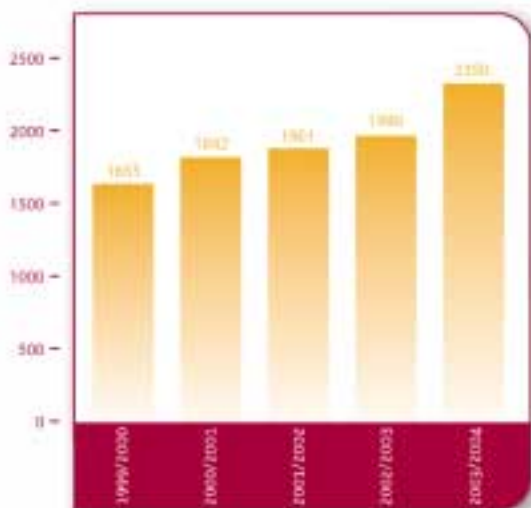
EN DÉCIDANT DE DÉVELOPPER LA TAILLE DE SES ÉQUIPES DE PRODUCTION INTERNE, UBISOFT A CHOISI DE MISER SUR SON PLUS GRAND ATOUT : SA FORCE CRÉATIVE. UNE STRATÉGIE QUI S'EST AVÉRÉE PAYANTE, COMME EN TÉMOIGNENT LES NOMBREUSES RÉCOMPENSES REÇUES PAR LE GROUPE POUR LA QUALITÉ ET LA CRÉATIVITÉ DE SES JEUX.

# Le développement interne, facteur-clé de succès

## › Des équipes de talent

D'un âge moyen de 30 ans, répartis sur 21 pays, les 2350 salariés d'Ubisoft sont la première force de l'entreprise. Les effectifs ont augmenté de 18% sur l'exercice 2003/04, et la part des salariés dévolus à la création représente près des trois-quarts des permanents.

Dans les studios, les équipes de production d'Ubisoft sont expérimentées : chaque développeur a désormais en moyenne deux à trois projets à son actif. C'est une vraie force pour l'entreprise, qui capitalise sur le savoir-faire de ses équipes.



Effectifs au 31 mars 2004





## › Le partage des expériences

Pour favoriser les transferts de compétences entre équipes de développement, Ubisoft a mis en place l'Académie des Experts. Ce groupe de 30 spécialistes issus de différentes disciplines et travaillant sur des projets variés se réunit plusieurs fois par an pour mettre en commun ses expériences sur des questions de graphisme, animation, design sonore, ou de programmation. Cette culture du partage d'expertises se manifeste aussi au sein d'un même projet, à l'exemple du développement de **Tom Clancy's Splinter Cell®** sur PlayStation®2, dont la conception a regroupé à Shanghai une équipe de développeurs canadiens, français et italiens.

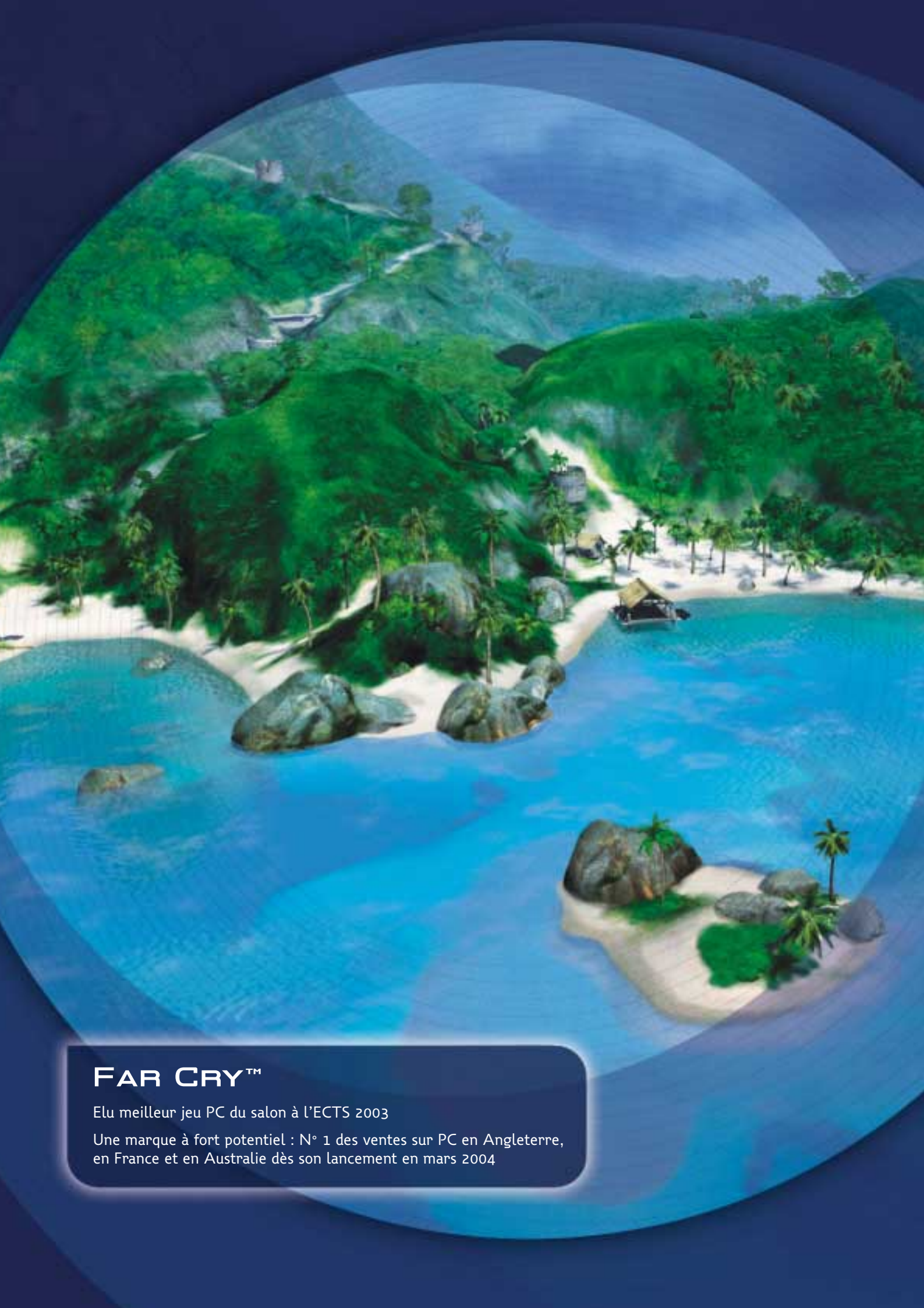


## › Offrir toujours plus d'émotions au joueur

Quel que soit leur métier au sein de la chaîne de production, les créatifs d'Ubisoft tendent tous vers un même objectif. Scénaristes, graphistes, sound designers, game designers, informaticiens, animateurs, data managers ou testeurs contribuent ainsi tous ensemble à offrir au joueur une expérience unique.

L'émotion est aujourd'hui la clé du succès sur le marché du jeu vidéo. Le temps est venu d'imaginer des jeux avec une vraie profondeur émotionnelle rendue possible par l'ingéniosité du scénario, la psychologie des personnages, les interactions possibles entre joueurs et personnages, les dialogues, ou encore l'atmosphère générale. Se différencier par la richesse et la qualité des émotions délivrées au joueur, c'est le défi d'Ubisoft pour l'avenir.





## FAR CRY™

Elu meilleur jeu PC du salon à l'ECTS 2003

Une marque à fort potentiel : N° 1 des ventes sur PC en Angleterre, en France et en Australie dès son lancement en mars 2004

# Lancer des Blockbusters

EN RÉCOLTANT EN 2003/04 LE PLUS GRAND NOMBRE DE RÉCOMPENSES DU MARCHÉ, UBISOFT GAGNE LA RECONNAISSANCE DE L'ENSEMBLE DE LA PROFESSION POUR SES JEUX D'UNE EXCEPTIONNELLE QUALITÉ.

DEUX NOUVELLES MARQUES ONT ÉTÉ CRÉÉES CETTE ANNÉE AVEC UN SUCCÈS RETENTISSANT : FAR CRY™ ET PRINCE OF PERSIA® THE SANDS OF TIME.

CONCEVOIR DES SCÉNARIOS CAPTIVANTS ET DES DÉCORS ORIGINAUX, ALLER TOUJOURS PLUS LOIN DANS LE RÉALISME ET RÉVOLUTIONNER LES EFFETS VISUELS :  
TELS SONT LES ENJEUX AU CŒUR  
DE LA STRATÉGIE DE MARQUES  
DU GROUPE.





SUR 2004/05, UBISOFT LANCE DE NOUVEAUX JEUX PROMETTEURS SUR LE MARCHÉ :

- LA SUITE DU HIT PRINCE OF PERSIA® THE SANDS OF TIME, ÉLU MEILLEUR JEU CONSOLE DE L'ANNÉE LORS DU DICE SUMMIT 2004,
- MYST® IV REVELATION, LE TOUT DERNIER OPUS DE LA SÉRIE MYST® DONT LES VENTES MONDIALES ONT ATTEINT D'EXCELLENTS NIVEAUX,
- UNE NOUVELLE VERSION CONSOLE SUR XBOX® ET PLAYSTATION®2 DE FAR CRY™, ÉLU MEILLEUR JEU PC À L'ECTS 2003.

## Des marques d'exception

### › La série Tom Clancy s'enrichit de nouveaux hits :

**Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow**, best-seller unanimement acclamé sur Xbox®, est disponible depuis l'été 2004 sur Playstation®2 et Nintendo Gamecube™, devançant la sortie très attendue de **Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory** en 2005. **Tom Clancy's Ghost Recon®** rencontre également le succès avec 1,1 million d'exemplaires vendus sur l'exercice pour **Island Thunder** et **Jungle Storm**.

### › Ubisoft innove avec des expériences de jeux rivalisant avec les meilleurs films :

Ubisoft capitalise sur sa connaissance des mécanismes cinématographiques, de l'art de l'intrigue, des personnages et des musiques de films pour concevoir ses jeux.

L'objectif : susciter chez le joueur des émotions aussi intenses qu'au cinéma.

## › Récompenses : une créativité largement primée

### 12 awards reçus en 2003

La créativité d'Ubisoft ne s'est pas démentie en 2003, avec un total de 22 nominations et 12 récompenses, dont notamment 7 à l'E3 2003.

Ainsi, de nombreux jeux ont été à l'honneur sur l'exercice : **Tom Clancy's Splinter Cell®**, **Tom Clancy's Rainbow Six® 3**, **Prince of Persia® The Sands of Time**, **Beyond Good & Evil™**, **XIII**, **Uru: Ages Beyond Myst®**.

Ubisoft a également été élu "Editeur de l'année 2003" par Gamezone et "Développeur de l'année" par le magazine officiel Xbox®.

### Les meilleurs ratings de la profession

La vitalité créative d'Ubisoft est reconnue et plébiscitée en 2003/04. Avec six jeux au total, Ubisoft est l'éditeur qui reçoit cette année le plus grand nombre de ratings supérieurs à 90%.

Cette performance créative fait désormais d'Ubisoft une référence incontournable du marché.



Position	Titre	Plate-forme	Score moyen
1	Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow	Xbox®	93%
2	Prince of Persia® : The Sands of Time	Xbox®	93%
3	Prince of Persia® : The Sands of Time	GameCube™	92%
4	Prince of Persia® : The Sands of Time	PlayStation®2	92%
5	Prince of Persia® : The Sands of Time	PC	90%
6	Far Cry™	PC	90%
7	Tom Clancy's Rainbow Six® 3	Xbox®	89%
8	Tom Clancy's Splinter Cell®	PlayStation®2	88%
9	Tom Clancy's Splinter Cell®	GameCube™	88%
10	Beyond Good & Evil™	PlayStation®2	88%

Sources : gamerankings.com - jeux sortis sur l'exercice 2003/04 - notes au 8 juillet 2004

# 2004/05 : marques phares, studios forts

## FAR CRY INSTINCTS™

L'adaptation du best-seller PC bientôt sur console



## PRINCE OF PERSIA® WARRIOR WITHIN

La suite de Prince of Persia® The Sands of Time, le jeu d'action/aventure acclamé par la critique



## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® CHAOS THEORY

Un nouveau jeu d'infiltration qui fait monter l'adrénaline et amène encore plus loin cette marque, déjà parmi les plus vendues d'Ubisoft





**MYST® IV REVELATION**

La révélation attendue par tous les fans de Myst : une aventure pleine de suspense, au cœur d'un univers immense et magnifique

**BROTHERS IN ARMS™**

Le jeu de tir de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale le plus réaliste et le plus authentique jamais créé, basé sur une histoire vraie, révélant toute la dimension émotionnelle de la guerre

**TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® 3: BLACK ARROW**

Un jeu qui offre une nouvelle dimension au jeu de tir à la première personne en multijoueur

**TOM CLANCY'S GHOST RECON® 2**

Un jeu de tir à la première personne qui plongera les joueurs dans la guerre de demain



Retrouvez bientôt **Rayman®** sur consoles portables nouvelle génération





# Rapport financier 2004



# Sommaire

<b>1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE</b>	<b>32</b>		
1.1 Introduction	32	1.7.6 Risques de marché	43
1.2 Faits marquants de l'exercice 2003-2004	32	1.7.7 Risques liés aux acquisitions futures et à l'intégration des acquisitions	43
1.3 Analyse de l'activité et commentaires sur les résultats de l'exercice 2003-2004	33	1.7.8 Risques liés au départ d'hommes clés	43
1.3.1 Chiffres d'affaires consolidé trimestriel et annuel	33	1.7.9 Risques de liquidités	43
1.3.2 Chiffres d'affaires par métier	34	1.8 Engagements	44
1.3.3 Evolution des volumes de production	34	1.9 Assurances	44
1.3.4 Chiffres d'affaires par type de support	34	1.10 Evénements récents, perspectives et stratégies	44
1.3.5 Chiffres d'affaires par zone géographique	35	1.10.1 Evolution récente	44
1.3.6 Evolution du compte de résultat	35	1.10.2 Perspectives et stratégie 2004-2005	45
1.3.7 Evolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement	35	<b>2. RAPPORT FINANCIER DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2004</b>	<b>46</b>
1.3.8 Politique de financement d'actifs	35	2.1 Comptes consolidés au 31 mars 2004	46
1.3.9 Présentation pro forma	36	2.1.1 Bilan consolidé	46
1.3.10 Passage aux normes IAS/IFRS	36	2.1.2 Compte de résultat consolidé	47
1.3.11 Tableau de résultat des 5 derniers exercices (art. 135 du décret du 23 mars 1967)	37	2.1.3 Tableau de variation des capitaux propres	47
1.4 Ressources Humaines et Données environnementales	37	2.1.4 Tableau de financement consolidé au 31 mars 2004	48
1.4.1 Effectifs	37	2.1.5 Annexes aux comptes consolidés	49
1.4.2 Turn Over	37	2.1.6 Informations sectorielles	69
1.4.3 Contrats	37	2.1.7 Rémunération des dirigeants	70
1.4.4 Esprit d'entreprise	37	2.1.8 Engagements hors bilan	71
1.4.5 Durée du travail	37	2.1.9 Evénements postérieurs à la clôture	72
1.4.6 Formation continue	38	2.1.10 Effectifs	72
1.4.7 Répartition des effectifs par activité	38	2.2 Comptes sociaux d'Ubisoft Entertainment SA au 31 mars 2004	73
1.4.8 Répartition des effectifs d'Ubisoft par pays au 31 mars 2004	38	2.2.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA	73
1.4.9 Données environnementales	38	2.2.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA	74
1.5 Filiales et Participations	39	2.2.3 Tableau de variation des capitaux propres	75
1.5.1 Organigramme au 31 mars 2004	39	2.2.4 Tableau de financement	75
1.5.2 Prises de participations	40	2.2.5 Annexes aux comptes sociaux	76
1.5.3 Activités des filiales	40	2.2.6 Informations diverses	89
1.6 Renseignements de caractère général	41	2.2.7 Tableau des filiales et participation	91
1.6.1 Protection des marques	41	<b>3. RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES</b>	<b>92</b>
1.6.2 Politique d'investissement	41	3.1 Rapport sur les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2004	92
1.6.3 Politique de recherche et développement	41	3.2 Rapport général relatif à l'exercice clos le 31 mars 2004	93
1.6.4 Litiges	41	3.3 Rapport spécial sur les conventions réglementées relatif à l'exercice clos le 31 mars 2004	94
1.7 Facteurs de risques	42	<b>4. RENSEIGNEMENTS À CARACTÈRE GÉNÉRAL</b>	<b>99</b>
1.7.1 Risque de décalage ou de mauvais démarrage lors de la sortie d'un jeu phare	42	4.1 Renseignements concernant la société	99
1.7.2 Risque lié à la rupture d'un partenaire de Licence	42	4.1.1 Dénomination sociale et siège social	99
1.7.3 Risque lié à la Sécurité Informatique	42	4.1.2 Forme juridique	99
1.7.4 Dépendance au regard des clients	42	4.1.3 Législation applicable	99
1.7.5 Dépendance au regard des fournisseurs et sous-traitants	42	4.1.4 Date de constitution et expiration de la société	99

4.1.5 Objet social (article 3 des statuts)	99	6.2.1 Définition et objectifs du contrôle interne	117
4.1.6 Registre du Commerce et des Sociétés	99	6.2.2 Les principaux risques	117
4.1.7 Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à la société	99	6.3 Périmètre du contrôle interne	118
4.1.8 Exercice social	99	6.4 Organisation générale des procédures de contrôle interne au niveau Groupe	118
4.1.9 Répartition statutaire des bénéfices (article 17 des statuts)	100	6.4.1 Organisation générale	118
4.1.10 Assemblées générales (article 14 des statuts)	100	6.4.2 Mise en oeuvre des moyens	119
4.1.11 Franchissement de seuil (article 6 des statuts)	100	6.5 Les procédures relatives à l'élaboration de l'information financière et comptable	120
4.1.12 Modalités d'exercice de la direction générale (article 13 des statuts)	101	6.6 Limitations apportées aux pouvoirs du Directeur Général	121
4.1.13 Rachat par la société de ses propres titres	101	6.7 Rapport des Commissaires aux comptes, établi en application du dernier alinéa de l'article L.225-235 du Code de commerce, sur le rapport du Président du Conseil d'administration de la société Ubi Soft Entertainment S.A., pour ce qui concerne les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière	121
4.1.14 Clause d'agrément	101		
4.2 Renseignements concernant le capital	102	<b>7. PROJET DES RÉSOLUTIONS SOUMIS AU VOTE DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE MIXTE DU 23 JUILLET 2004</b>	122
4.2.1 Capital social	102	7.1 Résolutions relevant de l'assemblée ordinaire	122
4.2.2 Conditions de modification du capital et droits respectifs des diverses catégories d'actions (articles 7 et 8 des statuts)	102	7.2 Résolutions relevant de l'Assemblée extraordinaire	123
4.2.3 Capital autorisé non émis	102		
4.2.4 Capital potentiel	102	<b>8. RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLES DU CONTRÔLE DES COMPTES</b>	129
4.2.5 Actionnariat salarié dans le cadre du Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après « FCPE »)	106	8.1 Attestation du responsable du document de référence	129
4.2.6 Titres non représentatifs du capital	106	8.2 Attestation des Commissaires aux comptes portant sur la situation financière et les comptes historiques donnés dans le présent document de référence	129
4.2.7 Identification des porteurs de titres	106	8.3 Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes	130
4.2.8 Tableau d'évolution du capital	107	8.4 Politique d'information	131
4.3 Evolution du capital et des droits de vote au cours des trois derniers exercices	109	8.5 Calendrier de la communication financière pour l'exercice 2004-2005	131
4.4 Répartition du capital et des droits de vote au 24 juin 2004	110		
4.5 Marché des titres	111	<b>GLOSSAIRE</b>	132
4.6 Dividendes	111		
<b>5. GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE</b>	112	<b>TABLE DE CONCORDANCE</b>	133
5.1 Direction du Groupe et composition du Conseil d'administration	112		
5.2 Autres mandats exercés par les Administrateurs	113		
5.3 Intérêts des dirigeants	115		
<b>6. RAPPORT DU PRÉSIDENT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION, CONFORMÉMENT À L'ARTICLE L225-37 DU CODE DE COMMERCE, SUR LES CONDITIONS DE PRÉPARATION ET D'ORGANISATION DES TRAVAUX DU CONSEIL ET LES PROCÉDURES DE CONTRÔLE INTERNE MISES EN PLACE PAR LA SOCIÉTÉ</b>	116		
6.1 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil	116		
6.2 Les procédures de contrôle interne	117		

# 1. Présentation générale

## 1.1 INTRODUCTION

---

Ubisoft est l'un des principaux développeurs et éditeurs mondiaux de logiciels de jeux interactifs.

Depuis sa création en 1986, Ubisoft a connu une croissance forte et continue par le biais de la croissance interne et des acquisitions ciblées à très fort potentiel. Depuis son introduction en Bourse en 1996, le Groupe a multiplié par 13 son chiffre d'affaires et possède aujourd'hui un très large catalogue de marques fortes et reconnues, conjointement par les professionnels de l'industrie et les consommateurs.

L'activité du Groupe s'articule autour de 3 grands métiers : le développement (la création des logiciels de jeu), l'édition (l'acquisition de droits sur des jeux et des licences externes ainsi que le marketing des produits) et la distribution (la livraison physique du produit final auprès des détaillants de toutes natures). Ubisoft a progressivement intégré avec succès ces trois métiers. Le Groupe possède aujourd'hui des équipes de développement de très grande qualité, réparties dans 12 studios internationaux, dont la créativité et le talent ont créé et créent de nombreuses marques fortes.

Cette force se compose de près de 2400 personnes qui oeuvrent dans un but commun : créer des jeux de qualité pour des joueurs toujours plus nombreux et exigeants.

## 1.2 FAITS MARQUANTS DE L'EXERCICE 2003/2004

---

### Avril 2003

- Tom Clancy's Splinter Cell® sur PlayStation®2 est numéro 1 des ventes en Allemagne, en France et en Grande-Bretagne,
- Ubisoft présente sept titres à fort potentiel à l'E3 2003, le salon mondial du jeu vidéo : Beyond Good and Evil™, Far Cry™, Prince of Persia® The Sands of Time, Tom Clancy's Rainbow Six®3, Uru™ : Ages Beyond Myst®, XIII et Tom Clancy's Ghost Recon®: Island Thunder™,
- Annonce du chiffre d'affaires pour l'exercice 2002-2003 : + 23% de croissance.

### Mai 2003

- IGN.com récompense les jeux d'Ubisoft présentés à l'E3 : 4 récompenses pour Prince of Persia® The Sands of Time™ dont celui du meilleur jeu du salon sur PlayStation®2 ; 5 nominations pour Beyond Good and Evil™,
- Attribution à titre gratuit de Bons de Souscription d'Actions (BSA) sur la base d'un BSA offert pour une action Ubisoft.

### Juin 2003

- Signature d'un accord d'édition avec Sony Online Entertainment pour Everquest® II et Lords of Everquest™ en Europe,

- Prince of Persia® The Sands of Time™ est élu meilleur jeu d'action-aventure sur PlayStation®2 par les représentants de l'E3 2003. Au total, Ubisoft a reçu 7 récompenses et 17 nominations,
- Tom Clancy's Splinter Cell® sur PlayStation®2 est numéro 1 des ventes aux Etats-Unis (source NPD).

### Juillet 2003

- Chiffre d'affaires du premier trimestre 2003-2004 : 66,5 millions d'euros, +107%.
- Signature de trois accords d'exclusivité sur 2003 avec les fabricants de consoles :
  - Prince of Persia® The Sands of Time sur PlayStation®2 en Europe et en Australie,
  - Beyond Good and Evil™ sur PlayStation®2 en Europe et en Australie,
  - Tom Clancy's Rainbow Six®3 sur Xbox™ en Europe et aux Etats-Unis.

### Août 2003

- Lors de l'ECTS 2003, le salon européen du jeu vidéo, les titres Ubisoft sont une nouvelle fois reconnus pour leur qualité : Far Cry™ est élu Meilleur Jeu PC du salon, XIII est élu Meilleur Jeu et Meilleur Jeu console du salon, Everquest®II obtient la récompense du Meilleur Jeu online du salon.



**Septembre 2003**

- Ubisoft révèle son nouveau logo et annonce la vente du cent millionième jeu depuis sa création.
- Renforcement de la participation dans le capital de Gameloft à hauteur de 20%,
- Tom Clancy's Rainbow Six®3 sur Xbox™ est élu Meilleur Jeu de l'XO3.

**Octobre 2003**

- Ubisoft entre dans le Top 5 des éditeurs indépendants aux Etats-Unis et en Europe sur le premier semestre 2003,
- Signature d'un accord avec le célèbre chanteur Peter Gabriel pour la composition musicale des jeux Myst®.

**Novembre 2003**

- Signature d'un accord d'édition et de distribution exclusif avec Arush Entertainment pour la distribution du jeu Playboy®: The Mansion™ sur PC et consoles en Europe,
- Accord exclusif avec Sonopress pour la production de DVD Xbox,
- Lancement mondial d'Uru : Ages Beyond Myst®,
- Emission d'Obligations à Bons de Souscription d'Actions Remboursables (OBSAR) pour un montant de 55 M€.

**Décembre 2003**

- Accord d'édition et de distribution en Europe pour le jeu de rôle en ligne Shadowbane®,
- Ubisoft annonce la suite du jeu adapté de la célèbre série télévisée CSI : Crime Scene Investigation™ 2 : Dark Motives sur PC pour Mai 2004,
- Acquisition du studio de développement français Tiwak, basé à Montpellier.

**Janvier 2004**

- Signature d'un accord exclusif d'édition et de distribution avec le producteur japonais Tecmo pour la sortie du jeu Project Zero 2 – Crimson Butterfly sur PlayStation®2 en Europe et en Australie,
- Annonce du développement de Silent Hunter III sur PC, sortie prévue fin 2004.

**Février 2004**

- Révision des perspectives pour l'exercice fiscal 2003-2004 due au décalage d'un produit,
- La démo jouable de Far Cry enregistre plus d'un million de téléchargements en deux semaines,
- Prince of Persia® The Sands of Time™ a vendu plus d'1,1 million d'exemplaires en Europe,
- Le Festival Imagina de Monaco récompense les titres d'Ubisoft par 6 prix décernés sur 11,
- Acquisition du studio américain Wolfpack, développeur du jeu Massivement Multijoueur Online (MMO) Shadowbane®.

**Mars 2004**

- Prince of Persia® The Sands of Time™ est élu Meilleur Jeu Console de l'année 2004 aux Interactive Achievements Awards de Las Vegas et reçoit plus de prix qu'aucun autre jeu dans l'industrie. Tom Clancy's Rainbow Six®3 obtient la récompense du Meilleur Jeu FPS de l'année sur console. Au total, Ubisoft remporte 9 prix sur 23 nominations.
- Signature d'un accord de licence exclusif avec CBS Consumer Products® pour éditer CSI : Miami™ (Les Experts : Miami™) sur PC avec un lancement mondial prévu pour l'hiver 2004-2005.

**1.3****ANALYSE DE L'ACTIVITÉ ET COMMENTAIRES  
SUR LES RÉSULTATS DE L'EXERCICE 2003/2004****1.3.1 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel**

CHIFFRE D'AFFAIRES (EN MILLIONS D'EUROS)	2003-2004	2002-2003	CROISSANCE
PREMIER TRIMESTRE	66.5	32.0	+107%
SECOND TRIMESTRE	62.3	51.5	+21%
<b>PREMIER SEMESTRE</b>	<b>128.8</b>	<b>83.5</b>	<b>+54%</b>
TROISIÈME TRIMESTRE	227.7	190.5	+20%
QUATRIÈME TRIMESTRE	151.9	179.0	-15%
<b>SECOND SEMESTRE</b>	<b>379.6</b>	<b>369.5</b>	<b>+3%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>508.4</b>	<b>453.0</b>	<b>+12%</b>

Le chiffre d'affaires a progressé de 22,5% à taux de change constants (+12% à taux de change courants). Ubisoft a de nouveau gagné des parts de marché aux Etats-Unis et en Europe. Ainsi, sur 2003, Ubisoft gagne 2 places aux USA et de 1 à 4 places sur les territoires européens des éditeurs indépendants.

### 1.3.2 Chiffres d'affaires par métier

Le chiffre d'affaires d'Ubisoft se répartit entre les trois principaux métiers de l'industrie que sont le Développement, l'Édition et la Distribution de jeux vidéo.

Par **Développement** on entend les revenus de titres développés, produits et commercialisés par les studios internes d'Ubisoft. Dans le développement est inclus également le chiffre d'affaires réalisé par les développeurs-tiers (Third Parties), pour lesquels Ubisoft assure la supervision et la co-production et est garant de la qualité du produit final.

Par **Édition (publishing)** on entend les revenus des titres conçus et produits par des développeurs-tiers, dont Ubisoft finance et supervise la production en contrepartie de l'acquisition de la licence. Ubisoft se charge ensuite de la localisation, de la fabrication, et bien entendu du marketing et de la commercialisation. La société perçoit les revenus des ventes des produits et verse des royalties aux développeurs et/ou aux propriétaires de la marque.

Le chiffre d'affaires **Distribution** correspond aux revenus des ventes des produits d'éditeurs avec lesquels Ubisoft a conclu des accords de diffusion et assure la prise en charge du marketing et de la commercialisation. Ces accords peuvent être locaux (uniquement dans un territoire géographique limité) ou sur plusieurs zones.

La répartition du chiffre d'affaires par métier est la suivante :

	2003-2004	2002-2003	VARIATION
DÉVELOPPEMENT	86%	77%	+25%
ÉDITION/PUBLISHING	11%	18%	-31%
DISTRIBUTION	3%	5%	-33%

Les succès commerciaux des titres développés par Ubisoft ont permis d'enregistrer une croissance de 25% de l'activité développement. Elle représente désormais 86% du chiffre d'affaires contre 77% l'année précédente.

### 1.3.3 Evolution des volumes de production

Nombre de titres sortis en production interne, co-production (third-party) et distribution :

NOMBRE DE TITRES*	2003-2004	2002-2003
PRODUCTION INTERNE	10	20
CO-PRODUCTION	9	20
ÉDITION	16	45
DISTRIBUTION	2	14
TOTAL	37	99

\*titre = 1 jeu sur une ou plusieurs plate-formes (ex. Prince of Persia The Sands of Time™ PlayStation®2, Game Cube™, Xbox™, PC et GameBoy®Advance™ ce sont cinq produits mais un seul titre)

La société attache une importance stratégique à son activité de développement interne car elle permet d'assurer :

- une meilleure qualité de jeu et un suivi rigoureux des délais et des budgets,
- une meilleure rentabilité grâce au développement sur plusieurs formats,
- le développement et la création d'outils et de technologies réutilisables d'un jeu à l'autre.

La priorité donnée aux titres majeurs à fort potentiel, tels Prince of Persia® The Sands of Time™ qui a été commercialisé à 2,4 millions d'unités sur l'exercice fiscal 2003-2004, Tom Clancy's Rainbow Six®3 sur consoles (2,2 millions d'unités), Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow (1,7 million d'unités), ou Tom Clancy's Splinter Cell® qui s'est vendu à plus de 6 millions d'unités depuis son lancement fin 2002, est aujourd'hui une réalité.

Ubisoft a atteint son objectif en se concentrant à la fois sur un nombre réduit de produits développés en interne, mais à fort potentiel en terme de chiffre d'affaires, et en renforçant la sélection des produits d'édition.

### 1.3.4 Chiffres d'affaires par type de support

	2003-2004	2002-2003
PC	24%	23%
PLAYSTATION®	2%	5%
PLAYSTATION® 2	36%	28%
GAMEBOY/GAMEBOY™COLOR	0%	1%
GAMEBOY®ADVANCE™	5%	8%
GAME CUBE™	5%	7%
X-BOX™	27%	27%
AUTRES	1%	1%

Les ventes sur les consoles 128 bits (PlayStation®2, Nintendo Game Cube™ et Xbox™) progressent de 62 % à 68 % du chiffre d'affaires annuel témoignant de la très forte dynamique existant sur ce secteur. Les ventes sur PC sont restées stables à 24% des ventes (contre 23% l'année précédente). Les ventes sur consoles portables (GameBoy®Advance et GameBoy™Color) ont baissé de 26% en 2001-2002 à 9% en 2002-2003 pour atteindre 5% du chiffre d'affaires en 2003-2004, du fait d'une réduction significative des jeux sortis sur ces supports.

Néanmoins, l'arrivée de 2 nouvelles consoles portables, la Sony PSP et la Nintendo DS respectivement fin 2004 et début 2005 devrait redonner un nouveau souffle à ce segment.

### 1.3.5 Chiffre d'affaires par zone géographique

ANNÉE FISCALE (EN MILLIONS D'EUROS)	2003-2004 CA	% CA	2002-2003 CA	% CA
FRANCE	52.77	10%	63.68	14%
ALLEMAGNE	38.42	7.5%	45.43	10%
GRANDE-BRETAGNE	69.42	14%	50.85	11%
RESTE DE L'EUROPE	89.45	17.5%	90.27	20%
<b>TOTAL EUROPE</b>	<b>250.06</b>	<b>49%</b>	<b>250.23</b>	<b>55%</b>
AMÉRIQUE DU NORD (USA/CANADA)	236.62	46.5%	183.54	40%
ASIE/PACIFIQUE	19.66	4%	16.40	4%
RESTE DU MONDE	2.10	0.5%	2.80	1%
<b>TOTAL</b>	<b>508.44</b>	<b>100%</b>	<b>452.97</b>	<b>100%</b>

Le chiffre d'affaires (CA) du Groupe se répartit désormais de façon équilibrée entre les 2 territoires majeurs que sont l'Europe et l'Amérique du Nord.

Le chiffre d'affaires de la zone Amérique du Nord est de 237 M€ sur l'année, contribuant pour près de 47% au chiffre d'affaires du Groupe. Ce territoire enregistre une progression sur l'exercice de 29% à taux courant et de 49% à taux constant.

La zone Europe contribue à hauteur de 49% au chiffre d'affaires annuel avec 250 M€, un chiffre d'affaires stable par rapport à la précédente période, le Royaume-Uni réalisant une forte croissance (+ 37 %).

### 1.3.6 Evolution du compte de résultat

La marge brute a gagné 4 points. Elle représente 65% du chiffre d'affaires (contre 61% pour l'exercice 2002-2003) grâce à une proportion plus importante de ventes sur consoles 128 bits (68% en 2003-2004 contre 62% en 2002-2003).

L'excédent brut d'exploitation s'établit ainsi à 130 millions d'euros (+16%). Cette amélioration est liée à la hausse de l'activité commerciale et à l'amélioration de la marge. L'ensemble a généré 53 millions d'euros de marge additionnelle compensée par 35 millions de frais supplémentaires (dont 19 millions de frais marketing).

Le résultat d'exploitation est de 1,5 million d'euros en normes comptables françaises du fait d'une accélération des amortissements et dépréciations de 49 millions d'euros par rapport à l'exercice 2002-2003. En norme pro forma, il s'établit à 20,1 millions d'euros contre 27,1 millions en 2002-2003 (cf Présentation pro forma en 1.3.9).

Le résultat financier se compose de :

- 11,8 millions d'euros de frais financiers,
- 1,7 million d'euros de pertes de change,
- 1,5 million d'euros d'amortissement d'investissements financiers,
- 2,9 millions d'euros de gain sur le rachat d'OCEANE 2006 (200 000 titres rachetés à 33 euros au cours du premier trimestre 2003-2004).

Le résultat exceptionnel provient essentiellement de la vente de l'autocontrôle pour un montant de 9,5 millions d'euros.

L'impôt sur les sociétés de 1,4 million d'euros comprend une charge de 4,2 millions d'euros de crédits d'impôts non activés ou annulés.

Avant amortissement des écarts d'acquisition et fonds de commerce (6 millions d'euros), le résultat net ressort à -3 millions d'euros en normes comptables françaises et à 8,8 millions d'euros en pro forma.

### 1.3.7 Evolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement

Ubisoft a dépassé son objectif de génération de flux net de trésorerie disponible grâce à la multiplication par 7 de la marge brute d'autofinancement (soit 39,8 millions d'euros) et à l'amélioration du besoin en fonds de roulement de 31 millions d'euros qui représente 26% du chiffre d'affaires contre 36,5% en 2002-2003. La génération de flux net de trésorerie disponible hors acquisition ressort à +58 millions d'euros contre -29 millions d'euros en 2002-2003.

Enfin, à 119 millions d'euros, l'endettement net baisse de 51 millions d'euros. Il représente 41% des fonds propres au 31 mars 2004 en normes comptables françaises.

### 1.3.8 Politique de financement d'actifs

La société n'a pas recours aux contrats de location, titrisation, cession Dailly, ventes à réméré..., mais préfère se financer directement sur le marché, notamment par le biais d'emprunts obligataires. Elle a parfois recours au factor et à l'escompte.



### 1.3.9 Présentation pro forma

Ubisoft présente, parallèlement à ses comptes consolidés selon les normes comptables françaises, des données pro forma dans lesquels les coûts de développement internes ont été passés en charges comme le font certains éditeurs américains de jeux vidéo.

#### Différences entre les normes :

- Normes françaises ou 'French GAAP' :
  - Immobilisation puis amortissement des dépenses de recherche et développement internes
- Normes Pro forma
  - Comptabilisation en charges des dépenses de recherche et développement internes

Selon cette présentation Pro forma, les principaux impacts sur les comptes 2003-2004 sont les suivants :

(EN MILLIONS D'EUROS)	2003-2004	2002-2003
RÉSULTAT D'EXPLOITATION (HORS AMORTISSEMENT DES ÉCARTS D'ACQUISITION)	20,1	27,1
RÉSULTAT NET (HORS AMORTISSEMENT DES ÉCARTS D'ACQUISITION)	8,8	7,5
RÉSULTAT NET (APRÈS AMORTISSEMENT DES ÉCARTS D'ACQUISITION)	2,8	2,0
(EN EURO PAR ACTION)		
BÉNÉFICE NET PAR ACTION (HORS AMORTISSEMENT DES ÉCARTS D'ACQUISITION)	0,50	0,43
BÉNÉFICE NET PAR ACTION (APRÈS AMORTISSEMENT DES ÉCARTS D'ACQUISITION)	0,16	0,11

*Présentation pro forma non auditée*

Impact de la présentation Pro forma sur le résultat d'exploitation des cinq derniers exercices :

(EN MILLIONS D'EUROS)	2003-2004	2002-2003	2001-2002	2000-2001	1999-2000
RÉSULTAT D'EXPLOITATION PUBLIÉ	1,5	31,6 *	31	7,9	13,7
- DÉPENSES DE R&D CAPITALISÉES	-79,8	-72,1	-77	-60,7	-45,6
+ AMORTISSEMENT DES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	98,4	67,6	54,7	33,7	37,8
RÉSULTAT D'EXPLOITATION PRO FORMA	20,1	27,1	8,7	-19,1	5,9

*Présentation pro forma non auditée*

*\*Retraité des éléments exceptionnels pour 5,5 millions d'euros.*

### 1.3.10 Passage aux normes IAS/IFRS

La présentation des comptes consolidés en normes IAS/IFRS est prévue sur l'exercice clos au 31 mars 2006 avec un comparatif de l'exercice au 31 mars 2005. Ubisoft a adopté une méthodologie projet pour la mise en place du nouveau référentiel comptable international, la démarche se déroule en quatre phases :

- la première étape a été consacrée à la constitution du groupe de travail et à la mise en place d'un calendrier et d'un plan d'actions,
- la deuxième étape a porté sur le diagnostic de l'information financière et l'analyse des divergences,
- la troisième étape correspond à la mise en œuvre opérationnelle et à l'adaptation des procédures et du système d'information,
- enfin, la quatrième étape consistera à déployer le processus de consolidation et de refonte des états financiers annuels selon les normes IAS/IFRS.

Le groupe de travail avance conformément au plan d'actions fixé et s'apprête à déployer la troisième phase.

Etant donné l'état d'avancement de nos travaux, nous estimons que les normes suivantes pourraient impacter nos comptes :

- IAS 14 : information sectorielle
- IAS 19 : comptabilisation des engagements de retraite et des prestations assimilées
- IAS 36 : dépréciation des actifs
- IAS 38 : immobilisations incorporelles.

### 1.3.11 Tableau de résultat des 5 derniers exercices (comptes sociaux Ubisoft Entertainment) (ART. 135 DU DÉCRET DU 23 MARS 1967)

EXERCICE	99/00	00/01	01/02	02/03	03/04
CAPITAL SOCIAL (€)	5.054.712	5.155.558	5.384.307	5.437.425	5.450.514
NOMBRE ACTIONS ORDINAIRES	16.578.368	16.909.122	17.368.732	17.540.082	17.582.304
NOMBRE ACTIONS À DIVIDENDE PRIORITAIRE	-	-	-	-	-
NOMBRE MAXIMAL ACTIONS À CRÉER	2.698.235	2.870.262	5.646.664	4.310.780	6.385.287
PAR CONVERSION D'OBLIGATIONS	1.215.750	964.120	3.905.470	2.704.771	2.598.318
PAR LEVÉE DE STOCK OPTIONS	630.940	992.477	827.594	1.552.743	1.207.577
PAR EXERCICE DE BONS DE SOUSCRIPTION	851.545	913.665	913.600	53.266	2.579.392
CHIFFRE D'AFFAIRES (K€)	126.250	161.470	226.134	128.696	165.872
RÉSULTAT AVANT IMPÔTS, PARTICIPATION, DOTATIONS (K€)	35.812	26.651	33.101	108.604	91.796
IMPÔTS SUR LES BÉNÉFICES (K€)	-	-	-	-48	96
PARTICIPATION DES SALARIÉS	-	-	-	-	-
RÉSULTAT APRÈS IMPÔTS, PARTICIPATION, DOTATIONS (K€)	3.102	-8.409	-24.390	5.900	1.305
RÉSULTAT DISTRIBUÉ	-	-	-	-	-
PAR ACTION, RÉSULTAT APRÈS IMPÔTS AVANT DOTATIONS (€)	2,16	1,58	1,91	6,19	5.22
PAR ACTION, RÉSULTAT APRÈS IMPÔTS ET DOTATIONS (€)	0,19	-0,50	-1,40	0,34	0.07
DIVIDENDE ATTRIBUÉ À CHAQUE ACTION	-	-	-	-	-
EFFECTIF MOYEN DES SALARIÉS	5	5	5	5	5
MONTANT DE LA MASSE SALARIALE (K€)	240	66	275	495	525
COTISATIONS SOCIALES ET AVANTAGES SOCIAUX (K€)	86	21	119	174	186

## 1.4 RESSOURCES HUMAINES ET DONNÉES ENVIRONNEMENTALES

### 1.4.1 Effectifs

Au 31 mars 2004, Ubisoft employait 2352 salariés soit une progression de 18,2 % liée notamment au développement du studio canadien et à l'acquisition de 2 nouveaux studios, Tiwak et Wolfpack.

L'effectif est composé de 75 % d'hommes et 25 % de femmes pour une moyenne d'âge de 30,3 ans.

### 1.4.2 Turn Over

Le turn over est principalement lié à l'échéance de missions ponctuelles.

### 1.4.3 Contrats

La plupart des salariés du Groupe sont employés sous contrat de travail à durée indéterminée.

Pour répondre à des besoins liés à la nature de son activité, Ubisoft recourt également à des contrats de travail à durée déterminée ou d'interim.

### 1.4.4 Esprit d'entreprise

Ubisoft recrute à la fois des experts en création de jeux et des juniors qui sont issus des meilleures formations. Les juniors apprennent et progressent aux côtés des seniors. Tous prennent une part active au développement de l'entreprise, à leur échelle. La curiosité, l'ouverture d'esprit, la volonté d'échange, le sens de l'initiative et la convivialité sont les valeurs communes à l'entreprise. Le développement et le partage des connaissances occupent une place privilégiée : la richesse multiculturelle du Groupe y contribue pleinement. Grâce à ses implantations à l'international et à ses divers métiers en interne, le Groupe offre de nombreuses possibilités de mobilité et d'évolution de carrière. La société est à l'écoute des initiatives, et permet à chacun de réaliser ses projets professionnels dans un cadre de travail stimulant.

### 1.4.5 Durée du travail

En France, la durée de travail des salariés à temps complet est de 35 heures hebdomadaires. L'organisation de ce temps de travail varie, en fonction des contraintes de l'activité et des choix exprimés par les salariés, entre une répartition sur 5 jours de la semaine ou l'octroi de journées de récupération (RTT).

### 1.4.6 Formation continue

Au cours du dernier exercice fiscal Ubisoft a souhaité axer sa politique de formation sur l'acquisition et le développement des compétences de ses salariés et plus particulièrement sur :

- l'acquisition de nouvelles compétences techniques,
- l'approfondissement et le développement des expertises,
- le management,
- le perfectionnement linguistique.

### 1.4.7 Répartition des effectifs par activité

ACTIVITÉS	Au 31/03/04	Au 31/03/03	Au 31/03/02
PRODUCTION	1564	1268	1259
VENTE, MARKETING ET ADMINISTRATION	788	722	642
TOTAL	2352	1990	1901

### 1.4.8 Répartition des effectifs d'Ubisoft par pays au 31 mars 2004

PAYS	EFFECTIFS AU 31/03/2004	EFFECTIFS AU 31/03/2003
ALLEMAGNE	66	84
AUSTRALIE	15	17
AUTRICHE	9	10
BELGIQUE	10	8
BRÉSIL	-	4
CANADA	719	432
CHINE	209	201
CORÉE	3	-
ESPAGNE	51	58
ÉTATS-UNIS	307	256
FRANCE	630	604
GRANDE-BRETAGNE	48	48
HOLLANDE	10	9
HONG KONG	5	4
ITALIE	58	71
JAPON	17	12
MAROC	52	59
PAYS SCANDINAVES	21	22
ROUMANIE	114	84
SUISSE	8	7
TOTAL	2352	1990

### 1.4.9 Données environnementales

#### Impact sur l'environnement

La société édite et distribue des jeux vidéos, elle ne les fabrique pas. Elle a un impact très faible sur l'environnement que ce soit en matière de rejet dans l'air, dans l'eau ou les sols, ou en matière de nuisances sonores ou olfactives.

Au cours de l'exercice, Ubisoft a procédé à la destruction de 55,6 tonnes de produits non commercialisables. Les différentes destructions, réalisées sous contrôle d'huissiers, ont été confiées à des sociétés spécialisées dans l'enfouissement des déchets.

Désormais, Ubisoft ne procède plus à la destruction de son matériel informatique et travaille activement à son recyclage. Consommation en eau et électricité :

Le Groupe a consommé environ 10 millions de Kwh sur l'exercice 2003-2004.

Il est important de noter que la consommation en eau d'Ubisoft est non significative.

#### Risque environnemental

A ce jour, le Groupe n'a connaissance d'aucun risque environnemental.

Le Groupe n'a pas constitué de provision, ni pris de garantie pour couvrir des risques éventuels en matière environnementale.

De plus, le Groupe n'a versé aucune indemnité à ce titre au cours de l'exercice.



## 1.5 FILIALES ET PARTICIPATIONS

### 1.5.1 Organigramme au 31 mars 2004



#### PRODUCTION

LUDIMEDIA S.A.S	(FRANCE)	99,76%
LUDI FACTORY SARL	(FRANCE)	99,80%
UBISOFT DESIGN SARL	(FRANCE)	99,00%
TIWAK S.A.S	(FRANCE)	100,00%
UBISOFT COMPUTING SARL	(FRANCE)	99,80%
UBISOFT SIMULATIONS SARL	(FRANCE)	99,80%
UBISOFT PICTURES SARL	(FRANCE)	99,00%
UBISOFT GRAPHICS SARL	(FRANCE)	99,80%
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	(CANADA)	100,00%
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE CO LTD	(CHINE)	100,00%
UBISOFT SARL	(MAROC)	99,86%
UBISOFT MUSIC PUBLISHING INC	(CANADA)	100,00%
UBISOFT WORLD STUDIOS SARL	(FRANCE)	99,97%
UBISOFT PRODUCTIONS FRANCE SARL	(FRANCE)	99,80%
UBI STUDIOS SRL	(ITALIE)	97,50%
UBI STUDIOS S.L	(ESPAGNE)	99,95%
UBI SOFT S.R.L	(ROUMANIE)	99,35%
UBISOFT MUSIC INC	(CANADA)	100,00%
RED STORM ENTERTAINMENT INC <sup>(1)</sup>	(USA)	100,00%
BLUE BYTE SOFTWARE INC <sup>(1)</sup>	(USA)	100,00%
BLUE BYTE SOFTWARE (DE)	(ALLEMAGNE) (SUCCURSALE)	
WOLFPACK INC <sup>(1)</sup>	(USA)	100,00 %
GAMELOFT. S.A.	FRANCE	19,47 %

#### COMMERCIALISATION

UBISOFT FRANCE S.A.S	(FRANCE)	99,99%
UBISOFT LTD	(ROYAUME UNI)	100,00%
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	(ALLEMAGNE)	100,00%
UBISOFT S.A.	(ESPAGNE)	99,97%
UBISOFT SPA	(ITALIE)	99,99%
UBISOFT INC <sup>(1)</sup>	(ÉTATS-UNIS)	100 %
UBISOFT KK	(JAPON)	100,00%
UBISOFT PTY LTD	(AUSTRALIE)	100,00%
UBISOFT NORDIC A.S	(DANEMARK)	99,50%
UBISOFT SPRL	(BELGIQUE)	99,84%
UBI SOFT ENTERTAINMENT LTD	(HONG KONG)	99,50%
UBI SOFT ENTERTAINMENT B.V.	(HOLLANDE)	99,98%
UBISOFT SWEDEN A.B	(SUÈDE)	98,00%
UBISOFT WARENHANDELS GMBH	(AUTRICHE)	100,00%
UBI SOFT ENTERTAINMENT LTDA	(BRÉSIL)	99,00%
UBISOFT EMEA SARL	(FRANCE)	99,99%
UBISOFT CANADA INC	(CANADA)	100,00%
UBISOFT FINLAND OY	(FINLANDE)	100,00%
UBISOFT NORWAY AS	(NORVÈGE)	98, 00%
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	(CORÉE)(SUCCURSALE)	
UBI SOFT ENTERTAINMENT SA	(SUISSE)	99,80%
UBI COMPUTER SOFTWARE BEIJING CO LTD	(CHINE)	100,00%

#### SUPPORT

UBISOFT BOOKS AND RECORDS SARL	(FRANCE)	99,00%
SOCOMA INC <sup>(1)</sup>	(CANADA)	100,00%
UBISOFT HOLDINGS INC	(USA)	100,00%
UBISOFT NETWORKS SARL	(FRANCE)	99,98%
UBISOFT MARKETING & COMMUNICATION S.A.S	(FRANCE)	99,94%
UBISOFT WORLD S.A.S	(FRANCE)	99,88%
UBISOFT MANUFACTURING & ADMINISTRATION SARL	(FRANCE)	99,86%

#### INTERNET

UBI.COM S.A	(FRANCE)	99,98 %
UBI.COM INC <sup>(1)</sup>	(US)	100,00 %

(1) ces sociétés sont détenues indirectement par Ubisoft Entertainment SA

### 1.5.2 Prises de participations

Au cours de l'exercice, Ubisoft Entertainment SA a cédé 100% de ses titres Blue Byte Software Ltd à sa filiale Ubisoft Ltd, 100% de ses titres Ubi Studios SAS à sa filiale Ubisoft Computing SARL, et 100% de ses titres Ubi Sound Studio SARL à sa filiale Ubisoft Design SARL.

Les fusions-absorptions réalisées sur l'exercice concernent :

- la société Ubisoft Computing SARL et sa filiale Ubi Studios SAS au 31 août 2003,
- la société Ubisoft Design SARL et sa filiale Ubi Sound Studio SARL au 30 septembre 2003,
- la société Red Storm Entertainment Inc et la société Sinister Games Inc au 31 décembre 2003,
- la société Ubisoft Ltd et sa filiale Blue Byte Software Ltd au 28 février 2004.

Suite à l'acquisition de 3,4 millions de titres Gameloft SA le 15 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a dépassé le seuil des 20% de droits de vote. Au 31 mars 2004, Ubisoft Entertainment SA détient 21,775% des droits de vote.

Le 17 décembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a acquis 100% des titres de la société Tiwak SAS pour 1.409 K€.

L'impact de cette acquisition sur le total du bilan, du résultat d'exploitation et du chiffre d'affaires étant nettement inférieur à 15%, il n'a pas été établi de comptes pro forma.

### 1.5.3 Activités des filiales

#### Les filiales de production

Elles sont responsables de la conception et de la réalisation des logiciels. Elles ont vu leur activité progresser fortement et leurs produits rencontrer un très grand succès.

##### Principales filiales :

FILIALES (EN MILLIERS D'EUROS)	31 MARS 2004		31 MARS 2003		31 MARS 2002	
	CA SOCIAL	RÉSULTAT	CA SOCIAL	RÉSULTAT	CA SOCIAL	RÉSULTAT
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	27.977	1.078	19.039	772	18.760	1.653
RED STORM ENTERTAINMENT INC	13.074	-7.142*	9.891	-2.140*	40.492	-15.060*
UBISOFT WORLD STUDIOS SARL	10.613	11	8.709	106	5.764	1

\* ce résultat comprend des dotations d'amortissement du Goodwill pour 9.032 au 31/03/04, 5.918 au 31/03/03 et 6.823 au 31/03/02 ; ces dotations sont enregistrées dans les comptes sociaux de Red Storm Entertainment Inc puis retraitées dans les comptes consolidés pour amortir le Goodwill sur 20 ans.

#### Les filiales de commercialisation

Responsables de la diffusion des produits Ubisoft dans le monde, elles consolident leurs positions sur leurs marchés respectifs; Ubisoft Inc (Etats-Unis) est en très forte progression.

##### Principales filiales :

FILIALES (EN MILLIERS D'EUROS)	31 MARS 2004		31 MARS 2003		31 MARS 2002	
	CA SOCIAL	RÉSULTAT	CA SOCIAL	RÉSULTAT	CA SOCIAL	RÉSULTAT
UBISOFT INC (ETATS-UNIS)	220.701	7.847	167.182	10.991	135.441	8.721
UBISOFT LTD (ROYAUME-UNI)	73.498	890	57.387	2.470	40.935	-425
UBISOFT FRANCE SAS (FRANCE)	48.511	480	59.139	-7.106	NON SIGNIFICATIF <sup>(1)</sup>	NON SIGNIFICATIF <sup>(1)</sup>
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH (ALLEMAGNE)	39.574	-893	45.342	- 1.974	43.891	1.419

(1) avant l'apport partiel de l'activité distribution France

## 1.6

# RENSEIGNEMENTS DE CARACTÈRE GÉNÉRAL

### 1.6.1 Protection des marques

Les jeux d'Ubisoft bénéficient des lois sur la protection intellectuelle, tant au niveau européen qu'international (pour la France : l'Institut National de la Propriété Industrielle à Paris ; pour le dépôt européen : l'Office d'Harmonisation du Marché Intérieur ; pour les dépôts internationaux : l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle et enfin pour le marché Nord Américain, Patent and Trademark Office à Washington).

D'autre part, les jeux conçus par Ubisoft sont couverts par la législation internationale sur les copyrights.

Ubisoft n'a pas déposé de brevet et n'a pas de dépendance vis-à-vis de brevets particuliers.

La société, comme l'ensemble des éditeurs de jeux de loisirs, est confrontée au problème du piratage. Elle est adhérente au SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir) et poursuit tous les cas de contrefaçon de logiciels avérés en France et à l'étranger (par la constitution de partie civile, si applicable, ou toute autre voie pénale ou civile existante).

Par ailleurs, dans le cadre du piratage par Internet, la société entame systématiquement des démarches contre les "hackers" afin d'obtenir le retrait des jeux mis illégalement en ligne.

### 1.6.2 Politique d'investissement

Depuis maintenant deux ans, Ubisoft a décidé de centrer ses investissements sur ses produits majeurs développés en interne c'est-à-dire des jeux vidéo de qualité « triple A » et des jeux « time to market ». Ainsi, l'année 2003-2004 a confirmé la volonté d'Ubisoft de renforcer sa position en se donnant les moyens de privilégier sa production interne. Ces investissements ont fait croître les coûts de production interne de 11% à 80 millions d'euros, une hausse très modérée compte tenu de la croissance annuelle de 25% enregistrée sur l'activité Développement grâce aux succès commerciaux des titres issus des studios internes.

#### Investissements liés à la production :

Les données sont exprimées en millions d'euros

2003-2004	2002-2003	2001-2002
80	72	77

#### Prévisions pour l'exercice 2004-2005 : environ 93 millions d'euros

Pourcentage par rapport au Chiffre d'Affaires HT total

2003-2004	2002-2003	2001-2002
15,7%	15,9%	20,9%

Montant rapporté par salarié affecté à la Production

2003-2004	2002-2003	2001-2002
51.007€	56.865€	61.160€

Prévisions pour l'exercice 2004-2005 : environ 17% du CA

### 1.6.3 Politique de recherche et développement

Dans l'effort constant de développer des jeux vidéo d'excellence, Ubisoft a mis au point une politique de recherche et de développement d'outils par projet, intégrant les évolutions technologiques les plus récentes. En effet, le choix des outils intervient très en amont dans un projet, car de ce choix dépendent les investissements nécessaires, en terme de temps, de ressources humaines et de financements globaux du jeu.

Grâce à l'intégration de son équipe d'ingénieurs qui maîtrisent les meilleures technologies existantes, Ubisoft a aujourd'hui une approche très pragmatique de ses projets : en fonction des problématiques et des résultats attendus sur un jeu, le choix des outils se portera soit sur des développements spécifiques internes, soit sur des logiciels existants sur le marché, soit sur un mix des deux. La recherche est donc focalisée sur l'innovation et la fonctionnalité, grâce à des technologies adaptées à un produit de grande qualité. Le développement est concentré sur la créativité des jeux pour un total agrément du joueur.

Les frais de recherche et développement sont immobilisés et amortis sur trois ans ; au cours de l'exercice ces dépenses se sont élevées à 79.775 K€. Il n'y a pas de recherche fondamentale.

### 1.6.4 Litiges

A la connaissance de la société, il n'existe pas de faits exceptionnels ou litiges susceptibles d'avoir, ou ayant eu dans un passé récent, une incidence significative sur l'activité, les résultats, la situation financière, le patrimoine de la société Ubisoft Entertainment SA et de ses filiales.



## 1.7

# FACTEURS DE RISQUES

---

Les risques sont, par ordre d'importance :

### 1.7.1 Risque de décalage ou de mauvais démarrage lors de la sortie d'un jeu phare

Dans un contexte très concurrentiel, et surtout saisonnier, marqué de plus en plus par l'obligation de sortir des « hits », l'annonce du décalage d'un jeu attendu peut avoir des impacts négatifs sur la fluctuation du cours, les revenus et donc les résultats futurs du Groupe.

Le lancement d'un jeu peut-être en effet retardé en raison de la difficulté à anticiper précisément le temps nécessaire à son développement.

Dans un marché cyclique du fait des nouvelles technologies et pénalisé par une courte durée de vie des produits, le bon démarrage d'un jeu est capital. La notion de « cible » prend alors toute sa mesure.

Il peut arriver que certains jeux ne rencontrent pas le succès escompté immédiatement. Un jeu peut effectivement avoir une sortie timide puis rencontrer le succès par la suite. De la même façon, dès lors qu'un titre est reconnu, la société peut ensuite produire des suites de ce titre dont le succès est prévisible.

Ubisoft a justement recentré son catalogue de produits de façon à produire des jeux innovants et captivants. Ubisoft privilégie la qualité de ses propres marques et garde une certaine maîtrise sur la chaîne conception/développement/duplication/fabrication/livraison, afin de se prémunir contre des prévisions de sortie inexactes.

Ubisoft, comme tous les éditeurs, est dépendant des cycles économiques. Cependant la Société se donne les moyens marketing et commerciaux pour mettre en avant ses produits.

### 1.7.2 Risque lié à la rupture d'un partenaire de Licence

Ubisoft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat, notamment avec des partenaires prestigieux tel que Disney.

Ceci lui permet d'augmenter sensiblement son chiffre d'affaires, tout en étoffant son catalogue de jeux. Ubisoft profite ainsi de cette notoriété déjà existante pour assurer un bon potentiel de ventes au jeu.

L'interruption de plusieurs de ces partenariats, pour différentes raisons, à l'initiative d'Ubisoft ou de ses partenaires, pourrait entraîner un effet négatif sur les revenus et le résultat d'exploitation futurs de la société dès lors qu'ils ne seraient pas compensés par d'autres nouvelles licences.

Dans la mesure où les licences ne représentent que 11% du chiffre d'affaires au 31 mars 2004, ce risque se trouve fortement atténué.

### 1.7.3 Risque lié à la Sécurité Informatique

Malgré les nombreux systèmes d'intégration mis en place, Ubisoft n'est pas à l'abri d'une malveillance, ni de problèmes informatiques divers.

L'information est une ressource stratégique qui représente une valeur considérable et doit donc être protégée de manière appropriée.

La sécurité des systèmes informatiques protège l'information d'une multitude de menaces pour assurer la continuité de l'activité, limiter les dommages et contribuer au maximum à obtenir les résultats.

Elle se caractérise par la garantie de la confidentialité, de l'intégrité et de la disponibilité de l'information.

### 1.7.4 Dépendance au regard des clients

La société n'a pas de dépendance significative au regard de clients susceptibles d'affecter son plan de développement.

Ubisoft bénéficie d'un réseau de distribution de plus en plus centralisé.

En effet, dans la plupart des pays européens, tout comme aux Etats-Unis et au Japon, la distribution est centralisée et Ubisoft livre directement les enseignes locales qui redistribuent elles-mêmes auprès de leurs magasins. Seuls les revendeurs indépendants les plus petits sont livrés par l'intermédiaire de distributeurs ou grossistes, principalement en France et en Italie.

La majeure partie des ventes est réalisée avec des clients « grands comptes ». Le risque de non-paiement de ces derniers est donc relativement faible. De plus, les principales filiales représentant plus de 85% du chiffre d'affaires bénéficient d'une assurance crédit.

Les 10 premiers clients d'Ubisoft représentent 45% du chiffre d'affaires hors taxes du Groupe.

### 1.7.5 Dépendance au regard des fournisseurs et sous-traitants

La société n'a pas non plus de dépendance financière significative, au regard des sous-traitants et fournisseurs, susceptible d'affecter son plan de développement.

Ubisoft et ses filiales utilisent principalement les services ou les produits de fournisseurs tels que des intégrateurs (imprimeurs pour la réalisation des manuels et le conditionnement des produits, fournisseurs de disquettes et cédéroms pour l'approvisionnement et la duplication en sous-traitance de ces supports, assembleurs), des fournisseurs de technologies, des fournisseurs de licences et de maintenance dans le cadre de l'activité.

Il existe par contre une dépendance vis-à-vis des constructeurs : Ubisoft, comme tous les éditeurs de jeux pour consoles, achète les cartouches et supports de jeux auprès des fabricants de consoles. L'approvisionnement est donc soumis à la fabrication des supports. Pour le jeu PC, il n'y a aucune dépendance particulière.

### 1.7.6 Risques de marché

Le Groupe limite ses interventions à la gestion des positions découlant de son activité commerciale excluant toute opération spéculative. Cette gestion est assurée de manière centralisée et exclusive par les équipes de la Direction Financière du Groupe sur la base d'orientations approuvées par le PDG.

Pour limiter les risques de taux et les risques de change résultant des besoins de financement de son activité ainsi que de sa présence internationale, le Groupe utilise certains instruments financiers, tels que décrits ci-dessous.

#### Risques de taux :

La gestion du risque de taux vise essentiellement à minimiser le coût des emprunts financiers du Groupe et à réduire l'exposition à ce risque. Pour cela, le Groupe privilégie les emprunts à taux fixes pour les besoins de financement permanents et les emprunts à taux variables pour financer les besoins ponctuels liés à l'augmentation du fonds de roulement durant les périodes de haute activité.

Au 31 mars 2004, la dette nette du Groupe était essentiellement constituée de dettes obligataires et d'emprunts à taux fixes. Le Groupe est donc peu sensible à une hausse des taux d'intérêts, mais est exposé à un risque de coût d'opportunité dans le cas d'une baisse des taux.

#### Risques de change :

Le Groupe est exposé aux risques de change sur ses flux d'exploitation ainsi que sur ses investissements dans ses filiales étrangères.

Le Groupe protège uniquement ses positions concernant ses flux d'exploitation et dans les principales monnaies significatives (Dollar US, Dollar Canadien, Livre Sterling, Dollar Australien). La stratégie est de couvrir un seul exercice à la fois, l'horizon de couverture n'excède donc pas 15 mois.

Le Groupe utilise tout d'abord des couvertures naturelles provenant de transactions en sens inverses (achats de marchandises en devises compensés par des royalties provenant des filiales dans la même devise). Pour les soldes non couverts ainsi que pour les transactions non commerciales (prêts internes en devises), la maison mère emprunte dans ces devises ou met en place des contrats de vente à terme ou des options.

Au 31 mars 2004 la société avait ainsi couvert 4.040 KUSD, 12.000 KGBP, 8.610 KCAD et 14.931 KAUD par des ventes à terme et emprunts en devises.

### 1.7.7 Risques liés aux acquisitions futures et à l'intégration des acquisitions

La Société pourrait procéder à moyen et/ou long terme à des opérations de croissance externe. La structure bilancielle saine de la société et le niveau de capitaux disponibles (emprunts obligataires de 172 millions d'euros et un crédit syndiqué de 97,5 millions d'euros) devraient minimiser les risques liés à ces opérations.

Des risques pourraient toutefois survenir :

- une dilution de l'actionnariat actuel,
- la constitution d'une dette importante à long terme,
- des pertes éventuelles,
- la constitution de provisions sur une survaleur ou d'autres immobilisations incorporelles,
- ou encore un impact négatif sur la rentabilité.

En outre, il est à considérer dans les risques de fusion et acquisition, la perte éventuelle de collaborateurs clés de la société cible. Cette perte pourrait avoir un effet négatif sur le chiffre d'affaires de la société acquise, ses résultats et/ou sa situation financière. Ubisoft a cependant toujours montré une capacité effective dans l'intégration des acquisitions.

### 1.7.8 Risques liés au départ d'hommes clés

La société est aujourd'hui structurée de façon à minimiser les risques de départ ou d'indisponibilité prolongée des collaborateurs ou dirigeants clés. Un programme de conservation et partage du savoir-faire, est, par exemple, en cours de déploiement dans la société, pour la distribution et la transmission du savoir dans l'entreprise. De plus, la politique de ressources humaines, commune à tout le Groupe, est cadrée sur sa capacité à attirer, former, retenir et motiver des collaborateurs disposant de fortes compétences techniques et managériales. Des programmes sont alors mis en oeuvre (plans de stock option, PEG, politique salariale, plan de développement...).

### 1.7.9 Risques de liquidités

Au 31 mars 2004, la dette financière représente 244 M€ et, compte tenu des liquidités, de la prime de remboursement et des valeurs de placements disponibles à court terme, l'endettement net s'élève à 119 M€.

L'endettement net sert essentiellement à financer le Besoin en Fonds de Roulement du Groupe et donc des actifs à court terme. Le Groupe n'est ainsi théoriquement pas exposé à un risque de liquidités lié à un financement à court terme d'un actif à long terme.

La dette financière au 31 mars 2004 est constituée essentiellement de dettes obligataires dont l'échéance excède 1 an.

Par ailleurs, pour financer les besoins ponctuels liés à l'augmentation du fonds de roulement durant les périodes de haute activité, le Groupe a mis en place des lignes de crédits

auprès d'organismes bancaires. Celles-ci s'élèvent à 71 M€ au 31 mars 2004.

L'obligation convertible de 25 M€ (échéance en Juillet 2005) et l'Océane de 92M€ (échéance en Novembre 2006) ne sont pas soumises à des covenants financiers.

Les lignes de crédit accordées par des établissements bancaires, ainsi que l'OBSAR de 55 M€ mis en place en Novembre 2003, sont conditionnées par des covenants financiers, fondés sur des ratios d'endettement net sur fonds propres et d'endettement net sur Marge Brute d'Autofinancement.

## 1.8 ENGAGEMENTS

Il n'existe pas d'investissement futur ayant déjà fait l'objet d'engagement ferme de la part des dirigeants de la société.

## 1.9 ASSURANCES

Le Groupe bénéficie d'une couverture mondiale par pays s'agissant notamment des risques de dommages aux biens, de responsabilité civile, sur les véhicules, pour les appartements loués aux salariés détachés.

La société n'est pas assurée en cas de perte d'exploitation.

Le tableau ci-dessus récapitule les garanties limites selon le type d'assurances souscrites par les principales entités :

Garanties limites	France EN EUROS	Canada EN CAD	Chine EN CNY
RESPONSABILITÉ CIVILE PROFESSIONNELLE	9 485 000	18 050 000	1 000 000
ASSURANCES DES BIENS	3 350 000	11 973 000	6 804 116
ASSURANCES SUR STOCKS	7 500 000	1 000 000	-

## 1.10 EVÉNEMENTS RÉCENTS, PERSPECTIVES ET STRATÉGIE

### 1.10.1 Evolution récente

#### Avril 2004

- Ubisoft annonce la sortie à l'automne 2004 de *Myst® IV Revelation*, développé par le studio de Montréal,
- Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow est numéro 1 des ventes sur consoles et Far Cry™ numéro 1 des ventes sur PC en Allemagne, en France, en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis. (Source : GfK, Media control, Chart Track, UBS Warburg),
- Signature d'un accord de licence exclusif avec Metro-Goldwyn-Mayer pour l'édition de Rocky Legends™ sur PlayStation®2 et Xbox™ à l'automne 2004,
- Ubisoft annonce le développement dans son studio de Montréal du jeu Far Cry™ Instincts sur Xbox™, version console du jeu d'action à la 1ère personne (FPS) sorti sur PC début 2004,
- Ubisoft annonce le développement de Tom Clancy's Ghost Recon®2, suite du jeu de tir militaire, et étend ainsi son activité à tous les segments de la catégorie des jeux de guerre,

- Signature d'un accord à long terme avec le développeur Gearbox Software pour l'édition de Brothers in Arms™, une nouvelle licence militaire sur consoles et PC dont la sortie est prévue fin 2004,
- Renforcement de la participation stratégique d'Ubisoft dans le capital de Gameloft à hauteur de 30%,
- Signature d'un accord d'édition exclusif mondial à long terme avec l'armée américaine pour développer et distribuer sur consoles les jeux de la franchise America's Army.

#### Mai 2004

- Présentation des produits majeurs de l'exercice 2004-2005 à l'E3, le salon mondial du jeu vidéo à Los Angeles : Tom Clancy's Ghost Recon®2, Brothers in Arms™, Prince of Persia®2, Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory™, Far Cry Instincts™, Tom Clancy's Rainbow Six® Black Arrow, Myst® IV Revelation, Settlers® 5 et Notorious : Die to Drive™,

- Annonce du chiffre d'affaires de l'exercice 2003-2004 : 508 millions d'euros, +12% de croissance,
- Ubisoft annonce le développement dans son studio de Montréal du jeu Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory™, suite de la célèbre franchise dont la sortie est prévue fin 2004,
- Signature d'un accord d'édition exclusif avec Square Enix pour la sortie européenne de Star Ocean™ Till the End of Time™,
- Les jeux d'Ubisoft présentés lors de l'E3 sont récompensés par les professionnels de l'industrie :
  - 7 récompenses pour Tom Clancy's Splinter Cell®3 dont Meilleur Jeu du Salon, Meilleur Jeu PC, Meilleur Jeu d'Action / Aventure, Meilleur Graphisme sur PC,
  - 2 récompenses pour Prince of Persia®2 : Meilleur Jeu d'Action sur PlayStation®2 et Meilleur Jeu d'Action sur Xbox™,
  - Brothers in Arms™ élu Meilleur Jeu d'Action sur PC par IGN.

#### Juillet 2004

- Chiffre d'affaires du 1<sup>er</sup> trimestre 2004-2005 : 62,5 millions d'euros

### 1.10.2 Perspectives et stratégie 2004-2005

#### Un environnement toujours plus concurrentiel

L'année 2003 aura été marquée par la poursuite de la montée en puissance des consoles 128 bits. La PlayStation®2 de Sony a conforté sa position de leader avec une base installée très significative de 39,6 millions d'unités (Europe et Etats-Unis), soit une croissance de 47%. La Xbox™ conserve sa deuxième place avec une base installée de 10,9 millions d'unités (Europe et Etats-Unis) en hausse de 80% par rapport à 2002. Et enfin, la Game Cube™ (base installée de 9,4 millions d'unités en Europe et Etats-Unis, +96%) arrive en troisième position malgré sa baisse de prix très significative.

Par ailleurs, le on-line sur consoles est devenu un standard. La majorité des jeux sur PlayStation®2 et Xbox™ ont un mode multi joueurs on-line. Les kits de connexion sont disponibles depuis fin 2002 pour les consoles de Sony et de Microsoft. Cette nouvelle possibilité marque une véritable avancée technologique qui permet aux joueurs de se retrouver à plusieurs au cours d'une même partie et de pouvoir communiquer oralement en temps réel. Avec la fonctionnalité on-line sur consoles, le jeu vidéo prend une toute nouvelle dimension ; elle a un impact très positif puisqu'elle rallonge le cycle de vie des jeux.

Sur l'année 2004, Ubisoft anticipe une croissance du marché du logiciel de jeu en Europe et aux Etats-Unis soutenue par :

- la baisse récente du prix des consoles 128 bits, ce qui devrait permettre d'atteindre une base installée de consoles 128 bits de l'ordre de 87 millions d'unités à la fin de l'année sur les deux continents,

- un effet volume lié à l'expansion de la base installée de consoles 128 bits et de consoles portables (lancement de la PSP de Sony et de la DS de Nintendo).

Côté éditeurs, le mouvement de concentration entamé depuis une dizaine d'année au travers notamment de fusions acquisitions telles que Broderbund, Sierra, Cendant, GT Interactive, TLC, Time-Warner Interactive, BMG Interactive, s'est poursuivi en 2002, mais plutôt avec des acquisitions de studios par des éditeurs (Rare Software racheté par Microsoft, Z-Axis Ltd. et Luxoflux Corporation rachetés par Activision, ValuSoft Inc., Rainbow Multimedia Group Inc par THQ, ...). Ce mouvement s'est réalisé en 2003 à la fois sous la forme de disparitions d'acteurs du marché (3DO, Rage Software, fermeture de la division online d'Electronic Arts,...) et l'acquisition de studios par les éditeurs s'est poursuivie (Take 2 a racheté TDK Interactive, Activision a racheté le développeur Call of Duty, Warthog a racheté Fever Pitch, ...).

Ce marché devient ainsi de moins en moins fragmenté : aux Etats Unis, les 10 premiers éditeurs (hors constructeurs) contrôlent 64% du marché en 2003 contre 62% en 2002. Le secteur devrait poursuivre ce mouvement de concentration dans les années à venir.

#### Perspectives 2004-2005 : croissance à deux chiffres et rentabilité accrue

Ubisoft devrait continuer de gagner des parts de marché et accroître significativement sa rentabilité.

Le catalogue de jeux 2004-2005 est fondé sur de nombreuses suites de franchises de très grande qualité déjà reconnues par les professionnels : Prince of Persia® 2 (titre provisoire), Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory™, Tom Clancy's Rainbow Six™: Black Arrow, Myst® IV Revelation, Tom Clancy's Ghost Recon 2™, The Settlers Heritage of Kings™, ...

De plus, le Groupe poursuit sa stratégie de création de marques à fort potentiel avec les lancements de Far Cry Instinct™, Brother in Arms™ ainsi qu'un troisième jeu sur un nouveau segment qui sera annoncé prochainement.

L'objectif de vente de l'ensemble de ces produits majeurs s'élève à plus de 13 millions d'unités sur l'exercice 2004-2005.

Ainsi, le Groupe prévoit une croissance organique à taux de change constants supérieure à 10% dans un marché attendu en progression de 3 à 5%.

Au 31 mars 2005, le résultat d'exploitation pourrait être compris entre 40 et 45 millions d'euros en normes comptables françaises et 38 à 43 millions d'euros en pro forma : cf définition en section 1.3.9. Hors élément exceptionnel, le résultat net (avant amortissement des écarts d'acquisition) serait compris entre 18 et 22 millions d'euros en normes comptables françaises et 17 à 21 millions d'euros en pro forma. Le Groupe devrait générer un flux net de trésorerie disponible compris entre 15 et 25 millions d'euros sur l'exercice.



## 2. Rapport financier de l'exercice clos Le 31 mars 2004

### 2.1

### COMPTES CONSOLIDÉS AU 31 MARS 2004

#### 2.1.1 Bilan consolidé

ACTIF	NOTES	BRUT K€	AMORT/ DÉPR K€	NET K€	NET K€	NET K€
		31.03.04	31.03.04	31.03.04	31.03.03	31.03.02
ECARTS D'ACQUISITION / MARQUES	1	135.394	18.513	116.881	108.200	111.970
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	2	354.625	201.439	153.186	175.827	163.303
IMMOBILISATIONS CORPORELLES *	3	36.184	23.318	12.866	14.099	13.353
IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	4	5.913	3.893	2.020	10.022	20.496
TITRES MIS EN ÉQUIVALENCE	5	325	-	325		
<b>ACTIF IMMOBILISÉ</b>		<b>532.441</b>	<b>247.163</b>	<b>285.278</b>	<b>308.148</b>	<b>309.122</b>
STOCKS ET EN-COURS	6	39.003	3.875	35.128	38.148	48.645
AVANCES ET ACOMPTES VERSÉS	7	31.776	-	31.776	48.303	55.097
CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS	8	97.776	1.562	96.214	153.304	106.478
AUTRES CRÉANCES ET COMPTES DE RÉGULARISATION **	9	88.545	111	88.434	105.457	70.176
VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT	10	43.359	227	43.132	24.211	40.365
DISPONIBILITÉS	11	77.076	161	76.915	97.905	30.548
<b>ACTIF CIRCULANT</b>		<b>377.535</b>	<b>5.936</b>	<b>371.599</b>	<b>467.328</b>	<b>351.309</b>
<b>TOTAL ACTIF</b>		<b>909.976</b>	<b>253.099</b>	<b>656.877</b>	<b>775.476</b>	<b>660.431</b>

PASSIF	NOTES	K€	K€	K€
		31.03.04	31.03.03	31.03.02
CAPITAL		5.450	5.437	5.384
PRIMES		269.588	268.954	266.406
RÉSERVES CONSOLIDÉES		27.602	25.490	29.006
RÉSULTAT CONSOLIDÉ		-9.023	4.854	7.953
SUBVENTION D'INVESTISSEMENT		33	93	306
CAPITAUX PROPRES (PART DU GROUPE)	12	293.650	304.828	309.055
INTÉRÊTS MINORITAIRES		0	0	0
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	13	1.932	702	481
DETTE FINANCIÈRES <sup>(1)</sup>	14	243.592	299.394	228.897
COMPTES COURANTS D'ASSOCIÉS		0	0	1.187
AVANCES ET ACOMPTES REÇUS		251	237	3.637
DETTE FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHÉS		63.251	81.032	62.295
AUTRES DETTES ET COMPTES DE RÉGULARISATION	15	54.201	89.283	54.879
<b>TOTAL DES DETTES</b>		<b>361.295</b>	<b>469.946</b>	<b>350.895</b>
<b>TOTAL PASSIF</b>		<b>656.877</b>	<b>775.476</b>	<b>660.431</b>
<sup>(1)</sup> DONT PART À MOINS D'UN AN :		70.920	105.673	38.015
DONT PART À PLUS D'UN AN :		172.672	193.721	190.882

\* dont immobilisations corporelles nettes financées par crédit-bail : 649 K€

\*\* dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 mars 2004 : 34 K€

## 2.1.2 Compte de résultat consolidé

	NOTES	K €	K €	K €
		31.03.04	31.03.03	31.03.02
<b>CHIFFRE D'AFFAIRES</b>	<b>16</b>	<b>508.444</b>	<b>452.952</b>	<b>368.961</b>
AUTRES PRODUITS D'EXPLOITATION	17	100.111	86.955	93.346
ACHATS CONSOMMÉS		-178.515	-175.637	-151.941
CHARGES DE PERSONNEL		-115.730	-99.221	-93.012
AUTRES CHARGES D'EXPLOITATION	18	-176.648	-143.331	-116.200
IMPÔTS ET TAXES		-4.769	-3.561	-3.477
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET AUX PROVISIONS	19	-131.365	-81.100	-66.715
<b>RÉSULTAT D'EXPLOITATION</b>		<b>1.528</b>	<b>37.057</b>	<b>30.962</b>
RÉSULTAT FINANCIER	20	-12.082	-12.540	-10.560
<b>RÉSULTAT COURANT DES ENTREPRISES INTÉGRÉES</b>		<b>-10.554</b>	<b>24.517</b>	<b>20.402</b>
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL	21	8.938	-6.853	2.177
IMPÔTS SUR LES RÉSULTATS	22	-1.420	-7.298	-9.216
<b>RÉSULTAT NET DES ENTREPRISES INTÉGRÉES (AVANT AMORTISSEMENT DES ÉCARTS D'ACQUISITION)</b>		<b>-3.036</b>	<b>10.366</b>	<b>13.363</b>
QUOTE-PART DANS LES RÉSULTATS DES ENTREPRISES MISES EN ÉQUIVALENCE	34	0	0	0
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS DES ÉCARTS D'ACQUISITION		-6.021	-5.512	-5.410
<b>RÉSULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDÉ</b>		<b>-9.023</b>	<b>4.854</b>	<b>7.953</b>
PART DES INTÉRÊTS MINORITAIRES		0	0	0
<b>RÉSULTAT NET (PART DU GROUPE)</b>		<b>-9.023</b>	<b>4.854</b>	<b>7.953</b>
RÉSULTAT NET PAR ACTION		-0,51	0,28	0,46
RÉSULTAT NET DILUÉ PAR ACTION (CALCULÉ SELON L'AVIS N°27 DE L'OEC)		-0,20	0,38	0,48

## 2.1.3 Tableau de variation des capitaux propres

### Variation des capitaux propres

EN K€	CAPITAL	PRIMES	RÉSERVES CONSOLIDÉES ET ÉCARTS DE CONVERSION	RÉSULTAT DE L'EXERCICE	SUBVENTION REÇUE	TOTAL CAPITAUX PROPRES
<b>SITUATION AU 31 MARS 2002</b>	<b>5.384</b>	<b>266.406</b>	<b>29.006</b>	<b>7.953</b>	<b>306</b>	<b>309.055</b>
AFFECTATION DU RÉSULTAT CONSOLIDÉ N-1			7.953	-7.953		-
VARIATION DE CAPITAL DE L'ENTREPRISE CONSOLIDANTE	53	1.338				1.391
RÉSULTAT CONSOLIDÉ DE L'EXERCICE (PART DU GROUPE)				4.854		4.854
VARIATION DES ÉCARTS DE CONVERSION			-10.259			-10.259
RECLASSEMENT PRIME DE FUSION		1.210	-1.210			-
SUBVENTION					-212	-212
<b>SITUATION AU 31 MARS 2003</b>	<b>5.437</b>	<b>268.954</b>	<b>25.490</b>	<b>4.854</b>	<b>94</b>	<b>304.829</b>
AFFECTATION DU RÉSULTAT CONSOLIDÉ N-1			4.854	-4.854		-
VARIATION DE CAPITAL DE L'ENTREPRISE CONSOLIDANTE	13	634				647
RÉSULTAT CONSOLIDÉ DE L'EXERCICE (PART DU GROUPE)				-9.023		-9.023
VARIATION DES ÉCARTS DE CONVERSION*			-2.737			-2.737
INCIDENCE DES RÉÉVALUATIONS			-5			-5
SUBVENTION					-61	-61
<b>SITUATION AU 31 MARS 2004</b>	<b>5.450</b>	<b>269.588</b>	<b>27.602</b>	<b>-9.023</b>	<b>33</b>	<b>293.650</b>

\* Les écarts de conversion sont essentiellement constitués par la baisse du dollar entre les cours historiques et le taux de clôture du 31 mars 2004.

## 2.1.4 Tableau de financement consolidé au 31 mars 2004

Tableau des flux de trésorerie  
selon l'avis n°30 de l'OEC

EN MILLIERS D'EUROS	31.03.04	31.03.03
<b>FLUX D'EXPLOITATION</b>		
BÉNÉFICE NET	-9.023	4.854
QUOTE-PART DU RÉSULTAT DES SOCIÉTÉS MISES EN ÉQUIVALENCE	-34	-
AMORTISSEMENT DES IMMOBILISATIONS CORPORELLES ET INCORPORELLES	124.559	80.082
AMORTISSEMENT DES CHARGES À RÉPARTIR	3.018	3.597
AMORTISSEMENT NET DE REPRISE DES ÉCARTS D'ACQUISITION	6.019	5.340
VARIATION DES PROVISIONS	-17.581	21.957
SUBVENTION	-61	-332
FLUX LIÉS AUX CESSIONS D'IMMOBILISATIONS	385	150
<b>MARGE BRUTE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>107.282</b>	<b>115.648</b>
STOCKS	-851	8.165
CLIENTS	17.102	-51.572
AVANCES	14.223	6.667
AUTRES ACTIFS	10.332	-48.284
FOURNISSEURS	-11.328	21.187
AUTRES PASSIFS	1.639	39.993
<b>TOTAL DES FLUX BFR</b>	<b>31.117</b>	<b>-23.844</b>
<b>FLUX LIÉS AUX INVESTISSEMENTS</b>		
ACQUISITIONS D'IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	-95.071	-92.879
ACQUISITIONS D'IMMOBILISATIONS CORPORELLES	-5.608	-7.937
ACQUISITIONS DE TITRES DE PARTICIPATION	-6.448	-3.088
ACQUISITIONS D'AUTRES IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	-645	-339
CHARGES À RÉPARTIR	-1.099	-222
CESSIONS DES IMMOBILISATIONS	153	2.939
REMBOURSEMENT DES PRÊTS ET AUTRES IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	519	11.261
VARIATION DE PÉRIMÈTRE <sup>(1)</sup>	-1.678	-1.173
<b>TOTAL DES FLUX LIÉS AUX INVESTISSEMENTS</b>	<b>-109.877</b>	<b>-91.438</b>
<b>FLUX DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT</b>		
NOUVEAUX EMPRUNTS À LONG ET MOYEN TERME	56.694	604
REMBOURSEMENT DES EMPRUNTS	-11.857	-57.851
AUGMENTATION DE CAPITAL	13	53
AUGMENTATION DE LA PRIME D'ÉMISSION	633	405
AUGMENTATION DE LA PRIME DE CONVERSION	1	-
AUGMENTATION DE LA PRIME D'ÉMISSION DES BSA	-	2
AUGMENTATION DE LA PRIME D'ÉMISSION DU PEG	-	930
SUBVENTIONS REÇUES	-	120
REMBOURSEMENT DES COMPTES COURANTS DES ACTIONNAIRES	-	-1.233
AUTRES FLUX	-5	-
<b>TOTAL DES FLUX DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT</b>	<b>45.479</b>	<b>-56.970</b>
<b>INCIDENCE DES ÉCARTS DE CONVERSION</b>	<b>503</b>	<b>-3.311</b>
<b>VARIATION DE TRÉSORERIE</b>	<b>74.504</b>	<b>-59.915</b>
TRÉSORERIE NETTE À L'OUVERTURE DE L'EXERCICE	-22.292	37.623
TRÉSORERIE NETTE À LA CLÔTURE DE L'EXERCICE	52.212	-22.292

<sup>(1)</sup> DONT TRÉSORERIE DES SOCIÉTÉS ACQUISES ET CÉDÉES -297

256

Tableau des flux de trésorerie pour comparaison  
avec les autres acteurs du secteur

EN MILLIERS D'EUROS	31.03.04	31.03.03
<b>FLUX D'EXPLOITATION</b>		
BÉNÉFICE NET	-9.023	4.854
QUOTE-PART DU RÉSULTAT DES SOCIÉTÉS MISES EN ÉQUIVALENCE	-34	-
AMORTISSEMENT DES LOGICIELS DE JEUX (INTERNE ET EXTERNE)	114.937	72.016
AMORTISSEMENT DES AUTRES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES ET CORPORELLES	9.622	8.066
AMORTISSEMENT DES CHARGES À RÉPARTIR	3.018	3.597
AMORTISSEMENT NET DE REPRISE DES ÉCARTS D'ACQUISITION	6.019	5.340
VARIATION DES PROVISIONS	5.139	-991
QUOTE-PART DES SUBVENTIONS VIRÉES AU RÉSULTAT	-61	-332
FRAIS DE DÉVELOPPEMENT INTERNE, DE DÉVELOPPEMENT DE LICENCES ET MARQUES	-89.797	-86.770
<b>MARGE BRUTE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>39.820</b>	<b>5.780</b>
STOCKS	-851	8.165
CLIENTS	17.102	-51.572
AVANCES ET ACOMPTES	14.223	6.667
AUTRES ACTIFS	10.332	-48.284
FOURNISSEURS	-11.328	21.187
AUTRES PASSIFS	1.639	39.993
<b>TOTAL DES FLUX BFR</b>	<b>31.117</b>	<b>-23.844</b>
<b>TOTAL DES FLUX D'EXPLOITATION</b>	<b>70.937</b>	<b>-18.064</b>
<b>FLUX LIÉS AUX INVESTISSEMENTS</b>		
ACQUISITIONS D'IMMOBILISATIONS CORPORELLES ET AUTRES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	-10.882	-14.046
ACQUISITIONS DE TITRES DE PARTICIPATION ET AUTRES IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	-7.093	-3.427
CHARGES À RÉPARTIR	-1.099	-222
CESSIONS DES IMMOBILISATIONS	153	2.939
FLUX LIÉS AUX CESSIONS D'IMMOBILISATIONS	385	150
CESSION IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	519	11.261
PROVISIONS SUR TITRES	-22.720	22.948
VARIATION DE PÉRIMÈTRE <sup>(1)</sup>	-1.678	-1.173
<b>TOTAL DES FLUX LIÉS AUX INVESTISSEMENTS</b>	<b>-42.415</b>	<b>18.430</b>
<b>FLUX DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT</b>		
EMPRUNTS À LONG ET MOYEN TERME	44.837	-57.247
AUGMENTATION DE CAPITAL	647	1.390
SUBVENTIONS REÇUES	-	120
REMBOURSEMENT DES COMPTES COURANTS DES ACTIONNAIRES	-	-1.233
AUTRES FLUX	-5	-
<b>TOTAL DES FLUX DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT</b>	<b>45.479</b>	<b>-56.970</b>
<b>INCIDENCE DES ÉCARTS DE CONVERSION</b>	<b>503</b>	<b>-3.311</b>
<b>VARIATION DE TRÉSORERIE</b>	<b>74.504</b>	<b>-59.915</b>
TRÉSORERIE NETTE À L'OUVERTURE DE L'EXERCICE	-22.292	37.623
TRÉSORERIE NETTE À LA CLÔTURE DE L'EXERCICE	52.212	-22.292

La trésorerie nette est calculée en retenant les valeurs brutes des disponibilités et des VMP, contrairement à l'endettement net financier (note 13) qui est calculé sur une base nette.

## 2.1.5 Annexes aux comptes consolidés

Les notes et tableaux suivants sont présentés en milliers d'euros, sauf expressément mentionné.

### 2.1.5.1 Faits marquants de l'exercice

#### Cessions de titres

Au cours de l'exercice, Ubisoft Entertainment SA a cédé 100% de ses titres Blue Byte Software Ltd à sa filiale Ubisoft Ltd, 100% de ses titres Ubi Studios SAS à sa filiale Ubisoft Computing SARL, et 100% de ses titres Ubi Sound Studio SARL à sa filiale Ubisoft Design SARL.

#### Fusions

Les fusions-absorptions réalisées sur l'exercice concernent :

- la société Ubisoft Computing SARL et sa filiale Ubi Studios SAS au 31 août 2003,
- la société Ubisoft Design SARL et sa filiale Ubi Sound Studio SARL au 30 septembre 2003,
- la société Red Storm Entertainment Inc et la société Sinister Games Inc au 31 décembre 2003,
- la société Ubisoft Ltd et sa filiale Blue Byte Software Ltd au 28 février 2004.

#### Rachat d'obligations

Au cours du premier semestre, Ubisoft Entertainment SA a procédé au rachat de 200.000 OCEANES au prix moyen de 33 €.

#### Acquisitions de titres

Suite à l'acquisition de 3,4 millions de titres Gameloft SA le 15 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a dépassé le seuil des 20% de droits de vote. Au 31 mars 2004, Ubisoft Entertainment SA détient 21,775% des droits de vote.

L'intégration de Gameloft SA (consolidée par mise en équivalence) a donné lieu à la constatation d'un écart d'acquisition de 13M€ lors de l'entrée dans le périmètre le 15 septembre 2003.

Le 17 décembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a acquis 100% des titres de la société Tiwak SAS pour 1.409 K€.

L'intégration de Tiwak SAS (consolidée par intégration globale) dans le périmètre de consolidation a donné lieu à la constatation d'un écart d'acquisition de 783 K€.

#### Cession d'actions propres

Le 30 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a signé un contrat d'equity swap avec le Crédit Lyonnais. Ce contrat porte sur 918 137 actions Ubisoft Entertainment SA, cédées à 18,66 €.

Au 31 mars 2004, Ubisoft Entertainment SA détient 40 249 de ses propres actions, comptabilisées en VMP conformément à l'avis 98D du Comité d'urgence, acquises pour une valeur globale de 1.020 K€.

#### Emissions de valeurs mobilières composées

Le 14 mai 2003, la société a procédé à l'émission de nouveaux bons d'acquisition ou de souscription d'actions

attribués gratuitement pour 17 540 082 bons ; 15 bons permettant de souscrire à une action.

Les bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA, soit 1 169 733 bons, ont été annulés.

Le 17 novembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a procédé à l'émission d'Obligations à Bons de Souscription d'Actions Remboursables (OBSAR) pour un montant de 54 974 418 € ; à chaque obligation sont attachés 2 BSAR.

### 2.1.5.2 Principes comptables

Les comptes consolidés ont été établis selon le règlement n°99-02 du Comité de la Réglementation Comptable.

La société n'applique pas par anticipation le règlement n°2002-10 du CRC relatif à l'amortissement et à la dépréciation des actifs.

#### Méthodes de consolidation

##### Intégration globale :

Les sociétés sont intégrées globalement en cas de contrôle exclusif résultant de la détention directe ou indirecte par Ubisoft Entertainment S.A. de 50% des droits de vote des sociétés consolidées ou d'au moins 40% des droits de vote si aucun actionnaire n'a de pourcentage de contrôle supérieur.

##### Mise en équivalence :

Les sociétés conférant à Ubisoft Entertainment S.A. une influence notable du fait de la possession directe ou indirecte de 20 à 50% des droits de vote sont mises en équivalence.

Au 31 mars 2004, les sociétés du Groupe sont contrôlées de façon exclusive par Ubisoft Entertainment S.A. Les comptes sont donc consolidés par intégration globale, excepté pour la société Gameloft SA dont le pourcentage de contrôle est de 21.78% ; la société est donc consolidée par mise en équivalence.

Les éliminations des opérations intra-groupe sont réalisées pour toutes les sociétés du Groupe suivant les règles applicables en matière de consolidation.

Toutes les transactions significatives entre les sociétés consolidées, ainsi que les résultats internes non réalisés compris dans l'actif immobilisé sont éliminés.

Les résultats des sociétés entrées dans le périmètre de consolidation sont consolidés à compter de la date de prise de contrôle ou de la date de création des sociétés. Les sociétés liquidées, en cours de liquidation ou en dessous des seuils de signification n'entrent pas dans le périmètre de consolidation.

Les critères retenus sont :

- 76K€ du « total bilan » pour les sociétés de production,
- 100K€ de chiffre d'affaires pour les sociétés de distribution.

#### Ecarts d'acquisition / Marques

Les écarts d'acquisition correspondent, conformément à la réglementation des comptes consolidés, à la différence entre le prix d'acquisition et la juste valeur des actifs et passifs identifiés à la date d'acquisition.



Ces écarts sont affectés :

- le cas échéant, aux différents postes du bilan des sociétés acquises,
- au poste « écart d'acquisition » à l'actif du bilan consolidé pour le solde résiduel.

Ce dernier est amorti de façon linéaire sur une durée maximale de 20 ans, seul l'écart d'acquisition concernant Tiwak SAS est amorti sur 10 ans.

Des tests de dépréciation sont réalisés sur les écarts d'acquisition significatifs ou pouvant présenter des indices de perte de valeur. La valeur recouvrable des écarts d'acquisition est alors estimée en fonction de l'évolution du chiffre d'affaires de la filiale ou de la branche d'activité concernée, de sa contribution au résultat d'exploitation de l'ensemble consolidé et de ses cash flows d'exploitation actualisés. Quand cette valeur est inférieure à la valeur comptable, des amortissements exceptionnels sont constatés.

Les écarts d'acquisition négatifs sont repris sur une durée de 20 ans.

Les marques acquises sont comptabilisées à leurs coûts d'acquisition ; pour les marques créées, les frais de dépôt sont immobilisés.

Les marques ne sont pas amorties. Des tests de dépréciation sont réalisés sur les marques significatives ou pouvant présenter des indices de perte de valeur. La valeur recouvrable des marques est alors estimée en fonction de l'évolution du chiffre d'affaires de la branche d'activité concernée, de sa contribution au résultat d'exploitation de l'ensemble consolidé et de ses cash flows d'exploitation actualisés. Quand cette valeur est inférieure à la valeur comptable, des amortissements exceptionnels sont constatés.

### Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles comprennent :

- les logiciels de bureautique : amortis sur 12 mois (linéaire),
- les logiciels outils : amortis sur 3 ans (linéaire),
- les frais relatifs à l'ERP : amortis sur 5 ans (linéaire),
- les logiciels commerciaux : amortis sur 36 mois (linéaire).

#### Les logiciels-outils :

Les logiciels-outils, qui constituent un ensemble de programmes complexes de développement utilisable pour plusieurs produits, sont amortis de façon linéaire sur une durée de 36 mois maximum.

#### Les logiciels commerciaux :

Les coûts de production des logiciels commerciaux, produits en interne, sont comptabilisés au poste « immobilisations incorporelles en-cours de production » (compte 232) au fur et à mesure de l'avancement du développement. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes « logiciels en-cours de commercialisation » (comptes 208).

Ils sont amortis en linéaire, sur 36 mois, à partir de leur date

de lancement commercial. Lorsque les ventes se révèlent inférieures aux prévisions et à la rentabilité d'exploitation attendue, un amortissement complémentaire est pratiqué. La rentabilité d'exploitation est déterminée par rapport au résultat d'exploitation retraité des dotations aux amortissements d'exploitation.

Les coûts de production des logiciels commerciaux externalisés sont comptabilisés au poste « immobilisations incorporelles en-cours de production » (compte 232), ou poste "avances et acomptes" (compte 409) selon les règles définies par le Conseil d'Etat (CE n°62547 du 12 février 1988 et n°65009 du 25 novembre 1989), au fur et à mesure de l'avancement du développement. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés du compte 232 au compte 208 pour ceux comptabilisés en immobilisations incorporelles, et laissés en avances et acomptes pour les autres. Ils sont rapportés au compte de résultat sur la base des contrats signés avec les éditeurs (soit à l'unité, soit en fonction de la marge brute ou du chiffre d'affaires), ou amortis en linéaire sur 36 mois pour les contrats forfaitaires.

A la clôture de l'exercice, la valeur nette comptable est comparée aux perspectives de ventes auxquelles sont appliquées les conditions du contrat. Au cas où la VNC est inférieure à cette dernière une reprise au compte de résultat est alors pratiquée.

### Immobilisations corporelles

Les immobilisations figurent au bilan à leur coût d'acquisition.

Les amortissements calculés, par application de taux homogènes au sein du Groupe, sont déterminés par référence aux modes et aux durées d'utilisation suivantes :

- matériels : 5 ans (linéaire),
- agencements et aménagements : 5 et 10 ans (linéaire),
- matériels informatiques : 3 ans (dégressif),
- mobilier de bureau : 10 ans (linéaire).

### Immobilisations financières

Les immobilisations financières sont constituées de titres de participation, de titres immobilisés et de dépôts et cautionnements. La valeur brute des titres de participation correspond au coût d'acquisition des titres non consolidés.

Une provision pour dépréciation est constituée quand la valeur mathématique des titres est inférieure à sa valeur nette comptable.

Les dépôts et cautionnements sont enregistrés sur la base des montants payés.

### Immobilisations acquises par voie de crédit-bail

Les immobilisations significatives financées par voie de crédit-bail font l'objet d'un retraitement dans les comptes consolidés afin de se placer dans la situation où la société aurait acquis directement les biens concernés et les aurait financés par emprunts.

## Stocks et en-cours

Les stocks sont valorisés suivant la méthode FIFO. La valeur brute des marchandises et des approvisionnements comprend le prix d'achat et les frais accessoires. Les frais financiers sont toujours exclus de la valorisation des stocks.

Une provision pour dépréciation est constatée lorsque la valeur nette de réalisation probable est inférieure à la valeur comptable.

## Avances et acomptes versés

Les avances et acomptes concernent essentiellement des droits de diffusion et de reproduction (licences) acquis auprès d'éditeurs tiers. La signature de contrats de licences donne lieu au paiement de montants garantis. Ces montants sont comptabilisés au compte 409 pour leur valeur nette (règles du Conseil d'Etat n°62547 du 12 février 1988 et n°65009 du 25 novembre 1989) sur la durée du contrat.

Ces avances et acomptes sont rapportés au compte de résultat sur la base des contrats signés avec les éditeurs (soit à l'unité, soit en fonction de la marge brute ou du chiffre d'affaires), ou amortis en linéaire pour les contrats forfaitaires.

A la clôture de l'exercice, la valeur nette comptable est comparée avec les perspectives de ventes auxquelles sont appliquées les conditions du contrat. Si elles ne sont pas suffisantes, une dotation complémentaire au compte de résultat est alors pratiquée en conséquence.

## Clients et comptes rattachés

Les clients et comptes rattachés sont évalués à leur valeur nominale. Ils font l'objet, le cas échéant, d'une provision pour dépréciation en fonction de leur probabilité de recouvrement à la clôture.

## Valeurs mobilières de placement

Les valeurs mobilières sont constituées d'actions propres, de participations dans des fonds de placement et de placements à court terme, qui sont valorisés à leur prix d'achat ou à leur valeur de marché lorsque celle-ci est inférieure.

## Disponibilités

Les disponibilités sont constituées des soldes de comptes de caisse et de banque.

## Impôts différés

Des impôts différés sont constatés en application du règlement 99-02 sur les comptes consolidés ; ils résultent des retraitements et éliminations pratiqués, et des différences temporaires apparaissant entre les bases comptables et fiscales. Ils sont évalués en utilisant les taux d'IS et les règles fiscales en vigueur à la clôture de l'exercice. Les déficits reportables sont activés dès lors que leur probabilité de récupération paraît effective.

En application de la méthode du report variable, l'effet des éventuelles variations des taux d'imposition sur les impôts différés constatés antérieurement est enregistré en compte de résultat au cours de l'exercice où ces changements de taux sont connus.

## Conversion des éléments en devises

### Conversion en euros des éléments en devises des sociétés françaises

Les charges et produits des opérations en devises sont enregistrés pour leur contre-valeur à la date de l'opération.

Les actifs et les dettes sont convertis au taux de clôture, et les écarts de change résultant de cette conversion sont enregistrés dans le compte de résultat, nets de l'impact éventuel des éléments de couverture.

### Conversion en euros des états financiers des filiales étrangères

La conversion des comptes des filiales étrangères de leur monnaie de fonctionnement à la monnaie de l'entreprise consolidante est opérée selon la méthode du cours de clôture. Elle consiste à convertir les éléments d'actif et passif des filiales étrangères au taux de change en vigueur à la clôture de l'exercice, et les éléments du compte de résultat au taux moyen annuel. Les capitaux propres sont conservés au taux historique. Les écarts de conversion sont portés dans les capitaux propres.

Cas particulier d'Ubi Soft Srl (Roumanie) située dans un pays à forte inflation :

Cette filiale étant non autonome (elle constitue le prolongement à l'étranger des activités de la société consolidante et la plupart de ses activités commerciales ou financières s'effectuent avec cette dernière), la conversion des comptes est effectuée selon la méthode du cours historique : les éléments monétaires du bilan sont convertis au taux de clôture, les éléments non monétaires au taux historique. Le compte de résultat est converti au taux moyen annuel. Les écarts de conversion sont inscrits au compte de résultat.

## Provisions pour risques et charges

Des provisions pour risques et charges sont constituées lorsque des risques et charges nettement précis quant à leur objet, mais dont la réalisation est incertaine, sont rendus probables par des événements survenus ou en-cours.

Au 31 mars 2004, les provisions pour risques et charges concernent :

- des provisions pour retraite,
- des provisions pour litiges,
- des provisions pour risque fiscal,
- des provisions liées aux couvertures de change,
- des provisions pour destruction liées à des produits de licence.

## Résultat dilué par action

Ce résultat est égal à la division du :

- résultat net avant dilution augmenté du montant net d'impôt des économies de frais financiers réalisées en cas de conversion des instruments dilutifs,
- par le nombre moyen pondéré des actions ordinaires en circulation, augmenté du nombre d'actions qui seraient créées à la suite de la conversion des instruments convertibles en actions et de l'exercice des droits.

<b>RÉSULTAT NET AU 31 MARS 2004 :</b>	<b>-9.023 K€</b>
FRAIS FINANCIERS RELATIFS AUX EMPRUNTS OBLIGATAIRES NET D'IMPÔT :	2.190 K€
AMORTISSEMENT PRIME DE REMBOURSEMENT NETTE D'IMPÔT :	1.879 K€
AMORTISSEMENT FRAIS D'ÉMISSION D'EMPRUNT NET D'IMPÔT :	380 K€
<b>RÉSULTAT NET RETRAITÉ :</b>	<b>-4.574 K€</b>
NOMBRE MOYEN PONDÉRÉ D'ACTIONS EN CIRCULATION AU 31 MARS 2004 :	17 560 189
ACTIONS POTENTIELLES :	
BSA	1 532 847
OBLIGATIONS CONVERTIBLES	784 293
OCEANE	1 814 025
STOCK OPTIONS	1 207 577
<b>NOMBRE MOYEN PONDÉRÉ D'ACTIONS APRÈS EXERCICE DES DROITS DES INSTRUMENTS DILUTIFS :</b>	<b>22 898 931</b>
<b>RÉSULTAT DILUÉ PAR ACTION AU 31 MARS 2004 = -0,20 €</b>	

### 2.1.5.3 Périmètre de consolidation

Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe Ubisoft au 31 mars 2004

SOCIETE	PAYS	POURCENTAGE DE CONTRÔLE	POURCENTAGE D'INTÉRÊTS	MÉTHODE	ACTIVITÉ	CRÉATION ACQUISITION
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	FRANCE	SOCIÉTÉ MÈRE	SOCIÉTÉ MÈRE	IG		1986
UBISOFT Inc	USA	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1991
UBISOFT PICTURES SARL	FRANCE	100%	99%	IG	GRAPHISME ET INFOGRAPHIE	1995
UBISOFT LTD	ROYAUME-UNI	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1989
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	ALLEMAGNE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1991
UBI SOFT SRL	ROUMANIE	100%	99,35%	IG	DÉVELOPPEMENT	1993
UBISOFT SA	ESPAGNE	100%	99,98%	IG	COMMERCIALISATION	1994
UBISOFT KK	JAPON	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1994
UBISOFT SpA	ITALIE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1995
UBISOFT DESIGN SARL	FRANCE	100%	99%	IG	DÉVELOPPEMENT INTERACTIVITÉ ET ERGONOMIE	1995
UBISOFT BOOKS AND RECORDS SARL	FRANCE	100%	99%	IG	GESTION ET ADMINISTRATION	1995
UBISOFT COMPUTING SARL	FRANCE	100%	99,80%	IG	DÉVELOPPEMENT	1996
UBISOFT SIMULATIONS SARL	FRANCE	100%	99,80%	IG	DÉVELOPPEMENT	1996
UBISOFT PTY LTD	AUSTRALIE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1996
UBISOFT GRAPHICS SARL	FRANCE	100%	99,80%	IG	GRAPHISMES ET MODÉLISATIONS	1996
UBISOFT MARKETING & COMMUNICATION SAS	FRANCE	100%	99,94%	IG	MARKETING	1997
UBISOFT NETWORKS SARL	FRANCE	100%	99,99%	IG	SERVICES INTERNET	1998
UBISOFT WORLD SAS	FRANCE	100%	99,88%	IG	MARKETING MONDE	1998
UBISOFT DIVERTISSEMENTS Inc	CANADA	100%	100%	IG	DÉVELOPPEMENT	1997
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE CO.LTD	CHINE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION, DÉVELOPPEMENT ET INTERNET	1996
UBISOFT SARL	MAROC	100%	99,86%	IG	DÉVELOPPEMENT	1998

SOCIETE	PAYS	POURCENTAGE DE CONTRÔLE	POURCENTAGE D'INTÉRÊTS	MÉTHODE	ACTIVITÉ	CRÉATION ACQUISITION
UBISOFT NORDIC AS	DANEMARK	100%	99,50%	IG	COMMERCIALISATION	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT LTD	HONG KONG	100%	99,50%	IG	COMMERCIALISATION	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT BV	HOLLANDE	100%	99,99%	IG	COMMERCIALISATION	1998
UBISOFT SPRL	BELGIQUE	100%	99,85%	IG	COMMERCIALISATION	1998
UBI STUDIOS SL	ESPAGNE	100%	99,95%	IG	DÉVELOPPEMENT	1998
UBI STUDIOS SRL	ITALIE	100%	97,50%	IG	DÉVELOPPEMENT	1998
UBISOFT FRANCE SAS	FRANCE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1998
UBISOFT PRODUCTIONS FRANCE SARL	FRANCE	100%	99,80%	IG	DÉVELOPPEMENT	1999
UBISOFT WORLD STUDIOS SARL	FRANCE	100%	99,98%	IG	DIRECTION DES STUDIOS	1999
UBI COMPUTER SOFTWARE BEIJING COMPANY CO.LTD	CHINE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	1999
UBISOFT SWEDEN AB	SUÈDE	100%	98%	IG	COMMERCIALISATION	1999
UBISOFT MUSIC INC	CANADA	100%	100%	IG	CRÉATION MUSICALE	1999
UBISOFT WARENHANDELS GmbH	AUTRICHE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	2000
LUDIMEDIA SAS	FRANCE	100%	99,76%	IG	CONCEPTION ET SCÉNARISATION	2000
LUDI FACTORY SARL	FRANCE	100%	99,80%	IG	STUDIO GRAPHIQUE ET DE LOCALISATION	2000
UBISOFT EMEA SARL	FRANCE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	2000
UBISOFT HOLDINGS INC	USA	100%	100%	IG	GESTION ET ADMINISTRATION	2000
RED STORM ENTERTAINMENT INC	USA	100%	100%	IG	DÉVELOPPEMENT	2000
BLUE BYTE SOFTWARE INC	USA	100%	100%	IG	DÉVELOPPEMENT	2001
BLUE BYTE SOFTWARE INC	ALLEMAGNE	100%	100%	IG	DÉVELOPPEMENT	2001
UBISOFT CANADA INC	CANADA	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	2000
UBISOFT NORWAY AS	NORVÈGE	100%	98%	IG	COMMERCIALISATION	2001
UBI.COM SA	FRANCE	100%	99,98%	IG	INTERNET	2001
UBISOFT MANUFACTURING ET ADMINISTRATION SARL	FRANCE	100%	99,87%	IG	SUIVI FABRICATION	2001
UBI.COM INC	USA	100%	100%	IG	INTERNET	2002
UBI SOFT ENTERTAINMENT SA	SUISSE	100%	99,80%	IG	COMMERCIALISATION	2002
UBISOFT FINLAND OY	FINLANDE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	2002
UBI SOFT ENTERTAINMENT SA	CORÉE	100%	100%	IG	COMMERCIALISATION	2003
GAMELOFT SA	FRANCE	21,78%	19,47%	MEE	TÉLÉPHONIE MOBILE	2003
TIWAK SAS	FRANCE	100%	100%	IG	DÉVELOPPEMENT	2003

IG = Intégration Globale  
MEE = Mise en équivalence

La date de clôture annuelle de toutes les sociétés consolidées est le 31 mars, sauf Ubi Soft SRL (Roumanie) et Gameloft SA qui clôturent leurs comptes le 31 décembre.



## Variation du périmètre

### Nouvelles entrées dans le périmètre de consolidation au 31 mars 2004 :

#### 1. GAMELOFT SA

- date d'entrée dans le périmètre : 15 septembre 2003  
Suite à l'acquisition de 3,4 millions de titres Gameloft SA le 15 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA détient 21,775% des droits de vote
- Impact de la mise en équivalence de Gameloft : -354 K€ d'amortissement du Goodwill entre la date d'acquisition et le 31 mars 2004

#### 2. TIWAK SAS

- date d'entrée dans le périmètre : 17 décembre 2003  
Le 17 décembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a acquis 100% des titres de la société Tiwak SAS pour 1.409 K€.
- Impact de l'entrée de Tiwak dans le périmètre : amortissement du Goodwill entre la date d'acquisition et le 31 mars 2004 : -23 K€

#### 3. Création de la succursale Ubisoft Entertainment SA (Corée)

- date d'entrée dans le périmètre : 1er avril 2003
- Impact des réserves antérieures à l'entrée dans le périmètre : -58 K€

### Fusions réalisées sur l'exercice :

- Ubisoft Computing SARL a absorbé Ubi Studios SAS au 31 août 2003,
- Ubisoft Design SARL a absorbé Ubi Sound Studio SARL au 30 septembre 2003,
- Red Storm Entertainment Inc a absorbé Sinister Games Inc au 31 décembre 2003,
- Ubisoft Ltd a absorbé Blue Byte Software Ltd au 28 février 2004.

Il n'y a aucun impact sur les fusions réalisées sur l'exercice.

### Sortie du périmètre au 1<sup>er</sup> avril 2003 :

Ubi Soft Entertainment Ltda (Brésil) : société mise en gestion extinctive

Il n'y a aucun impact sur la sortie de périmètre réalisée sur l'exercice.

## Sociétés non consolidées

Pourcentage de détention des sociétés non consolidées :

(EN K€) SOCIETE	VALEUR D'ACQUISITION DES TITRES	VALEUR NETTE COMPTABLE	POURCENTAGE DE CONTRÔLE	POURCENTAGE D'INTÉRÊT	CAPITAUX PROPRES AU 31.03.04	RÉSULTAT AU 31.03.04
UBISOFT MUSIC PUBLISHING INC	27	27	100%	100%	20	14
SA TEAMCHMAN	3.349	-	33,68%	33,68%	COMPTES NON DISPONIBLES	
CYBERSEARCH	149	1	0,31%	0,31%	COMPTES NON DISPONIBLES	
UBI SOFT ENTERTAINMENT LTDA	665	469	100%	99%	457	-149
SOCOMA INC	32	32	100%	100%	32	-1
WOLFPACK INC	105	105	100%	100%	20	-
TOTAL	4.327	634				

Les sociétés ci-dessus sont exclues du périmètre de consolidation du fait :

- de leur mise en redressement judiciaire (SA Teamchman),
- d'un total bilan et chiffre d'affaires inférieur aux seuils définis par le Groupe (Ubisoft Music Publishing Inc, Wolfpack Inc),
- d'un pourcentage de détention non significatif (Cybersearch),
- de leur mise en gestion extinctive (Ubi Soft Entertainment Ltda, Socoma Inc).

Informations générales sur les sociétés cotées non consolidées (en euros)

SOCIÉTÉS COTÉES	CYBERSEARCH
VALEUR COMPTABLE AU 31.03.04	148.800
NOMBRE DE TITRES	24.000
VALEUR D'UNE ACTION AU 31.03.04	0,03
REPRISE SUR L'EXERCICE	-
DÉPRÉCIATION SUR L'EXERCICE	-7.200

## 2.1.5.4 Notes sur le bilan

### Note 1 Ecart d'acquisition et marques

#### a. Ecart d'acquisition

Les écarts d'acquisition s'analysent comme suit au 31.03.2004 :

SOCIÉTÉ ACQUISE	DATE D'ACQUISITION	AU 31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	31.03.04 BRUT
UBI STUDIOS S.A.S.	02.02.96	16	-	-	16
UBISOFT PICTURES S.A.R.L.	02.02.96	77	-	-	77
UBISOFT INC	02.02.96	302	-	-	302
UBISOFT LTD	31.12.94	236	-	-	236
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	01.08.95	153	-	-	153
UBISOFT HOLDINGS INC	28.09.00	95	-	-	95
SINISTER GAMES INC	31.03.00	5.967	-	-	5.967
3D PLANET SPA	30.09.00	3.852	-	-	3.852
BLUE BYTE SOFTWARE LTD	06.02.01	1.137	-	-	1.137
BLUE BYTE SOFTWARE GMBH CO.KG	06.02.01	8.171	-	-	8.171
BLUE BYTE SOFTWARE INC	06.02.01	14.005	-	-	14.005
RED STORM ENTERTAINMENT INC	28.09.00	34.652	-	-	34.652
UBISOFT CANADA INC	02.10.00	266	-	-	266
GAMELOFT SA	15.09.03	-	13.083	-	13.083
TIWAK SAS	17.12.03	-	783	-	783
DISTRIBUTION FRANCE	DÉCEMBRE 2000	11.885	-	-	11.885
DISTRIBUTION ETATS-UNIS	MARS 2001	15.766	-	-	15.766
DISTRIBUTION ALLEMAGNE	MAI 2000	6.810	-	-	6.810
DISTRIBUTION BELGIQUE	AVRIL 2001	1.556	-	-	1.556
DISTRIBUTION HOLLANDE	JANVIER 2001	1.144	-	-	1.144
DISTRIBUTION AUTRICHE	AVRIL 2000	520	-	-	520
DISTRIBUTION SUISSE	SEPTEMBRE 2001	1.524	-	-	1.524
DISTRIBUTION CANADA	DÉCEMBRE 2000	2.028	-	-	2.028
<b>TOTAL</b>		<b>110.162</b>	<b>13.866</b>	<b>-</b>	<b>124.028</b>

Les fonds de commerce comptabilisés dans les comptes sociaux ayant la même nature que les écarts d'acquisition, ils sont assimilés et associés aux écarts d'acquisition dans les comptes consolidés.

Au 31 mars 2004, aucun indice de perte de valeur n'a été constaté sur les différents écarts d'acquisition du Groupe.

SOCIÉTÉ ACQUISE	31.03.03 AMORTISSEMENTS	DOTATIONS	RECLASSIFICATION	31.03.04 AMORTISSEMENTS
UBI STUDIOS S.A.S	6	10	-	16
UBISOFT PICTURES S.A.R.L.	28	49	-	77
UBISOFT INC	109	16	-	125
UBISOFT LTD	95	11	-	106
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	58	8	-	66
UBISOFT HOLDINGS INC	13	82	-	95
SINISTER GAMES INC	861	295	-	1.156
3D PLANET SPA	445	192	-	637
BLUE BYTE SOFTWARE LTD	120	57	-	177
BLUE BYTE SOFTWARE GMBH CO.KG	829	412	-	1.241
BLUE BYTE SOFTWARE INC	1.471	703	-	2.174
RED STORM ENTERTAINMENT INC	4.339	1.733	-	6.072
UBISOFT CANADA INC	33	13	-	46
GAMELOFT SA	-	354	-	354
TIWAK SAS	-	23	-	23
DISTRIBUTION FRANCE	1.188	595	-	1.783
DISTRIBUTION ETATS-UNIS	1.576	789	-	2.365
DISTRIBUTION ALLEMAGNE	682	340	-	1.022
DISTRIBUTION BELGIQUE	156	77	-	233
DISTRIBUTION HOLLANDE	114	58	-	172
DISTRIBUTION AUTRICHE	53	26	-	79
DISTRIBUTION SUISSE	114	76	-	190
DISTRIBUTION CANADA	202	102	-	304
<b>TOTAL</b>	<b>12.492</b>	<b>6.021</b>	<b>-</b>	<b>18.513</b>

Les écarts d'acquisition sont amortis de façon linéaire sur une durée de 20 ans (sauf Tiwak SAS qui est amorti sur 10 ans).

## b. Marques

Les marques se décomposent comme suit :

	AU 31.03.03	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	ECART DE CHANGE	AU 31.03.04
MARQUES	10.701	907	-	-209	-33	11.366
<b>TOTAL</b>	<b>10.701</b>	<b>907</b>	<b>-</b>	<b>-209</b>	<b>-33</b>	<b>11.366</b>

Ce poste comprend essentiellement les marques provenant de l'acquisition TLC pour 10 M€. Cette marque n'est pas amortie. Au 31 mars 2004, aucun indice de perte de valeur n'a été constaté sur les marques détenues par les sociétés du Groupe.

## Note 2 Immobilisations incorporelles

Les logiciels se décomposent ainsi au 31 mars 2004 :

IMMOBILISATIONS	31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	ECART DE CHANGE	31.03.04 BRUT
LOGICIELS EN-COURS DE COMMERCIALISATION *	182.602	142.509 <sup>(1)</sup>	102.330	-4.635	100	-547	217.699
DÉVELOPPEMENTS EXTÉRIEURS	23.108	12.292 <sup>(1)</sup>	10.628	2.101	-	-591	26.282
LOGICIELS EN-COURS DE PRODUCTION *	70.526	74.158 <sup>(2)</sup>	70.468 <sup>(1)</sup>	-58	-	-	74.158
LOGICIELS OUTILS	9.718	1.737 <sup>(1)</sup>	-	25	300	-	11.780
LOGICIELS DE LOCALISATION	1.479	2.821	1.810	4.472	-	-	6.962
LOGICIELS BUREAUTIQUE	10.836	5.424 <sup>(3)</sup>	1.246	240	1	-168	15.087
LOGICIELS BUREAUTIQUE FINANCÉ PAR CRÉDIT-BAIL	-	604	-	63	-	-	667
AUTRES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES EN-COURS	2.539	3.061	4.216 <sup>(3)</sup>	39	-	-	1.423
LOGO	-	335 <sup>(3)</sup>	-	-	-	-	335
AUTRES	217	64	99	58	-	-8	232
<b>TOTAL</b>	<b>301.025</b>	<b>243.005</b>	<b>190.797</b>	<b>2.305</b>	<b>401</b>	<b>-1.314</b>	<b>354.625</b>

(1) dont 70.468 K€ de reclassements de compte à compte [(1°) 63.577 K€ en logiciels en-cours de commercialisation, 5.513 K€ en développements extérieurs et 1.738 K€ en logiciels outils]

(2) reclassements de compte à compte

(3) dont 4.215 K€ de reclassements de compte à compte [(3°) 4.076 K€ en logiciels bureautique et 139 K€ en logo]

Ce qui donne une augmentation nette de reclassements de compte à compte de 94.164 K€.

\*Les logiciels en-cours de commercialisation et en-cours de production comprennent également 1,9 M€ de développements extérieurs.

La production immobilisée de 79.775 K€ est donc justifiée par l'augmentation des logiciels en-cours de commercialisation, des logiciels en-cours de production, des logiciels-outils et des logiciels de localisation pour 221.225 K€, de laquelle on retranche les reclassements pour 139.473 K€, les développements extérieurs pour 1.889 K€ et les écarts de change pour 88 K€.

Les reclassements de compte à compte s'expliquent par le passage des immobilisations incorporelles en-cours du compte 232 aux comptes 208.

AMORTISSEMENTS	31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS NETTES	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	ECART DE CHANGE	31.03.04 CUMULÉS
LOGICIELS EN-COURS DE COMMERCIALISATION	105.305	93.981 <sup>(1)</sup>	36.762	-1.948	-	-281	160.295
DÉVELOPPEMENTS EXTÉRIEURS	8.224	16.558	3.849	116	-	-257	20.792
LOGICIELS OUTILS	5.933	2.727	-	-	-	-	8.660
LOGICIELS DE LOCALISATION	33	1.671	-	1.948	-	-	3.652
LOGICIELS BUREAUTIQUE	5.451	3.186	1.231	164	-	-67	7.503
LOGICIELS BUREAUTIQUE FINANCÉ PAR CRÉDIT-BAIL	-	292	-	63	-	-	355
LOGO	-	20	-	-	-	-	20
AUTRES	252	16	98	-	-1	-7	162
<b>TOTAL</b>	<b>125.198</b>	<b>118.451</b>	<b>41.940</b>	<b>343</b>	<b>-1</b>	<b>-612</b>	<b>201.439</b>

(1) dont 49,6 M€ d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux



### Note 3 Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

IMMOBILISATIONS	31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	ÉCART DE CHANGE	31.03.04 BRUT
BÂTIMENTS ET INSTALLATIONS TECHNIQUES	6.546	694	158	243	8	-20	7.313
MATÉRIEL INFORMATIQUE ET MOBILIER	23.719	4.367	5.734	-280	111	-662	21.521
KITS DE DÉVELOPPEMENT	241	460	-	-38	-	-	663
MATÉRIEL DE TRANSPORT	150	18	1	-	-11	-6	150
MATÉRIEL INFORMATIQUE FINANCÉ PAR CRÉDIT-BAIL	6.516	13	11	-10	-	2	6.510
IMMOBILISATIONS EN COURS	162	56	-	-191	-	-	27
<b>TOTAL</b>	<b>37.334</b>	<b>5.608</b>	<b>5.904</b>	<b>-276</b>	<b>108 <sup>(1)</sup></b>	<b>-686</b>	<b>36.184</b>

(1) Ubi Brésil : -20 K€  
Tiwak : 128 K€

AMORTISSEMENTS	31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	ÉCART DE CHANGE	31.03.04 CUMULÉS
INSTALLATIONS TECHNIQUES	2.285	781	114	-	2	-2	2.952
MATÉRIEL INFORMATIQUE ET MOBILIER	15.812	4.287	5.442	-142	76	-361	14.230
KITS DE DÉVELOPPEMENT	43	179	-	-15	-	-	207
MATÉRIEL DE TRANSPORT	54	25	-	-	-8	-3	68
MATÉRIEL INFORMATIQUE FINANCÉ PAR CRÉDIT-BAIL	5.041	836	7	-7	-	-2	5.861
<b>TOTAL</b>	<b>23.235</b>	<b>6.108</b>	<b>5.563</b>	<b>-164</b>	<b>70 <sup>(1)</sup></b>	<b>-368</b>	<b>23.318</b>

(1) Ubi Brésil : -10 K€  
Tiwak : 80 K€

### Note 4 Immobilisations financières

IMMOBILISATIONS	31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	ÉCART DE CHANGE	31.03.04 BRUT
TITRES NON CONSOLIDÉS	10.991	-	181	-6.479	-4	4.327
AUTRES TITRES IMMOBILISÉS	7	200	4	-	-	203
DÉPÔTS ET CAUTIONNEMENTS	1.233	673	498	-	-25	1.383
<b>TOTAL</b>	<b>12.231</b>	<b>873</b>	<b>683</b>	<b>-6.479</b>	<b>-29</b>	<b>5.913</b>

La variation de périmètre de 6.479K€ sur les titres non consolidés s'explique essentiellement comme suit :

- acquisition de titres Gameloft SA pour 5.780K€,
- mise en équivalence des titres Gameloft SA pour -13.392K€.

La diminution de 683K€ est essentiellement liée au remboursement des dépôts et cautionnements.

PROVISIONS	31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	31.03.04 CUMULÉS
TITRES NON CONSOLIDÉS	2.209	1.623	140	1	3.693
AUTRES TITRES IMMOBILISÉS	-	200	-	-	200
<b>TOTAL</b>	<b>2.209</b>	<b>1.823</b>	<b>140</b>	<b>1</b>	<b>3.893</b>

La société SA Teamchman a été mise en redressement judiciaire le 4 novembre 2003.

Les titres de participation et l'emprunt obligataire relatifs à cette société ont été dépréciés à 100%. La charge sur l'exercice est de 1.421 K€ pour les titres de participation et de 200 K€ sur les autres titres immobilisés.

### Note 5 Titres mis en équivalence

IMMOBILISATIONS	31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	VARIATION DE PÉRIMÈTRE	ÉCART DE CHANGE	31.03.04 BRUT
TITRES MIS EN ÉQUIVALENCE	-	34	18	309	-	325
<b>TOTAL</b>	<b>-</b>	<b>34</b>	<b>18</b>	<b>309</b>	<b>-</b>	<b>325</b>

A la suite de l'acquisition complémentaire de titres Gameloft SA le 15 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA détient un pourcentage de contrôle de 21,775% ; par conséquent les titres ont été mis en équivalence à partir du 15 septembre 2003.

La contribution de Gameloft SA dans le résultat d'Ubisoft Entertainment SA est de 34 K€ au 31 mars 2004.

### Note 6 Stocks et en-cours

Les stocks de marchandises se décomposent comme suit :

	31.03.04		NET	31.03.03 NET
	BRUT	PROVISION		
MARCHANDISES	39.003	3.875	35.128	38.148
<b>TOTAL</b>	<b>39.003</b>	<b>3.875</b>	<b>35.128</b>	<b>38.148</b>

La provision sur stock est passée de 987 K€ à 3.875 K€ afin de prendre en compte les destructions à venir de produits et la diminution de la valeur réalisable de certains produits.

### Note 7 Avances et acomptes versés

Il s'agit essentiellement des avances garanties versées sur les contrats de licences pour 31.347 K€.

Compte tenu de l'insuffisance des perspectives de ventes de certains jeux, une dépréciation complémentaire de 18,8M€ a été prise en résultat au 31 mars 2004.

### Note 8 Clients et comptes rattachés

Les clients se répartissent comme indiqué ci-après :

	31.03.04			31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 NET ANCIENNE PRÉSENTATION
	BRUT	PROVISIONS	NET		
CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS	97.776	1.562	96.214	117.184	153.304
<b>TOTAL</b>	<b>97.776</b>	<b>1.562</b>	<b>96.214</b>	<b>117.184</b>	<b>153.304</b>

La forte baisse des créances clients est liée à une saisonnalité moins concentrée sur le 4ème trimestre ainsi qu'au reclassement des avoirs à émettre qui étaient auparavant comptabilisés en autres dettes. Ces avoirs à émettre correspondent essentiellement aux remises de fin d'année liées aux contrats principaux de ventes de jeux.

## Note 9 Autres créances et comptes de régularisation

Les autres créances se décomposent ainsi :

	31.03.04			31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
	BRUT	AMORTISSEMENT	NET		
DÉFICITS ET ARD ACTIVÉS* <sup>(1)</sup>	15.577	-	15.577	17.254	17.254
AUTRES IMPÔTS DIFFÉRÉS ACTIFS <sup>(2)</sup>	2.625	-	2.625	7.506	7.506
AVANCES EN COMPTES COURANTS	34	-	34	8.465	8.465
TVA <sup>(3)</sup>	24.962	-	24.962	21.541	21.541
SUBVENTION À RECEVOIR	11.837	-	11.837	6.614	6.614
AUTRES CRÉANCES FISCALES ET SOCIALES	12.381	111	12.270	3.917	3.917
AVOIRS FOURNISSEURS À RECEVOIR	-	-	-	-	1.553
FOURNISSEURS DÉBITEURS	-	-	-	-	1.144
DÉPÔT DE GARANTIE FACTOR	11.534	-	11.534	22.346	22.346
AUTRES	178	-	178	1.821	1.821
CHARGES CONSTATÉES D'AVANCE	2.757	-	2.757	3.463	3.463
CHARGES À RÉPARTIR	2.142	-	2.142	2.396	2.396
PRIME DE REMBOURSEMENT <sup>(4)</sup>	4.518	-	4.518	7.437	7.437
<b>TOTAL</b>	<b>88.545</b>	<b>111</b>	<b>88.434</b>	<b>102.760</b>	<b>105.457</b>

\* dont ARD reportables indéfiniment : 15.391 K€.

La diminution des autres créances est à la fois liée au remboursement des avances en compte courant et de la garantie Factor ainsi qu'au reclassement des avoirs à recevoir qui sont maintenant comptabilisés en réduction des comptes fournisseurs.

(1) ARD et déficits activés / non activés :

	31 MARS 2004			31 MARS 2003 ARD ET DÉFICITS ACTIVÉS
	ARD ET DÉFICITS ACTIVÉS	ARD ET DÉFICITS NON ACTIVÉS	TOTAL	
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	8.609	270	8.879	9.648
LUDIMEDIA SA	336	921	1.257	381
UBI.COM SA	957	-	957	1.348
UBI.COM INC	-	1.342	1.342	1.505
UBISOFT WARENHANDELS GMBH	198	-	198	208
BLUE BYTE SOFTWARE INC	1.151	-	1.151	1.382
RED STORM ENTERTAINMENT INC	77	-	77	177
UBISOFT FRANCE SAS	2.262	-	2.262	2.425
UBISOFT EMEA SARL	-	1.337	1.337	
UBISOFT HOLDINGS INC	212	-	212	
UBISOFT COMPUTING SARL	121	-	121	
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	340	-	340	
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	1.079	-	1.079	
UBI SOFT ENTERTAINMENT BV	36	-	36	
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE LTD	157	-	157	
AUTRES	42	-	42	180
<b>TOTAL</b>	<b>15.577</b>	<b>3.870</b>	<b>19.447</b>	<b>17.254</b>

La variation des actifs d'impôt est essentiellement liée à :

- la consommation d'1M€ chez Ubisoft Entertainment SA
- la consommation de 0,4M€ chez Ubi.com SA
- la désactivation de 1,5M€ chez Ubi.com Inc
- compensées par l'activation de 1,1M€ chez Ubisoft Divertissements Inc.

IDA liés :

(2) Crédit-bail	44
Différences temporaires fiscales	1.462
Elimination résultat interne	955
Autres	164

(3) ce montant comprend 10,6 millions d'euros de crédit de TVA dont 9,7 millions d'euros ont été remboursés depuis le 31 mars 2004.  
 (4) A l'origine le montant de la prime de remboursement des Océanes constatée à l'actif est de 16.380 K€. L'amortissement de cette prime se fait au prorata des intérêts courus, soit 4.578 K€ au 31 mars 2004. Le rachat de 1.400.699 obligations a entraîné une diminution de la prime de remboursement de 7.284 K€. Ce qui donne une prime de remboursement nette au 31 mars 2004 de 4.518 K€.

Hormis les déficits, les primes de remboursement des obligations convertibles et ARD activés, la totalité des créances a une échéance à moins d'un an.

## Note 10 Valeurs mobilières de placement

Les valeurs mobilières de placement sont constituées par :

NATURE	31.03.04			31.03.03 VALEUR NETTE
	VALEUR BRUTE	PROVISION	VALEUR NETTE	
ACTIONS PROPRES	1.020	227	793	12.446
FONDS DE PLACEMENT	42.339	-	42.339	11.765
<b>TOTAL</b>	<b>43.359</b>	<b>227</b>	<b>43.132</b>	<b>24.211</b>

### • actions propres :

Les actions propres ont été valorisées au cours de clôture (cf tableau ci-dessous).

NATURE	NOMBRE	PRIX MOYEN EURO	VALEUR BRUTE K€	COURS DE CLÔTURE	PROVISION K€	VALEUR NETTE K€	POURCENTAGE DU CAPITAL
ACTIONS PROPRES	40 249*	25,3481	1.020	19,70	227	793	0,23%

\* y compris les 5 500 actions du contrat de liquidité

### • fonds de placement par OPCVM et SICAV :

	31.03.04	31.03.03
FCP : CENTRALE MONÉTAIRE	5.605	11.765
FCP : CLAM EONIA	14.368	-
SICAV : CPR CASH SI	18.125	-
SICAV : SOGEMONE	4.241	-
<b>TOTAL</b>	<b>42.339</b>	<b>11.765</b>

## Note 11 Disponibilités

Le poste « disponibilités » comprend des soldes de comptes de caisse et de banque pour un montant net de 76.915 K€ au 31 mars 2004 contre 97.905 K€ au 31 mars 2003.

## Note 12 Capitaux propres

### Capital

Le capital de la société Ubisoft Entertainment S.A. est composé au 31 mars 2004 de 17 582 304 actions d'une valeur nominale de 0,31 euro chacune, soit 5.450.514,24 euros.

### Nombre d'actions Ubisoft Entertainment S.A.

Au 01.04.03	17 540 082
LEVÉES D'OPTIONS	42 185
CONVERSIONS D'OBLIGATIONS	37
<b>Au 31.03.04</b>	<b>17 582 304</b>

Nombre maximal d'actions à créer : 6 385 287

- par conversion d'obligations : 2 598 318
- par levée de stock options : 1 207 577
- par exercice de bons de souscription : 2 579 392



## Bons de souscription d'actions

### Bons de souscription d'actions du 12 mars 2001

Nombre et montant nominal : 53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,038 action de 0,31 € de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003).

Prix d'émission : 0,01€

Période d'exercice : du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006

Prix d'exercice : 40,29€

Au 31 mars 2004, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

### Bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles du 14 mai 2003

Nombre et montant nominal : 17 540 082, 15 bons permettant de souscrire à une action de 0,31 € de nominal

Prix d'émission : 0,01€

Période d'exercice : du 14 mai 2002 au 14 mai 2006

Prix d'exercice : 28€

Les 1 169 733 bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA ont été annulés.

Sur l'exercice, 11 280 bons ont été exercés par livraisons d'actions propres.

Au 31 mars 2004, 16 359 069 bons de souscription restent à convertir.

## Stock options

L'augmentation du capital et des primes d'émission au cours de l'exercice résulte pour partie de l'exercice de stock options. Pour mémoire, les conditions d'exercice des plans de stock options sont les suivantes :

	3 <sup>ÈME</sup> PLAN	4 <sup>ÈME</sup> PLAN	5 <sup>ÈME</sup> PLAN	6 <sup>ÈME</sup> PLAN	7 <sup>ÈME</sup> PLAN	8 <sup>ÈME</sup> PLAN	9 <sup>ÈME</sup> PLAN	10 <sup>ÈME</sup> PLAN
NOMBRE INITIAL D' ACTIONS	250 000	40 471	318 426	44 605	389.065	353.181	9.220	71.796
VALEUR NOMINALE	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €
PRIX DE SOUSCRIPTION	20,40 €	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €	9,20 €
DATE DE VALIDITÉ	23.10.98	08.12.00	09.04.01	25.04.02	16.08.02	16.10.02	29.01.03	28.04.03
	AU 27.02.04 *	AU 08.12.05	AU 09.04.06	AU 24.04.06	AU 15.08.08	AU 15.10.07	AU 28.01.08	AU 27.10.07
OPTIONS NON ENCORE EXERCÉES AU 31.03.04	0	40 471	318 426	44 605	389.065	342.388	9.220	63.402

\*Prorogation de l'exercice décidée par le Conseil d'administration du 1er octobre 2003

## Note 13 Provisions pour risques et charges

Les provisions pour risques et charges se décomposent ainsi :

	AU 31.03.03	DOTATIONS	REPRISES (PROVISION UTILISÉE)	REPRISES (PROVISION NON UTILISÉE)	AU 31.03.04
PROVISIONS POUR LITIGE	35	-	-	31	4
PROVISIONS POUR RISQUES FILIALES	84	-	84	-	-
PROVISIONS POUR RETRAITE	300	258	-	-	558
PROVISIONS LIÉES AUX COUVERTURES DE CHANGE	-	76	-	-	76
PROVISIONS POUR DESTRUCTIONS LIÉES À DES PRODUITS DE LICENCE	-	1.083	-	-	1.083
PROVISIONS POUR RISQUE FISCAL	244	174	244	-	174
ECART D'ACQUISITION NÉGATIF	39	-	2	-	37
<b>TOTAL</b>	<b>702</b>	<b>1.591</b>	<b>330</b>	<b>31</b>	<b>1.932</b>
<b>IMPACT :</b>					
RÉSULTAT D'EXPLOITATION		1.341	2	31	
RÉSULTAT FINANCIER		76	84	-	
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL		174	244	-	

## Engagements de retraite et autres avantages accordés aux salariés

Selon les lois et usages de chaque pays, Ubisoft participe à des régimes de retraite, prévoyance et indemnités de fin de carrière, dont les prestations dépendent de différents facteurs tels que l'ancienneté, les salaires et les versements effectués à des régimes généraux obligatoires.

Ces régimes peuvent être à cotisations définies ou à prestations définies :

- dans le cadre des régimes à cotisations définies, le complément de retraite est fixé par le capital accumulé par les contributions versées par le salarié et par l'entreprise à des fonds extérieurs. Les charges correspondent aux cotisations versées au cours de l'exercice. Il n'y a aucun engagement ultérieur du Groupe envers ses salariés. Pour Ubisoft, il s'agit généralement des régimes publics de retraite ou des régimes spécifiques à cotisations définies (par exemple "régime" 401k aux Etats-Unis).
- dans le cadre des régimes (ou plans) à prestations définies le salarié bénéficie de la part du Groupe d'un complément de retraite fixé en fonction de paramètres tels que son âge, la durée de sa carrière, le montant de ses rémunérations. Pour Ubisoft, c'est le cas en France, en Italie et au Japon.
- Sur la base du mode de fonctionnement de chaque régime et des données fournies par chaque pays, les obligations futures de l'employeur ont été évaluées sur la base d'un calcul actuariel. Les hypothèses retenues pour le 31 mars 2004 sont les suivantes :

	JAPON	ITALIE	FRANCE
TAUX D'ÉVOLUTION DES SALAIRES	5%	1,50%	3 À 7%
TAUX D'ACTUALISATION	5%	5%	5%
DURÉE MOYENNE RÉSIDUELLE D'ACTIVITÉ	24 ANS	34 ANS	34 ANS
TAUX DE RENDEMENT ATTENDU DES ACTIFS	5%	5%	5%

## Licences

Une destruction massive d'anciens produits dont les licences ont expiré et sont, de ce fait, non commercialisables, a été prévue pour l'exercice prochain à hauteur d'1M€.

## Eventualités diverses

Un avis de vérification, relatif au prix de transfert pour l'année 1999 et portant sur 3 millions de dollars canadiens, soit environ 2 millions d'euros, a été reçu par notre filiale canadienne Ubisoft Divertissements Inc.

Aucune provision n'a été comptabilisée dans la mesure où la Direction estime la réclamation non fondée ; de plus, de l'avis des conseils juridiques consultés, ce redressement devrait se régler sans impact significatif pour la société.

## Note 14 Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03
EMPRUNTS OBLIGATAIRES	172.038	127.605
INTÉRÊTS COURUS	1.778	2.240
AVANCES EN DEVISES <sup>(1)</sup>	26.200	20.877
CRÉDITS SYNDIQUÉS	-	65.000
CRÉDITS COURT TERME	4.245	-
DÉCOUVERTS BANCAIRES	37.761	78.565
EMPRUNTS RÉSULTANT DU RETRAITEMENT DES LEASINGS	1.554	2.193
DETTE FINANCIÈRE DIVERSE	16	2.914
<b>DETTE FINANCIÈRE</b>	<b>243.592</b>	<b>299.394</b>
	<b>- 1 AN</b>	<b>+ 1 AN ET - 5 ANS</b>
ECHÉANCES RESTANT À PAYER AU 31.03.04	70.920	172.672
DETTE À TAUX FIXE	133.799	-
DETTE À TAUX VARIABLE	109.793	-

(1) Les avances en devises correspondent à des couvertures de change réalisées en USD, CAD et AUD.

## Covenants

Dans le cadre du crédit syndiqué, de l'OBSAR, ainsi que dans les lignes bilatérales, la Société est tenue de respecter certains ratios financiers ("covenants").

Les covenants à respecter concernant le crédit syndiqué sont les suivants :

- Dette nette / fonds propres retraités des écarts d'acquisition < x
- Dette nette / marge brute d'autofinancement < y
- Free cash flow net hors acquisitions > z

Les covenants à respecter concernant l'OBSAR sont les suivants :

- Dette nette / fonds propres retraités des écarts d'acquisition et des investissements en jeux < x'
- Dette nette / ebitda retraité des investissements en immobilisations incorporelles < y'

Les covenants sur les lignes bilatérales portent principalement sur la dette nette / fonds propres et sur la dette nette / marge brute d'autofinancement.

Tous les covenants se calculent sur la base des comptes consolidés annuels.

Au 31 mars 2004, la société était en conformité avec tous ses ratios et prévoyait de le rester sur l'année 2004-2005.

## Découverts bancaires

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie liés aux variations des besoins en fonds de roulement.

## Crédit-bail

Les contrats de crédit-bail concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans. Les nouveaux emprunts sur l'exercice s'élèvent à 680 K€.

## Remboursement/Rachat des emprunts effectués au cours de l'exercice

- emprunts relatifs au retraitement des leasings pour 1.316 K€
- emprunt obligataire pour 10.541 K€

## Endettement net financier

A la clôture de l'exercice 2003-2004, l'endettement net financier est de 123.545 K€.

	31.03.04	31.03.03
DETTES FINANCIÈRES HORS AVANCES ETAT	243.592	299.394
DISPONIBILITÉS	-76.915	-97.905
VMP	-43.132	-24.211
<b>ENDETTEMENT NET FINANCIER</b>	<b>123.545</b>	<b>177.278</b>

L'endettement net financier s'est réduit de 53.733 K€ sur l'exercice.

Le montant de la prime de remboursement au 31 mars 2004 s'élève à 4.518 K€, ce qui donne un endettement net de prime de remboursement de 119.027 K€ contre 169.841 K€ lors de l'exercice précédent.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.04	31.03.03
EUROS	214.285	278.636
DOLLARS US	18.606	11.550
DOLLARS CANADIENS	6.323	2.695
DOLLARS AUSTRALIENS	4.361	-
YEN JAPONAIS	-	397
LIVRE STERLING	-	6.113
AUTRES	17	3
<b>DETTES FINANCIÈRES</b>	<b>243.592</b>	<b>299.394</b>

## Principales caractéristiques de l'emprunt obligataire à 3,80% :

Nombre et montant nominal :	314 815 obligations de nominal 164,64 € Suite à la division du nominal par 5 et à l'ajustement réalisé dans le cadre de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003, 1 obligation permet de souscrire à 5,191 actions de 0,31 € de nominal
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80% l'an, soit 6,26 € par obligation, payable à partir du 16 juillet de chaque année
Taux de rendement actuariel brut :	3,80 % au 16 juillet 1998
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 16 juillet 2005, par remboursement au prix de 164,64 € soit 100 % du prix d'émission.

163 728 obligations ont été converties, dont 7 sur l'exercice.

Au 31 mars 2004, 151 087 obligations restent à convertir.

### Principales caractéristiques des O.C.E.A.N.E.S. : (Obligations à option de Conversion et/ou d'Echange en Actions Nouvelles ou Existantes)

Nombre et montant nominal :	3 150 000 obligations de 47,50 € de nominal. Suite à l'ajustement réalisé dans le cadre de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003, 1 obligation permet de souscrire à 1,037 action de 0,31 € de nominal.
Prix d'émission :	47,50 €
Date de jouissance et règlement :	30 novembre 2001
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Intérêt annuel :	2,5 % l'an payable à terme échu le 30 novembre de chaque année.
Taux de rendement actuariel brut :	4,5 % à la date de règlement (en l'absence de conversion et/ ou d'échange d'actions et en l'absence d'amortissement anticipé)
Amortissement normal :	les obligations seront remboursées en totalité le 30 novembre 2006 par remboursement à un prix de 52,70 € soit environ 110,94 % de la valeur nominale.

Sur l'exercice, la société a racheté 200 000 obligations à option de conversion et/ou d'échange d'actions nouvelles ou existantes pour un montant de 6 600 000 Euros. Ces obligations ont été annulées.

Au 31 mars 2004, 1 749 301 obligations restent à convertir.

### Principales caractéristiques des OBSAR : (Obligations assorties de bons de souscription d'actions)

Le Conseil d'administration dans sa séance du 3 novembre 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2002 et a décidé d'émettre des OBSAR (obligations assorties de bons de souscription d'actions).

#### Caractéristiques des obligations

Nombre et montant nominal :	716 746 obligations de 76,70 € de nominal
Prix d'émission :	76,70 €
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Taux nominal, intérêt :	les obligations porteront intérêt à taux variable payable trimestriellement à terme échu. Le taux nominal annuel est Euribor 3 mois
Amortissement normal :	les obligations seront amorties en une seule fois le 2 décembre 2008 par remboursement au pair soit 76,70 € par obligation.

Au 31 mars 2004, 716 746 obligations sont en circulation.

#### Caractéristique des BSAR (Bons de souscription d'actions remboursables)

Nombre de BSAR :	1 433 492 BSAR (à chaque obligation sont attachés 2 BSAR)
Parité :	1 BSAR permet de souscrire une action nouvelle.
Prix d'exercice :	38,35 €
Période d'exercice :	les BSAR sont exerçables à tout moment du 3 décembre 2003 au 2 décembre 2008, sous réserve des dispositions prévues pour le remboursement anticipé des BSAR au gré de l'émetteur et celles concernant les cas de suspension d'exercice des BSAR.

Au 31 mars 2004, 1 433 492 BSAR restent en circulation.

## Note 15 Autres dettes et comptes de régularisation

Les autres dettes et comptes de régularisation se décomposent de la manière suivante :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
DETTES SOCIALES	18.165	9.286	9.286
IMPÔTS DIFFÉRÉS PASSIFS	5.136	5.829	5.829
AUTRES DETTES FISCALES	21.020	31.613	31.613
AUTRES DETTES	1.893	713	36.833
PRODUITS CONSTATÉS D'AVANCE	7.987	5.722	5.722
<b>TOTAL</b>	<b>54.201</b>	<b>53.163</b>	<b>89.283</b>

La réduction des autres dettes est essentiellement liée au reclassement des avoirs à émettre qui sont maintenant comptabilisés en diminution des comptes clients.

## 2.1.5.5 Notes sur le compte de résultat

### Note 16 Chiffre d'affaires

Le Groupe a réalisé 508,4 M€ de chiffre d'affaires sur l'exercice 2003-2004.

A taux courant, le chiffre d'affaires a progressé de 12% par rapport à l'exercice 2002-2003 ; à taux constant, la croissance est de 22,5%.

La répartition du chiffre d'affaires par métier est la suivante :

	K€	31.03.04 %	K€	31.03.03 %
DÉVELOPPEMENT	437.262	86%	348.773	77%
EDITION / PUBLISHING	55.929	11%	81.531	18%
DISTRIBUTION	15.253	3%	22.648	5%
<b>TOTAL</b>	<b>508.444</b>	<b>100%</b>	<b>452.952</b>	<b>100%</b>

### Note 17 Autres produits d'exploitation

Les autres produits d'exploitation se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03
PRODUCTION IMMOBILISÉE SUR LES LOGICIELS	79.775	72.105
AUTRE PRODUCTION IMMOBILISÉE	2.037	874
SUBVENTIONS D'EXPLOITATION	11.541	6.917
REPRISES SUR PROVISIONS	2.939	2.296
RISQUES ET CHARGES	38	170
STOCKS	652	1.068
CLIENTS DOUTEUX	1.619	926
AUTRES ACTIFS CIRCULANTS	259	-
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	343	131
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	28	1
TRANSFERT DE CHARGES	2.643	2.901
AUTRES PRODUITS	1.176	1.862
<b>TOTAL</b>	<b>100.111</b>	<b>86.955</b>

### Note 18 Autres charges d'exploitation

Les autres charges d'exploitation se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
AUTRES CHARGES EXTERNES	173.474 *	145.787	141.788
AUTRES CHARGES	3.174	1.543	1.543
<b>TOTAL</b>	<b>176.648</b>	<b>147.330</b>	<b>143.331</b>

\* dont 18,8 M€ de write-off complémentaires sur les avances et acomptes

Les autres charges externes comprennent principalement les dépenses de publicité, les royalties, les locations immobilières et mobilières.

Les projets abandonnés liés aux licences se trouvent désormais au niveau du résultat d'exploitation au lieu du résultat exceptionnel.



## Note 19 Dotations aux amortissements et provisions

Les dotations aux amortissements et provisions se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS DES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	118.623	74.347	72.861
LOGICIELS EN-COURS DE COMMERCIALISATION	93.981 *	63.483	61.997
DÉVELOPPEMENTS EXTÉRIEURS	16.899	4.543	4.543
LOGICIELS OUTILS	2.727	4.087	4.087
LOGICIELS DE LOCALISATION	1.671	33	33
LOGICIELS BUREAUTIQUE	3.309	2.129	2.129
LOGO	20	-	-
AUTRES	16	72	72
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS DES IMMOBILISATIONS CORPORELLES	6.137	5.861	5.861
INSTALLATIONS TECHNIQUES	781	697	697
MATÉRIEL INFORMATIQUE ET MOBILIER	4.316	4.195	4.195
KITS DE DÉVELOPPEMENT	179	43	43
MATÉRIEL DE TRANSPORT	25	27	27
MATÉRIEL INFORMATIQUE FINANCÉ PAR CRÉDIT-BAIL	836	899	899
DOTATIONS CHARGES À RÉPARTIR	560	593	593
DOTATIONS AUX PROVISIONS SUR CLIENTS	1.034	681	681
DOTATIONS AUX PROVISIONS SUR STOCKS	3.555	796	796
DOTATIONS AUX PROVISIONS SUR AUTRES ACTIFS CIRCULANTS	111	-	-
DOTATIONS AUX PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	1.345	308	308
<b>TOTAL</b>	<b>131.365</b>	<b>82.586</b>	<b>81.100</b>

\*dont 49,6 M€ d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux

Les amortissements complémentaires liés aux projets abandonnés se trouvent désormais au niveau du résultat d'exploitation au lieu du résultat exceptionnel.

## Note 20 Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
DIFFÉRENCES DE CHANGE	-1.737 *	-1.246	-1.246
GAIN SUR RACHAT D'OBLIGATIONS CONVERTIBLES	2.900	20.713	-
ESCOMPTE FINANCIERS	-2.987	-1.731	-1.731
FRAIS FINANCIERS ET PRODUITS DE CESSIION DES VMP	-6.307	-7.299	-7.299
DÉPRÉCIATION PRIME DE REMBOURSEMENT ET FRAIS D'ÉMISSIONS SUR LES OBLIGATIONS	-2.458	-3.004	-3.004
DÉPRÉCIATION SUR TITRES DE PARTICIPATION ET EMPRUNT OBLIGATAIRE TEAMCHMAN	-1.621	-	-
AUTRES DÉPRÉCIATIONS	128	740	740
<b>RÉSULTAT FINANCIER TOTAL</b>	<b>-12.082</b>	<b>8.173</b>	<b>-12.540</b>

\*les écarts de conversion comprennent 1,2M€ d'impact sur les emprunts en devises et -2,9M€ d'impact sur l'actualisation des comptes clients, fournisseurs, banques, avances en devises.

Les gains sur rachat d'OC sont maintenant comptabilisés en produits financiers, et non plus en produits exceptionnels.

## Risques de change

Afin de limiter le risque de change du groupe, Ubisoft Entertainment SA couvre les risques de variations de change de plusieurs façons :

- lorsqu'elle prête en devises à ses filiales, la maison mère emprunte elle-même dans ces devises. Ainsi, si les cours des devises évoluent à la hausse ou à la baisse, le gain ou la perte réalisé sur le prêt est compensé par une perte ou un gain en sens inverse sur l'emprunt.
- les filiales de distribution versent une royauté à la maison mère pour rémunérer les coûts de développement engagés par celle-ci. De même, la société Ubisoft EMEA SARL centralise les achats de produits finis pour l'ensemble de la zone et les revend ensuite en devises locales aux filiales. En parallèle Ubisoft Entertainment SA finance l'ensemble des studios de production mondiaux ainsi que la quasi totalité des accords de licences et de développement externes. L'ensemble des risques de change est donc centralisé sur les entités Ubisoft EMEA SARL et Ubisoft Entertainment SA. Lorsque des risques de change sur une même monnaie existent en sens inverse (par exemple royalties reçues et coût d'un studio dans une même monnaie), le Groupe procède par compensation en utilisant des avances ou des placements en devise pour gérer les écarts de date. Les montants non compensables sont couverts par des contrats de ventes à terme, et des contrats optionnels.

Au 31 mars 2004, la somme des montants couverts donnant lieu à des achats et ventes de devises s'élevait à 28.136 K€ (cf détail par devise et échéance note 2.1.8 Engagements hors bilan).

## Note 21 Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel se décompose ainsi :

	31.03.04
PERTES SUR CESSION D'ACTIONS PROPRES	-13.210 *
MOINS-VALUES SUR CESSIONS	-384
AUTRES CHARGES EXCEPTIONNELLES	-88
DOTATIONS/REPRISES NETTES SUR ACTIONS PROPRES	22.721
AUTRES DOTATIONS	-101
<b>TOTAL</b>	<b>8.938</b>

\* La cession et la reprise de provision des actions propres ont généré un produit exceptionnel de 9,511 K€ (perte nette des dotations et reprises).

## Note 22 Impôts sur les résultats

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03
IMPÔTS COURANTS	-365	14.606
IMPÔTS DIFFÉRÉS	1.785	-7.308
<b>TOTAL</b>	<b>1.420</b>	<b>7.298</b>

L'impôt a été calculé pour les sociétés françaises au taux en vigueur au 31 mars 2004, soit 33,33% plus 3%.

Il existe 2 groupes d'intégration fiscale :

- En France, le Groupe intègre 3 sociétés : Ubisoft Entertainment SA, Ubisoft EMEA SARL et Ubisoft France SAS. Au 31 mars 2004, le groupe fiscal a généré une diminution des impôts différés actifs de 1.203 K€. Dans le cadre de la convention d'intégration fiscale, il a été convenu que l'économie d'impôt, qui résulterait de l'application de ce régime de fiscalité de groupe, sera définitivement acquise à la société intégrante.
- Aux USA, le Groupe intègre 5 sociétés : Ubisoft Holdings Inc, Red Storm Entertainment Inc, Blue Byte Software Inc, Ubisoft Inc et Ubi.com Inc. Au 31 mars 2004, le groupe fiscal a généré un impôt différé actif de 229 K€. Dans le cadre de la convention d'intégration fiscale, il a été convenu que l'économie d'impôt, qui résulterait de l'application de ce régime de fiscalité de groupe, sera réallouée par la société intégrante aux sociétés intégrées.

	31.03.04	31.03.03
IMPÔTS DIFFÉRÉS ACTIFS *	15.577	17.254
IMPÔTS DIFFÉRÉS PASSIFS	5.136	5.829

\* voir détail note 9

Preuve d'impôt :

	31.03.04
RÉSULTAT AVANT IMPÔT, HORS GOODWILL	-1.616
IMPÔT THÉORIQUE (34,33%)	-555
<b>RÉINTÉGRATIONS :</b>	
UBISOFT ENTERTAINMENT SA : $3.479 \times 34,33\%$	1.194
UBISOFT SPA : $601 \times 38,25\%$	230
<b>DÉDUCTIONS :</b>	
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH : $-369 \times 38\%$	-140
UBISOFT HOLDINGS INC : $-239 \times 39,83\%$	-95
RED STORM ENTERTAINMENT INC : $-1.592 \times 38,95\%$	-620
UBISOFT INC : $-566 \times (100-34,00\%)$	-373
<b>AMORTISSEMENT FONDS DE COMMERCE :</b>	
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH : $-340 \times 38\%$	-129
UBI SOFT ENTERTAINMENT SPRL : $-78 \times 33,99\%$	-26
UBI SOFT ENTERTAINMENT BV : $-57 \times 35\%$	-20
UBISOFT WARENHANDELS GMBH : $-26 \times 34\%$	-9
UBISOFT CANADA INC : $-101 \times 31,10\%$	-32
RED STORM ENTERTAINMENT INC : $-788 \times 34\%$	-268
<b>IMPACT DIFFÉRENCE TAUX D'IMPÔT DANS LES FILIALES :</b>	
UBISOFT INC : $6.489 \times (39,83\% - 34,33\%)$	357
UBI.COM INC : $-4.614 \times (39,83\% - 34,33\%)$	-254
RED STORM ENTERTAINMENT INC : $-3.829 \times (38,95\% - 34,33\%)$	-177
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE LTD : $-1.263 \times (10\% - 34,33\%)$	307
AUTRES FILIALES :	-31
<b>CORRECTION IS N-1 :</b>	
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	1.532
UBISOFT LTD	-145
UBISOFT INC	-2.058
<b>ANNULATION DE L'ACTIVATION DES ARD AU 31.03.03 :</b>	
UBI.COM INC : $3.503 \times 39,83\%$	1.395
<b>NON ACTIVATION DES ARD DU 31.03.04 :</b>	
UBISOFT EMEA SARL : $3.895 \times 34,33\%$	1.337
<b>TOTAL IMPÔT SUR LES RÉSULTATS</b>	<b>1.420</b>

## 2.1.6 Informations sectorielles

Du fait de l'organisation du Groupe et des liens commerciaux entre les différentes filiales, nous considérons que le Groupe est monomarché et opère sur plusieurs secteurs géographiques.

### 1. Répartition du chiffre d'affaires et du résultat d'exploitation par zone géographique

	FRANCE	ALLEMAGNE	ANGLETERRE	RESTE EUROPE	ETATS-UNIS CANADA	RESTE DU MONDE	31.03.04 TOTAL
<b>CHIFFRE D'AFFAIRES</b>	<b>57.558</b>	<b>38.664</b>	<b>73.276</b>	<b>82.893</b>	<b>236.785</b>	<b>19.268</b>	<b>508.444</b>
AUTRES PRODUITS D'EXPLOITATION	39.344	2.648	27	5.222	45.118	7.752	100.111
ACHATS CONSOMMÉS	-97.731	-944	1.400	-6.448	-72.418	-2.374	-178.515
MOUVEMENTS INTERCOMPAGNIES <sup>(1)</sup>	74.104	-10.491	-33.930	-28.451	2.234	-3.466	-
CHARGES DE PERSONNEL	-43.715	-4.032	-3.184	-10.912	-46.507	-7.380	-115.730
AUTRES CHARGES D'EXPLOITATION	-72.906	-10.698	-11.321	-15.693	-59.107	-6.923	-176.648
IMPÔTS ET TAXES	-3.729	-28	-89	-147	-544	-232	-4.769
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET AUX PROVISIONS	-116.397	-173	-142	-1.250	-12.454	-949	-131.365
CONTRIBUTIONS REFACTURÉES <sup>(2)</sup>	159.584	-12.950	-24.871	-23.857	-91.783	-6.123	-
<b>RÉSULTAT D'EXPLOITATION</b>	<b>-3.888</b>	<b>1.996</b>	<b>1.166</b>	<b>1.357</b>	<b>1.324</b>	<b>-427</b>	<b>1.528</b>

(1) Facturation des produits achetés pour le compte des filiales et refacturés à leur coût d'achat

(2) La société mère, ainsi que la société Ubisoft EMEA SARL facturent aux filiales une contribution sous forme de royalties qui sert à supporter les coûts de développement (amortissements des jeux, développements internes et externes, royalties) et les coûts de siège.

## 2. Répartition des actifs par zone géographique

ACTIF	FRANCE	ALLEMAGNE	ANGLETERRE	RESTE EUROPE	ETATS-UNIS CANADA	RESTE DU MONDE	31.03.04 TOTAL
ECARTS D'ACQUISITION / MARQUES	37.413	10.398	-	2.736	66.334	-	116.881
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	151.287	89	-	140	1.265	405	153.186
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	4.552	72	261	651	5.582	1.748	12.866
IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	973	107	99	136	299	406	2.020
TITRES MIS EN ÉQUIVALENCE	325						325
<b>ACTIF IMMOBILISÉ</b>	<b>194.550</b>	<b>10.666</b>	<b>360</b>	<b>3.663</b>	<b>73.480</b>	<b>2.559</b>	<b>285.278</b>
STOCKS ET EN-COURS	5.802	3.277	5.980	7.277	12.161	631	35.128
AVANCES ET ACOMPTES VERSÉS	25.527	11	-	11	6.136	91	31.776
CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS	-11.691	1.217	22.365	23.244	55.605	5.474	96.214
AUTRES CRÉANCES ET COMPTES DE RÉGULARISATION	51.459	9.985	399	2.525	22.664	1.402	88.434
VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT	43.132	-	-	-	-	-	43.132
DISPONIBILITÉS	53.065	184	2.829	2.775	14.725	3.337	76.915
<b>ACTIF CIRCULANT</b>	<b>167.294</b>	<b>14.674</b>	<b>31.573</b>	<b>35.832</b>	<b>111.291</b>	<b>10.935</b>	<b>371.599</b>
<b>TOTAL ACTIF</b>	<b>361.844</b>	<b>25.340</b>	<b>31.933</b>	<b>39.495</b>	<b>184.771</b>	<b>13.494</b>	<b>656.877</b>

### 2.1.7 Rémunération des dirigeants

Le montant de la rémunération brute totale versée aux dirigeants au cours de l'exercice par la société, par les sociétés contrôlées au sens de l'article L233-16, et par la société contrôlant celle dans laquelle ils exercent leur mandat, a été de 924 K€. Aucun jeton de présence n'a été versé.

Aucun crédit, aucune avance n'a été allouée aux dirigeants de la société conformément à l'article L225-43 du Code de commerce.

	RÉMUNÉRATION TOTALE VERSÉE	31.03.04 AVANTAGES EN NATURE VERSÉS	RÉMUNÉRATION TOTALE VERSÉE	31.03.03 AVANTAGES EN NATURE VERSÉS
GUILLEMOT YVES	193.130 €	NÉANT	164.652 €	NÉANT
GUILLEMOT GÉRARD	189.315 €	381 €	146.352 €	914 €
GUILLEMOT MICHEL	185.505 €	NÉANT	146.352 €	NÉANT
GUILLEMOT CLAUDE	177.890 €	NÉANT	128.076 €	NÉANT
GUILLEMOT CHRISTIAN	177.890 €	NÉANT	128.076 €	NÉANT

Madame Guillemot n'est pas rémunérée pour les fonctions d'administrateur qu'elle exerce au sein du groupe Ubisoft.

## 2.1.8 Engagements hors bilan

		31.03.04	ÉCHÉANCE	31.03.03
<b>CAUTIONS ET GARANTIES DONNÉES :</b>		<b>28.053</b>		<b>49.722</b>
DÉBITEUR	TYPE DE GARANTIE			
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	GARANTIE REMBOURSEMENT PRÊT	2.503	26.01.06	
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	GARANTIE DE PAIEMENT DE CRÉANCES	10.226	ILLIMITÉE	
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	GARANTIE DE COURS DES BSA	1.636	11.03.06	
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	LETTRE DE CONFORT	2.003	NÉGOCIATION ANNUELLE	
UBISOFT EMEA SARL	STAND BY LETTER	1.300	30.09.04	
UBISOFT INC	GARANTIE DES ENGAGEMENTS COMMERCIAUX	2.454	FIN DE LA RELATION COMMERCIALE	
UBISOFT INC	STAND BY LETTER	2.454	30.06.04	
UBISOFT INC	STAND BY LETTER	818	30.06.04	
UBISOFT INC	STAND BY LETTER	1.636	30.06.04	
UBISOFT NORDIC AS	GARANTIE SUR CONTRAT DE DISTRIBUTION	1.398	30.06.04	
<b>SÛRETÉS RÉELLES CONSENTIES</b>		<b>NÉANT</b>		<b>NÉANT</b>
<b>COUVERTURES DE CHANGE</b>		<b>28.136</b>		<b>73.262</b>
GBP	VENTE À TERME	17.384	AVRIL 2004 ET MAI 2004	
USD	VENTE À TERME	10.752	D'AVRIL 2004 À JUIN 2005	
<b>EFFETS ESCOMPTÉS NON ÉCHUS</b>		<b>NÉANT</b>		<b>3.736</b>

### 1. Contrat d'Equity Swap

Dans le cadre de l'opération signée avec le Crédit Lyonnais le 30 septembre dernier, celui-ci cèdera ses titres au terme d'un délai de 18 mois, étant entendu que la totalité des éventuelles fluctuations de l'action par rapport au prix de cession de 18,66 euros sera intégralement enregistrée par Ubisoft (les variations entre la date de signature du contrat et son échéance sont inscrits en comptes transitoires en attente de régularisation. Les gains latents ne sont pas constatés en compte de résultat. Les pertes latentes doivent faire l'objet d'une provision pour risques et charges).

Le Crédit Lyonnais pourra anticiper la cession de tout ou partie de ces titres à la demande d'Ubisoft.

### 2. Crédit-bail

VALEUR D'ORIGINE	AMORTISSEMENT	VALEUR NETTE	REDEVANCES PAYÉES	REDEVANCES RESTANT À PAYER - 1 AN + 1 AN		VALEUR RÉSIDUELLE
5.550	5.237	313	539	224	215	56

Les contrats de crédit-bail concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans.



### 3. Autorisations

Les lignes de crédit court terme sont de 71 M€, elles sont non confirmées et révocables sous préavis de 30 jours.

Les crédits confirmés bilatéraux représentent 15M€ et sont intégralement utilisés au 31 mars 2004. Ces crédits sont libellés en EUR et en USD.

Le crédit syndiqué est confirmé pour un montant de 97,5 M€ ; il n'est pas utilisé au 31 mars 2004.

### 4. Autres engagements

Différents produits sont commercialisés selon des contrats de licences signés par la société Ubisoft Entertainment S.A. A la date du 31 mars 2004 les engagements pris prévoient le versement futur de royalties avec des minima garantis.

Les engagements souscrits au titre de ce minimum garanti s'élèvent à 28,6 M€.

## 2.1.9 Evénements postérieurs à la clôture

### Actionnariat salarié dans le cadre du Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après « FCPE »)

L'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2003, dans sa partie extraordinaire, a autorisé le Conseil d'administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite maximum de 2,5 % du montant total des actions composant le capital social au moment de son utilisation, par l'intermédiaire notamment d'un FCPE.

Le Conseil d'administration, dans sa séance du 3 mars 2004, a utilisé l'autorisation de l'assemblée générale du 12 septembre 2003 en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 13,75 € chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

Les salariés ont souscrit à 99 627 actions par le biais du FCPE Ubi actions. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'administration du 18 mai 2004.

### Cession de titres

Le 26 avril 2004, Ubisoft Entertainment SA a vendu les titres de sa filiale Ubisoft World Studio SARL à Ludimédia SAS pour un montant de 199 950 €.

### Fusions-absorptions

Le 6 avril 2004, la société Red Storm Entertainment Inc a procédé à la fusion-absorption de la société Blue Byte Software Inc.

Le 1<sup>er</sup> juin 2004, la société Ludimedia SAS a procédé à la fusion-absorption de la société Ubisoft World Studios SARL avec un effet rétroactif au 1<sup>er</sup> avril 2004.

### Rachat de titres de la société Gameloft SA

Le 16 avril 2004, Ubisoft Entertainment SA s'est portée acquéreur de 6 284 876 actions Gameloft SA au prix de 2,99 €. La société détient désormais 31,55% des droits de vote.

## 2.1.10 Effectifs

(cf partie 1.4.8) Il n'y a pas d'intéressement, ni de participation salariale dans le groupe

## 2.2

COMPTES SOCIAUX D'UBISOFT  
ENTERTAINMENT SA AU 31 MARS 2004

## 2.2.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA

ACTIF	NOTES	31.03.04 BRUT K€	31.03.04 AMORT/DEP K€	31.03.04 NET K€	31.03.03 NET K€	31.03.02 NET K€
IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	1	345.445	192.262	153.183	168.728	152.128
FONDS DE COMMERCE		1.524	-	1.524	1.524	12.867
IMMOBILISATIONS CORPORELLES	2	6.778	4.029	2.749	4.400	3.489
IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	3	228.374	11.423	216.951	199.132	120.011
<b>ACTIF IMMOBILISÉ</b>		<b>582.121</b>	<b>207.714</b>	<b>374.407</b>	<b>373.784</b>	<b>288.495</b>
STOCKS ET EN-COURS	4	22	-	22	118	15.112
AVANCES ET ACOMPTES VERSÉS	5	20.491	-	20.491	44.576	53.548
CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS	6	58.468	3	58.465	96.648	99.808
AUTRES CRÉANCES		12.044	284	11.760	38.178	45.873
VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT	9	43.359	228	43.131	24.211	40.365
DISPONIBILITÉS		13.196	161	13.035	2.730	4.866
<b>ACTIF CIRCULANT</b>		<b>147.580</b>	<b>676</b>	<b>146.904</b>	<b>206.461</b>	<b>259.572</b>
PRIME DE REMBOURSEMENT DES OBLIGATIONS	10	4.518	-	4.518	7.437	15.294
COMPTES DE RÉGULARISATION	11	4.106	-	4.106	4.524	6.622
<b>TOTAL ACTIF</b>		<b>738.325</b>	<b>208.390</b>	<b>529.935</b>	<b>592.206</b>	<b>569.983</b>

PASSIF	NOTES	31.03.04 K€	31.03.03 K€	31.03.02 K€
CAPITAL		5.451	5.437	5.384
PRIMES		268.377	267.743	266.406
RÉSERVES		-14.491	-20.390	3.999
RÉSULTAT DE L'EXERCICE		1.305	5.900	-24.390
SUBVENTIONS D'INVESTISSEMENT NETTES		33	94	306
<b>CAPITAUX PROPRES</b>	<b>15</b>	<b>260.675</b>	<b>258.784</b>	<b>251.705</b>
PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES		817	905	522
EMPRUNTS OBLIGATAIRES	16	173.490	129.046	190.882
DETTES <sup>(1) (2)</sup>	16	57.990	149.083	29.261
DETTES FINANCIÈRES DIVERSES <sup>(3)</sup>	16	3.905	7.492	3.261
DETTES FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHÉS		10.221	19.056	52.262
DETTES FISCALES ET SOCIALES		3.070	6.921	1.026
DETTES SUR IMMOBILISATIONS		17.411	17.592	27.048
AUTRES DETTES	17	2.120	2.678	13.217
<b>TOTAL DES DETTES</b>		<b>268.207</b>	<b>331.868</b>	<b>316.957</b>
COMPTES DE RÉGULARISATION	18	236	649	799
<b>TOTAL PASSIF</b>		<b>529.935</b>	<b>592.206</b>	<b>569.983</b>
<sup>(1)</sup> DONT DETTES À MOINS D'1 AN :		57.990	84.083	17.013
DONT DETTES À PLUS D'1 AN :			65.000	12.248
<sup>(2)</sup> DONT CONCOURS BANCAIRES COURANTS ET SOLDES CRÉDITEURS DE BANQUE :		57.990	146.169	26.988
<sup>(3)</sup> COMPTES COURANTS				

## 2.2.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA

	NOTES	EXERCICE DE 12 MOIS CLOS LE 31.03.04 K€	EXERCICE DE 12 MOIS CLOS LE 31.03.03 K€	EXERCICE DE 12 MOIS CLOS LE 31.03.02 K€
PRODUCTION DE L'EXERCICE	19	165.872	128.696	226.134
AUTRES PRODUITS D'EXPLOITATION ET TRANSFERTS DE CHARGES	20	14.245	16.574	8.887
<b>TOTAL PRODUITS D'EXPLOITATION</b>		<b>180.117</b>	<b>145.270</b>	<b>235.021</b>
ACHATS STOCKÉS ET AUTRES APPROVISIONNEMENTS	21	-1	11.382	107.703
VARIATIONS DE STOCKS		95	260	3.127
AUTRES ACHATS ET CHARGES EXTERNES	22	69.496	53.864	86.499
IMPÔTS ET TAXES		2.150	783	744
CHARGES DE PERSONNEL		710	674	393
AUTRES CHARGES		422	677	380
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET AUX PROVISIONS	23	110.610	71.113	59.053
<b>TOTAL CHARGES D'EXPLOITATION</b>		<b>183.482</b>	<b>138.753</b>	<b>257.899</b>
RÉSULTAT D'EXPLOITATION		-3.365	6.517	-22.878
PRODUITS FINANCIERS DE PARTICIPATIONS		201	-	-
PRODUITS DES AUTRES VALEURS MOBILIÈRES ET CRÉANCES DE L'ACTIF IMMOBILISÉ		50	49	37
AUTRES INTÉRÊTS ET PRODUITS ASSIMILÉS <sup>(1)</sup>		4.696	2.465	3.266
REPRISES SUR PROVISIONS		1.827	3.424	3.188
DIFFÉRENCES POSITIVES DE CHANGE		10.406	12.049	7.846
PRODUITS NETS SUR CESSIONS DE VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT		8	202	322
<b>TOTAL PRODUITS FINANCIERS</b>		<b>17.188</b>	<b>18.189</b>	<b>14.659</b>
DOTATIONS AUX PROVISIONS		5.352	11.112	7.075
AUTRES INTÉRÊTS ET CHARGES ASSIMILÉES <sup>(2)</sup>		6.852	7.694	8.091
DIFFÉRENCES NÉGATIVES DE CHANGE		9.291	6.742	4.630
CHARGES NETTES SUR CESSIONS DE VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT				407
<b>TOTAL CHARGES FINANCIÈRES</b>		<b>21.495</b>	<b>25.548</b>	<b>20.203</b>
<b>RÉSULTAT FINANCIER</b>	<b>24</b>	<b>-4.307</b>	<b>-7.359</b>	<b>-5.544</b>
<b>RÉSULTAT COURANT</b>		<b>-7.672</b>	<b>-842</b>	<b>-28.422</b>
<b>RÉSULTAT EXCEPTIONNEL</b>	<b>25</b>	<b>9.073</b>	<b>6.694</b>	<b>4.032</b>
RÉSULTAT AVANT IMPÔTS		1.401	5.852	-24.390
IMPÔTS SUR LES BÉNÉFICES	26	96	-48	-
<b>RÉSULTAT NET DE L'EXERCICE</b>		<b>1.305</b>	<b>5.900</b>	<b>-24.390</b>
<sup>(1)</sup> DONT PRODUITS CONCERNANT LES ENTREPRISES LIÉES :		1.235	2.329	3.105
<sup>(2)</sup> DONT CHARGES CONCERNANT LES ENTREPRISES LIÉES :		931	485	25

## 2.2.3 Tableau de variation des capitaux propres

EN K€	SOLDE AU 31.03.03	AFFECTATION RÉSULTAT 02/03	AUGMENTATION DE CAPITAL PAR APPORT EN NUMÉRAIRE ET CONVERSION D'OBLIGATIONS	RÉSULTAT 03/04	SOLDE AU 31.03.04	PROPOSITION D'AFFECTATION DU RÉSULTAT 03/04	SOLDE AU 31.03.04 APRÈS AFFECTATION DU RÉSULTAT 03/04
CAPITAL	5.437		13		5.450		5.450
PRIME D'ÉMISSION	267.743		634		268.377		268.377
RÉSERVE LÉGALE	505				505		505
RÉSERVES RÉGLEMENTÉES	238				238		238
AUTRES RÉSERVES	11.665				11.665		11.665
REPORT À NOUVEAU	-32.798	5.900			-26.898	1.305	-25.593
DÉBITEUR							
RÉSULTAT DE L'EXERCICE	5.900	-5.900		1.305	1.305	-1.305	-
SUBVENTIONS D'INVESTISSEMENT	94		-61		33		33
<b>TOTAL</b>	<b>258.784</b>	<b>0</b>	<b>586</b>	<b>1.305</b>	<b>260.675</b>	<b>0</b>	<b>260.675</b>

## 2.2.4 Tableau de financement

	31.03.04 K€	31.03.03 K€
<b>FLUX D'EXPLOITATION</b>		
BÉNÉFICE NET	1.305	5.900
AMORTISSEMENTS DES IMMOBILISATIONS CORPORELLES ET INCORPORELLES	111.909	105.348
AMORTISSEMENTS DES CHARGES À RÉPARTIR	675	728
VARIATIONS DES PROVISIONS	-22.094	-3.373
SUBVENTIONS	-61	-332
FLUX LIÉS AUX CESSIONS D'IMMOBILISATIONS	457	-14.281
<b>MARGE BRUTE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>92.191</b>	<b>93.990</b>
STOCKS	95	15.787
CLIENTS	35.966	8.971
AVANCES	19.474	3.513
AUTRES ACTIFS	25.766	9.519
FOURNISSEURS	-7.192	-42.661
AUTRES PASSIFS	-3.330	-4.962
<b>TOTAL DES FLUX</b>	<b>70.779</b>	<b>-9.833</b>
FLUX LIÉS AUX INVESTISSEMENTS		
ACQUISITIONS D'IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	-91.059	-89.991
ACQUISITIONS D'IMMOBILISATIONS CORPORELLES	-276	-2.503
ACQUISITIONS DE TITRES DE PARTICIPATION	-19.235	-122.663
ACQUISITIONS D'AUTRES IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	-210	-61
CHARGES À RÉPARTIR	-1.099	-
CESSIONS DES IMMOBILISATIONS	3.894	42.530
REMBOURSEMENTS DES PRÊTS ET AUTRES IMMOBILISATIONS	6	11.090
FLUX LIÉS À L'APPORT PARTIEL	-	-820
APPORT FONDS COMMERCE	-	11.342
FLUX LIÉS AUX DISSOLUTIONS	-	1.438
<b>TOTAL DES FLUX LIÉS AUX INVESTISSEMENTS</b>	<b>-107.979</b>	<b>-149.638</b>
FLUX DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT		
NOUVEAUX EMPRUNTS À LONG ET MOYEN TERME	54.974	-
REMBOURSEMENT DES EMPRUNTS OBLIGATAIRES	-9.500	-57.034
REMBOURSEMENT DES EMPRUNTS À LONG ET MOYEN TERME	-	-152
AUGMENTATION DE CAPITAL	13	53
AUGMENTATION DE LA PRIME D'ÉMISSION	633	406
AUGMENTATION DE LA PRIME D'ÉMISSION DES ABSA	-	2
AUGMENTATION DE LA PRIME D'ÉMISSION DU PEG	-	930
VARIATION DES COMPTES COURANTS	-3.587	4.231
AVANCE CONDITIONNÉE DE L'ÉTAT	-	-38
SUBVENTIONS REÇUES	-	120
<b>TOTAL DES FLUX DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT</b>	<b>42.533</b>	<b>-51.482</b>
<b>VARIATION DE TRÉSORERIE</b>	<b>97.524</b>	<b>-116.963</b>
TRÉSORERIE NETTE À L'OUVERTURE DE L'EXERCICE	-98.694	18.269
TRÉSORERIE NETTE À LA CLÔTURE DE L'EXERCICE	-1.170	-98.694

## 2.2.5 Annexes aux comptes sociaux

Les notes et tableaux ci-après, présentés en milliers d'euros, font partie intégrante des comptes annuels de l'exercice clos le 31 mars 2004 et constituent l'annexe au bilan.

L'exercice a une durée de 12 mois couvrant la période du 1<sup>er</sup> avril 2003 au 31 mars 2004.

### 2.2.5.1 Faits marquants de l'exercice

#### Cessions de titres

Au cours de l'exercice, Ubisoft Entertainment SA a cédé 100% de ses titres Blue Byte Software Ltd à sa filiale Ubisoft Ltd, 100% de ses titres Ubi Studios SAS à sa filiale Ubisoft Computing SARL, et 100% de ses titres Ubi Sound Studio SARL à sa filiale Ubisoft Design SARL.

#### Rachat d'obligations

Au cours du premier semestre, Ubisoft Entertainment SA a procédé au rachat de 200.000 OCEANES au prix moyen de 33 €.

#### Acquisitions de titres

Suite à l'acquisition de 3,4 millions de titres Gameloft SA le 15 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a dépassé le seuil des 20% de droits de vote. Au 31 mars 2004, Ubisoft Entertainment SA détient 21,775% des droits de vote.

Le 17 décembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a acquis 100% des titres de la société Tiwak SAS pour 1.409 K€.

#### Cession d'actions propres

Le 30 septembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a signé un contrat d'equity swap avec le Crédit Lyonnais. Ce contrat porte sur 918 137 actions Ubisoft Entertainment SA, cédées à 18,66 €.

Au 31 mars 2004, Ubisoft Entertainment SA détient 40 249 de ses propres actions, comptabilisées en VMP, conformément à l'avis 98D du Comité d'urgence, acquises pour une valeur globale de 1.020 K€.

#### Emissions de valeurs mobilières composées

Le 14 mai 2003, la société a procédé à l'émission de nouveaux bons d'acquisition ou de souscription d'actions attribués gratuitement pour 17 540 082 bons, 15 bons permettant de souscrire à une action.

Les bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA ; soit 1 169 733 bons, ont été annulés.

Le 17 novembre 2003, Ubisoft Entertainment SA a procédé à l'émission d'Obligations à Bons de Souscription d'Actions Remboursables (OBSAR) pour un montant de 54 974 418 € ; à chaque obligation sont attachés 2 BSAR.

### 2.2.5.2 Principes comptables

Les conventions générales comptables ont été appliquées dans le respect du principe de prudence conformément aux règles de base :

- continuité de l'exploitation,
- permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre,
- indépendance des exercices,

et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes annuels.

La méthode de base retenue pour l'évaluation des éléments inscrits en comptabilité est la méthode des coûts historiques.

Les méthodes comptables pratiquées sont conformes aux pratiques du secteur. Les comptes annuels d'Ubisoft Entertainment SA suivent les dispositions relatives aux comptes individuels du règlement n° 99-03 homologué par l'arrêté du 22 juin 1999.

### 2.2.5.3 Règles et méthodes comptables

#### Fonds de commerce

Les fonds de commerce acquis comprennent tous les éléments incorporels (clientèle, savoir-faire) permettant d'exercer l'activité de la société et son développement. Les éléments incorporels résultent d'un multiple de chiffre d'affaires et de perspectives de rentabilité. Les fonds de commerce ne sont pas amortis.

En cas de valorisation du fonds de commerce (en fonction du chiffre d'affaires et de la rentabilité prévisionnelle) inférieure à sa valeur comptable, une provision pour dépréciation est pratiquée.

#### Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles comprennent :

- les logiciels de bureautique : amortis sur 12 mois (linéaire),
- les logiciels outils : amortis sur 3 ans (linéaire),
- les frais relatifs à l'ERP : amortis sur 5 ans (linéaire),
- les logiciels commerciaux : amortis sur 36 mois (linéaire).

#### Les logiciels-outils :

Les logiciels-outils, qui constituent un ensemble de programmes complexes de développement utilisables pour plusieurs produits, sont amortis de façon linéaire sur une durée de 36 mois maximum.

#### Les logiciels commerciaux :

Les coûts de production des logiciels commerciaux, produits en interne, sont comptabilisés au poste "immobilisations incorporelles en-cours de production" (compte 232) au fur et à mesure de l'avancement du développement. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes "logiciels en-cours de commercialisation" (comptes 208).



Ils sont amortis en linéaire, sur 36 mois, à partir de leur date de lancement commercial. Lorsque les ventes se révèlent inférieures aux prévisions et à la rentabilité d'exploitation attendue, un amortissement complémentaire est pratiqué. La rentabilité d'exploitation est déterminée par rapport au résultat d'exploitation retraité des dotations aux amortissements d'exploitation.

Les coûts de production des logiciels commerciaux externalisés sont comptabilisés au poste « immobilisations incorporelles en-cours de production » (compte 232), ou au poste "avances et acomptes" (compte 409) selon les règles définies par le Conseil d'Etat (CE n°62547 du 12 février 1988 et n°65009 du 25 novembre 1989), au fur et à mesure de l'avancement du développement. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés du compte 232 au compte 208 pour ceux comptabilisés en immobilisations incorporelles, et laissés en avances et acomptes pour les autres. Ils sont rapportés au compte de résultat sur la base des contrats signés avec les éditeurs (soit à l'unité, soit en fonction de la marge brute ou du chiffre d'affaires), ou amortis en linéaire sur 36 mois pour les contrats forfaitaires.

A la clôture de l'exercice, la valeur nette comptable est comparée aux perspectives de ventes auxquelles sont appliquées les conditions du contrat. Au cas où la VNC est inférieure à cette dernière une reprise au compte de résultat est alors pratiquée.

### Immobilisations corporelles

Elles sont comptabilisées à leur coût historique. Les taux d'amortissement pratiqués sont les suivants :

- matériels : 5 ans (linéaire),
- agencements et aménagements : 5 et 10 ans (linéaire),
- matériels informatiques : 3 ans (dégressif),
- mobilier de bureau : 10 ans (linéaire).

### Immobilisations financières

Les titres de participation sont valorisés au coût historique, hors frais d'acquisition. En fin d'année, lorsque la valeur d'inventaire est inférieure à la valeur brute, une provision pour dépréciation est constituée pour le montant de la différence.

La valeur d'inventaire de la participation est appréciée à la fin de chaque exercice en fonction de la situation nette de la filiale à cette date, de la valeur boursière à la date de clôture si la société est cotée, et/ou en tenant compte des perspectives de rentabilité à moyen terme. Une provision pour dépréciation est constituée s'il y a lieu.

Les dépôts et cautionnements sont enregistrés sur la base des montants payés.

### Stocks

Les stocks sont constitués de matériels destinés à être revendus aux filiales. Leur valeur brute comprend le prix d'achat et les frais accessoires.

### Avances et acomptes versés

Les avances et acomptes concernent essentiellement des droits de diffusion et de reproduction (licences) acquis auprès d'éditeurs tiers. La signature de contrats de licences donne lieu au paiement de montants garantis. Ces montants sont comptabilisés au compte 409 pour leur valeur nette (règles du Conseil d'Etat n°62547 du 12 février 1988 et n°65009 du 25 novembre 1989).

Ces avances et acomptes sont rapportés au compte de résultat sur la base des contrats signés avec les éditeurs (soit à l'unité, soit en fonction de la marge brute ou du chiffre d'affaires), ou amortis en linéaire pour les contrats forfaitaires.

A la clôture de l'exercice, la valeur nette comptable est comparée avec les perspectives de ventes auxquelles sont appliquées les conditions du contrat. Si elles ne sont pas suffisantes, une dotation complémentaire au compte de résultat est alors pratiquée en conséquence.

### Clients et comptes rattachés

Ils sont évalués à leur valeur nominale. Les créances sont dépréciées, le cas échéant, par voie de provision lorsque leur valeur d'inventaire est inférieure à leur valeur comptable.

### Valeurs Mobilières de Placement

Les valeurs mobilières sont constituées d'actions propres, de participations dans des fonds de placement et de placements à court terme, qui sont valorisés à leur prix d'achat ou à leur valeur de marché lorsque celle-ci est inférieure.

### Conversion des dettes et des créances en devises

Elles sont converties aux taux en vigueur au 31 mars 2004. L'écart de conversion en résultant est inscrit au bilan sous une rubrique spécifique. Une provision pour risques de change est comptabilisée si la conversion fait apparaître des pertes latentes. Cette provision est diminuée des gains liés aux couvertures de change.

### Provisions pour risques et charges

Des provisions pour risques et charges sont constituées lorsque des risques et charges nettement précis quant à leur objet, mais dont la réalisation est incertaine, sont rendus probables par des événements survenus ou en cours.

Au 31 mars 2004, les provisions pour risques et charges ne concernent que les risques de change liés à l'actualisation des créances et dettes libellées en monnaies étrangères.

## 2.2.5.4 Notes sur le bilan

### Note 1. Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi :

#### Immobilisations

	Au 31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	Au 31.03.04 BRUT
LOGICIELS EN-COURS DE COMMERCIALISATION	181.300	141.515 <sup>(1)</sup>	99.542	-4.430	218.843
DÉVELOPPEMENTS EXTÉRIEURS	16.326	12.059 <sup>(1)</sup>	6.879	1.896	23.402
LOGICIELS EN-COURS DE PRODUCTION	70.468	74.158 <sup>(2)</sup>	70.468 <sup>(1)</sup>	-	74.158
LOGICIELS OUTILS	9.718	1.736 <sup>(1)</sup>	-	26	11.480
LOGICIELS DE LOCALISATION	1.479	2.821	1.810	4.472	6.962
ERP	3.212	4.076 <sup>(3)</sup>	-	-	7.288
LOGO	-	335 <sup>(3)</sup>	-	-	335
AUTRES LICENCES	1.103	106	20	234	1.423
AUTRES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES EN-COURS	2.539	3.101	4.217 <sup>(3)</sup>	-	1.423
AUTRES	118	13	-	-	131
<b>TOTAL</b>	<b>286.263</b>	<b>239.920</b>	<b>182.936</b>	<b>2.198</b>	<b>345.445</b>

(1) dont 70.568 K€ de reclassements de compte à compte [(1') 63.577 K€ en logiciels en-cours de commercialisation, 5.153 K€ en développements extérieurs et 1.738 K€ en logiciels outils]

(2) reclassements de compte à compte

(3) dont 4.215 K€ de reclassements de compte à compte [(3') 4.076 K€ en ERP et 139 K€ en logo]

#### Amortissements

	Au 31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	Au 31.03.04 CUMULÉS
LOGICIELS EN COURS DE COMMERCIALISATION	104.600	90.690	33.973	-1.948	159.369
DÉVELOPPEMENTS EXTÉRIEURS	6.024	12.360	441	116	18.059
LOGICIELS OUTILS	5.933	2.727	-	-	8.660
LOGICIELS DE LOCALISATION	33	1.671	-	1.948	3.652
ERP	377	1.231	-	-	1.608
LOGO	-	20	-	-	20
AUTRES LICENCES	568	200	2	128	894
<b>TOTAL</b>	<b>117.535</b>	<b>108.899</b>	<b>34.416</b>	<b>244</b>	<b>192.262</b>

Au cours de l'exercice, une dotation complémentaire de 46 M€ a été comptabilisée compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

#### Fonds de commerce

NATURE	Au 31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	Au 31.03.04 CUMULÉS
DISTRIBUTION SUISSE	1.524	-	-	1.524
<b>TOTAL</b>	<b>1.524</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>1.524</b>

## Note 2. Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se décomposent ainsi :

### Immobilisations

	Au 31.03.03 BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	Au 31.03.04 BRUT
AGENCEMENTS & INSTALLATIONS GÉNÉRALES	3.361	356 <sup>(1)</sup>	16	3.701
MATÉRIEL DE TRANSPORT	-	11	-	11
MATÉRIEL INFORMATIQUE ET MOBILIER	5.021	95	2.077	3.039
IMMOBILISATIONS CORPORELLES EN-COURS	162	56	191	27
<b>TOTAL</b>	<b>8.544</b>	<b>518</b>	<b>2.284</b>	<b>6.778</b>

(1) dont 242 K€ de reclassements de compte à compte

### Amortissements

	Au 31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	RECLASSEMENTS	Au 31.03.04 CUMULÉS
AGENCEMENTS	866	371	16	-	1.221
MATÉRIEL DE TRANSPORT	-	1	-	-	1
MATÉRIEL INFORMATIQUE ET MOBILIER	3.278	550	893	-128	2.807
<b>TOTAL</b>	<b>4.144</b>	<b>922</b>	<b>909</b>	<b>-128</b>	<b>4.029</b>

## Note 3. Immobilisations financières

Les immobilisations financières se décomposent ainsi :

### Immobilisations

	BRUT Au 31.03.03	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	BRUT Au 31.03.04
TITRES DE PARTICIPATION	209.278	19.235	702	227.811
AUTRES TITRES IMMOBILISÉS	4	-	4	-
OBLIGATIONS	-	200	-	200
DÉPÔTS ET CAUTIONNEMENTS	355	10	2	363
<b>TOTAL</b>	<b>209.637</b>	<b>19.445</b>	<b>708</b>	<b>228.374</b>

La variation des titres de participation est principalement due :

- aux augmentations de capital suivantes :
  - SA Teamchman pour 300K€,
  - Ubi Soft Entertainment Gmbh pour 500K€,
  - Ubi.com SA pour 3.060K€,
  - Ubisoft SpA pour 1.327K€,
  - Ubisoft Holdings Inc pour 4.787K€,
  - Ubi Computer Software Ltd pour 780K€,
  - Ubisoft Music Publishing Inc pour 27K€,
  - Ubisoft S.A.(Espagne) pour 361K€,
  - Ubisoft Sarl (Maroc) pour 247K€,
  - Ubisoft PTY Ltd pour 658K€.
- à l'acquisition de 3,4 millions de titres Gameloft SA pour 5.780K€, ainsi qu'à l'acquisition de la SAS Tiwak pour 1.409K€.

Informations générales sur les sociétés cotées (en euros) :

SOCIÉTÉS COTÉES	GAMELOFT SA	CYBERSEARCH
VALEUR COMPTABLE AU 31.03.04	13.391.746	148.800
NOMBRE DE TITRES	12 238 047	24 000
VALEUR D'UNE ACTION AU 31.03.04	2,80	0,03
REPRISE SUR L'EXERCICE	-	-
DÉPRÉCIATION SUR L'EXERCICE	-	-7.200

## Provisions

	AU 31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	AU 31.03.04 CUMULÉS
TITRES DE PARTICIPATION	10.506	1.715	998	11.223
OBLIGATIONS	-	200	-	200
<b>TOTAL</b>	<b>10.506</b>	<b>1.915</b>	<b>998</b>	<b>11.423</b>

Cf détail dans le tableau des filiales et participations en 2.2.7

La société SA Teamchman a été mise en redressement judiciaire le 4 novembre 2003.

Les titres de participation et l'emprunt obligataire relatifs à cette société ont été dépréciés à 100%. La charge sur l'exercice est de 1.421 K€ pour les titres de participation et de 200 K€ sur les autres titres immobilisés.

Les titres de participation ont été dépréciés dans la mesure où leur valeur était inférieure à la quote-part de la situation nette détenue.

Compte tenu de leurs perspectives de développement à moyen terme, les titres des sociétés Ubisoft EMEA SARL et Ubi.com SA n'ont pas fait l'objet de provision pour dépréciation.

## Note 4. Stocks et en-cours

Les stocks et en-cours se décomposent ainsi :

	AU 31.03.04 BRUT	PROVISIONS	NET	AU 31.03.03 NET
MARCHANDISES	22	-	22	118
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>-</b>	<b>22</b>	<b>118</b>

Compte tenu de la réorganisation des flux entre les sociétés du groupe, Ubisoft Entertainment SA, holding du Groupe, n'a plus vocation à posséder des stocks de marchandises.

Ces stocks résiduels correspondent à des achats de matériels réalisés pour le compte de filiales.

## Note 5. Avances et acomptes versés

Il s'agit principalement des avances garanties versées sur les contrats de licences pour un montant net de 20.491 K€.

Compte tenu de l'insuffisance des perspectives de ventes de certains jeux, une dépréciation complémentaire de 17,9M€ a été prise en compte en résultat au 31 mars 2004.

## Note 6. Clients et comptes rattachés

Le poste « clients et comptes rattachés » se répartit comme indiqué ci-après :

	BRUT	PROVISION	Au 31.03.04 NET	Au 31.03.03 PRO FORMA	Au 31.03.03 NET
CLIENTS	58.468	3	58.465	94.382	96.648
<b>TOTAL</b>	<b>58.468</b>	<b>3</b>	<b>58.465</b>	<b>94.382</b>	<b>96.648</b>

Le poste client est essentiellement constitué de créances intragroupe.

La variation des créances clients est liée au reclassement des avoirs à émettre qui étaient auparavant comptabilisés en autres dettes.

## Note 7. Etat des échéances des créances et des dettes

ETAT DES CREANCES	MONTANT BRUT	À - 1 AN	À + 1 AN
<b>CRÉANCES DE L'ACTIF IMMOBILISÉ</b>			
AUTRES IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	363	-	363
<b>CRÉANCES DE L'ACTIF CIRCULANT</b>			
CLIENTS DOUTEUX	3	3	
CLIENTS ET COMPTES ASSIMILÉS	58.465	58.465	
ETAT (CRÉDIT DE TVA, DIVERS)	3.269	3.269	
GROUPE ET ASSOCIÉS	8.775	8.775	
AVANCES ET ACOMPTES	20.491	20.491	
AUTRES DÉBITEURS DIVERS	-	-	
CHARGES CONSTATÉES D'AVANCE	1.223	1.223	
<b>TOTAL</b>	<b>92.589</b>	<b>92.226</b>	<b>363</b>
ETAT DES DETTES	MONTANT BRUT	À - 1 AN	À + 1 AN
EMPRUNTS OBLIGATAIRES CONVERTIBLES	173.490	1.452	172.038
EMPRUNTS ET DETTES AUPRÈS DES ÉTABLISSEMENTS DE CRÉDIT	57.990	57.990	
EMPRUNT, DETTES FINANCIÈRES DIVERSES	3.905	3.905	
DETTE FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHÉS	10.221	10.221	
DETTE FISCALES ET SOCIALES	3.070	3.070	
AUTRES DETTES	2.120	2.120	
DETTE SUR IMMOBILISATIONS	17.411	17.411	
<b>TOTAL</b>	<b>268.207</b>	<b>96.169</b>	<b>172.038</b>
EMPRUNTS BANCAIRES SOUSCRITS EN COURS D'EXERCICE	54.974		
RACHAT D'OCEANE EN-COURS D'EXERCICE	10.540		
EMPRUNT BANCAIRE REMBOURSÉ EN COURS D'EXERCICE	1		
MONTANT DES DETTES EN COMPTE COURANT CONTRACTÉES	-		

## Note 8. Produits à recevoir

	31.03.04	31.03.03
AVOIRS FOURNISSEURS À RECEVOIR	2.619	1.683
PRODUITS NON FACTURÉS	3.513	3.378
INTÉRÊTS À RECEVOIR	62	342
<b>TOTAL</b>	<b>6.194</b>	<b>5.403</b>



## Note 9. Valeurs mobilières de placement

NATURE	DÉNOMINATION	NOMBRE	PRIX MOYEN €	VALEUR BRUTE K€	COURS DE CLÔTURE	PROVISION K€	VALEUR NETTE K€	POURCENTAGE DU CAPITAL
ACTIONS PROPRES	UBISOFT ENTERTAINMENT SA	40.249 <sup>(1)</sup>	25,3481	1.020	19,70	227	793	0,23%
FCP	CLAM EONIA	79	181,871	14.368	181,931	-	14.368	
FCP	CPR CASH SI	966	18,763	18.125	18,768	-	18.125	
SICAV	SOGEMONE	19	223,178	4.241	223,167	0,2	4.241	
SICAV	CENTRALE PIBOR	2.024	2,769	5.605	2,770	-	5.605	
<b>TOTAL</b>				<b>43.359</b>			<b>43.131</b>	

(1) y compris les 5 500 actions du contrat de liquidité

## Note 10. Prime de remboursement des obligations

A l'origine le montant de la prime de remboursement des Océanes constatée à l'actif est de 16.380 K€.

L'amortissement de cette prime se fait au prorata des intérêts courus, soit 4.578 K€ au 31 mars 2004.

Le rachat de 1 400 699 obligations a entraîné une diminution de la prime de remboursement de 7.284 K€.

Ce qui donne une prime de remboursement nette au 31 mars 2004 de 4.518 K€.

## Note 11. Comptes de régularisation

Ce poste comprend les charges constatées d'avance, les frais d'emprunt d'obligations convertibles amortis sur la durée de l'emprunt, les frais d'acquisition d'immobilisations amortis sur trois ans et les écarts de conversion actif des créances et dettes.

	Au 31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	Au 31.03.04 CUMULÉS
CHARGES CONSTATÉES D'AVANCE	1.650	1.223	1.650	1.223
FRAIS D'ÉMISSION D'EMPRUNTS ET OCEANE	2.169	1.099	1.126	2.142
FRAIS D'ACQUISITION FONDS DE COMMERCE	128	-	128	-
ÉCART DE CONVERSION ACTIF	577	741	577	741
<b>TOTAL</b>	<b>4.524</b>	<b>3.063</b>	<b>3.481</b>	<b>4.106</b>

## Note 12. Charges à payer

	31.03.04	31.03.03
INTÉRÊTS SUR EMPRUNTS AUPRÈS DES ÉTABLISSEMENTS DE CRÉDIT	1.452	1.441
AGIOS BANCAIRES À PAYER	264	499
<b>TOTAL EMPRUNTS ET DETTES FINANCIÈRES</b>	<b>1.716</b>	<b>1.940</b>
FOURNISSEURS, FACTURES NON PARVENUES	9.827	9.558
AVOIRS À ÉTABLIR	8.908	2.266
DETTES FISCALES ET SOCIALES	1.572	698
<b>TOTAL</b>	<b>22.023</b>	<b>14.462</b>

## Note 13. Éléments concernant les entreprises liées

	31.03.04	31.03.03
<b>ACTIF CIRCULANT</b>		
TITRES DE PARTICIPATION	224.074	198.287
CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS	58.364	96.020
AUTRES CRÉANCES	9.010	27.546
<b>DETTES</b>		
EMPRUNTS ET DETTES FINANCIÈRES DIVERSES	3.905	7.492
FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHÉS	4.533	10.370
DETTES SUR IMMOBILISATIONS	14.455	12.365
AUTRES DETTES	431	2.734
<b>PRODUITS FINANCIERS</b>	<b>1.235</b>	<b>2.329</b>
<b>CHARGES FINANCIÈRES</b>	<b>931</b>	<b>485</b>

**Note 14. Provisions inscrites au bilan**

	Au 31.03.03	DOTATIONS EXERCICE	REPRISES UTILISÉES SUR L'EXERCICE	Au 31.03.04
<b>PROVISIONS POUR RISQUES</b>				
POUR RISQUES DE CHANGE	577	817	577	817
AUTRES PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES	328	-	328	-
<b>TOTAL</b>	<b>905</b>	<b>817</b>	<b>905</b>	<b>817</b>
<b>PROVISIONS POUR DÉPRÉCIATION</b>				
SUR TITRES DE PARTICIPATION	10.506	1.715	998	11.223
SUR AUTRES IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES	-	200	-	200
SUR CRÉANCES CLIENTS	51	3	51	3
SUR AUTRES CRÉANCES	601	111	427	285
SUR VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT ET INSTRUMENTS DE TRÉSORERIE	22.948	161	22.721	388
<b>TOTAL</b>	<b>34.106</b>	<b>2.190</b>	<b>24.197</b>	<b>12.099</b>
<b>TOTAL</b>	<b>35.011</b>	<b>3.007</b>	<b>25.102</b>	<b>12.916</b>

**Note 15. Capitaux propres****Capital**

Le capital de la société Ubisoft Entertainment S.A. est composé au 31 mars 2004 de 17 582 304 actions d'une valeur nominale de 0,31 euro chacune, soit 5.450.514,24 euros.

**Nombre d'actions Ubisoft Entertainment S.A.**

AU 01.04.03	17 540 082
LEVÉES D'OPTIONS	42 185
CONVERSIONS D'OBLIGATIONS	37
AU 31.03.04	17 582 304

Nombre maximal d'actions à créer : 6 385 287

- Par conversion d'obligations : 2 598 318
- Par levée de stock options : 1 207 577
- Par exercice de bons de souscription : 2 579 392

**Bons de souscription d'actions****Bons de souscription d'actions du 12 mars 2001**

Nombre et montant nominal : 53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,038 action de 0,31 € de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003).

Prix d'émission : 0,01€

Période d'exercice : du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006

Prix d'exercice : 40,29€

Au 31 mars 2004, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

**Bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles du 14 mai 2003**

Nombre et montant nominal : 17 540 082, 15 bons permettant de souscrire à une action de 0,31 € de nominal

Prix d'émission : 0,01€

Période d'exercice : du 14 mai 2002 au 14 mai 2006

Prix d'exercice : 28€

Les 1 169 733 bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA ont été annulés.

Sur l'exercice, 11 280 bons ont été exercés par livraisons d'actions propres.

Au 31 mars 2004, 16 359 069 bons de souscription restent à convertir.

## Stock options

L'augmentation du capital et des primes d'émission au cours de l'exercice résulte pour partie de l'exercice de stock options. Pour mémoire, les conditions d'exercice des plans de stock options sont les suivantes :

	3 <sup>ÈME</sup> PLAN	4 <sup>ÈME</sup> PLAN	5 <sup>ÈME</sup> PLAN	6 <sup>ÈME</sup> PLAN	7 <sup>ÈME</sup> PLAN	8 <sup>ÈME</sup> PLAN	9 <sup>ÈME</sup> PLAN	10 <sup>ÈME</sup> PLAN
NOMBRE INITIAL D'ACTIONS	250 000	40 471	318 426	44 605	389.065	353.181	9.220	71.796
VALEUR NOMINALE	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €
PRIX DE SOUSCRIPTION	20,40 €	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €	9,20 €
DATE DE VALIDITÉ	23.10.98 AU 27.02.04 *	08.12.00 AU 08.12.05	09.04.01 AU 09.04.06	25.04.02 AU 24.04.06	16.08.02 AU 15.08.08	16.10.02 AU 15.10.07	29.01.03 AU 28.01.08	28.04.03 AU 27.10.07
OPTIONS NON ENCORE EXERCÉES AU 31 MARS 2004	0	40 471	318 426	44 605	389.065	342.388	9.220	63.402

\*Prorogation de l'exercice décidée par le Conseil d'administration du 1er octobre 2003

## Note 16. Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03
EMPRUNTS OBLIGATAIRES	172.038	127.605
DETTES FINANCIÈRES DIVERSES	-	2.914
INTÉRÊTS COURUS	1.717	1.940
AVANCES EN DEVISES	29.249	85.877
DÉCOUVERTS BANCAIRES	28.476	59.793
<b>DETTES FINANCIÈRES</b>	<b>231.480</b>	<b>278.129</b>
	<b>à - 1 an</b>	<b>+ 1 an et - 5 ans</b>
<b>ECHÉANCES RESTANT À PAYER AU 31.03.04</b>	<b>59.442</b>	<b>172.038</b>
		<b>+ 5 ans</b>
DETTES À TAUX FIXE	131.111	
DETTES À TAUX VARIABLE	100.369	

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.04	31.03.03
EUROS	203.261	263.588
DOLLARS US	18.455	11.457
LIVRE STERLING	-	1.578
DOLLARS CANADIENS	5.388	1.108
YEN	-	397
DOLLAR AUSTRALIEN	4.361	
AUTRES	15	1
<b>DETTES FINANCIÈRES</b>	<b>231.480</b>	<b>278.129</b>

### Principales caractéristiques de l'emprunt obligataire à 3,80% :

Nombre et montant nominal :	314 815 obligations de nominal 164,64 €
	Suite à la division du nominal par 5 et à l'ajustement réalisé dans le cadre de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003, 1 obligation permet de souscrire à 5,191 actions de 0,31 € de nominal
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80% l'an, soit 6,26 € par obligation, payable à partir du 16 juillet de chaque année
Taux de rendement actuariel brut :	3,80% au 16 juillet 1998
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 16 juillet 2005, par remboursement au prix de 164,64 € soit 100 % du prix d'émission.

163 728 obligations ont été converties, dont 7 sur l'exercice.

Au 31 mars 2004, 151 087 obligations restent à convertir.

### Principales caractéristiques des O.C.E.A.N.E.S.: (Obligations à option de Conversion et/ou d'Echange en Actions Nouvelles ou Existantes)

Nombre et montant nominal :	3 150 000 obligations de 47,50 € de nominal.
	Suite à l'ajustement réalisé dans le cadre de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003, 1 obligation permet de souscrire à 1,037 action de 0,31 € de nominal.
Prix d'émission :	47,50 €
Date de jouissance et règlement :	30 novembre 2001
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Intérêt annuel :	2,5 % l'an payable à terme échu le 30 novembre de chaque année.
Taux de rendement actuariel brut :	4,5 % à la date de règlement (en l'absence de conversion et/ ou d'échange d'actions et en l'absence d'amortissement anticipé)
Amortissement normal :	les obligations seront remboursées en totalité le 30 novembre 2006 par remboursement à un prix de 52,70 € soit environ 110,94 % de la valeur nominale.

Sur l'exercice, la société a racheté 200 000 obligations à option de conversion et/ou d'échange d'actions nouvelles ou existantes pour un montant de 6 600 000 Euros. Ces obligations ont été annulées.

Au 31 mars 2004, 1 749 301 obligations restent à convertir.

### Principales caractéristiques des OBSAR : (Obligations assorties de bons de souscription d'actions)

Le Conseil d'administration dans sa séance du 3 novembre 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2002 et a décidé d'émettre des OBSAR (obligations assorties de bons de souscription d'actions).

#### Caractéristiques des obligations

Nombre et montant nominal :	716 746 obligations de 76,70 € de nominal
Prix d'émission :	76,70 €
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Taux nominal, intérêt :	les obligations porteront intérêt à taux variable payable trimestriellement à terme échu. Le taux nominal annuel est Euribor 3 mois
Amortissement normal :	les obligations seront amorties en une seule fois le 2 décembre 2008 par remboursement au pair soit 76,70 € par obligation.

Au 31 mars 2004, 716 746 obligations sont en circulation.

#### Caractéristique des BSAR (Bons de souscription d'actions remboursables)

Nombre de BSAR :	1 433 492 BSAR (à chaque obligation sont attachés 2 BSAR)
Parité :	1 BSAR permet de souscrire une action nouvelle.
Prix d'exercice :	38,35 €
Période d'exercice :	les BSAR sont exerçables à tout moment du 3 décembre 2003 au 2 décembre 2008, sous réserve des dispositions prévues pour le remboursement anticipé des BSAR au gré de l'émetteur et celles concernant les cas de suspension d'exercice des BSAR.

Au 31 mars 2004, 1 433 492 BSAR restent en circulation.

Les autres dettes financières pour 3.905 K€ sont constituées d'avances en compte courant faites par les filiales à la société mère. Ces avances sont à échéance à moins d'un an.

#### Note 17. Autres dettes

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
CLIENTS CRÉDITEURS ET AVOIRS À ÉTABLIR	-	-	2.266
DIVERS	2.120	412	412
<b>TOTAL</b>	<b>2.120</b>	<b>412</b>	<b>2.678</b>

#### Note 18. Compte de régularisation

Ce poste ne comprend que les écarts de conversion passif des créances et dettes.

	Au 31.03.03 CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	Au 31.03.04 CUMULÉS
ÉCART DE CONVERSION PASSIF	649	236	649	236

### 2.2.5.5 Notes sur le compte de résultat

#### Note 19. Chiffre d'affaires

La répartition du chiffre d'affaires par zone géographique est la suivante :

Au 31.03.04	K€	%
EUROPE	70.618	43%
USA	86.866	52%
CANADA	8.361	5%
RESTE DU MONDE	27	NS
<b>TOTAL</b>	<b>165.872</b>	<b>100%</b>

**Note 20. Autres produits d'exploitation et transferts de charge**

	31.03.04	31.03.03
REPRISES SUR AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS	679	532
TRANSFERT DE CHARGES	12.838	15.487
PRODUITS DIVERS DE GESTION COURANTS	728	555
<b>TOTAL</b>	<b>14.245</b>	<b>16.574</b>

Les transferts de charge concernent essentiellement les refacturations de frais généraux, des voyages, des salons,... aux sociétés du Groupe.

**Note 21. Achats stockés et autres approvisionnements**

	31.03.04	31.03.03
ACHATS STOCKÉS ET AUTRES APPROVISIONNEMENTS	-1	11.382
<b>TOTAL</b>	<b>-1</b>	<b>11.382</b>

Au 31 mars 2003, les achats stockés et autres approvisionnements incluaient des prestations intragroupes. Ces prestations sont comptabilisées au 31 mars 2004 en autres achats et charges externes.

**Note 22. Autres achats et charges externes**

Les autres charges externes comprennent principalement les dépenses de publicité, les royalties, les locations immobilières et mobilières. Au 31 mars 2004, les charges externes incluent des prestations intragroupes pour 8,6 M€. Ces prestations étaient comptabilisées en achats et autres approvisionnements pour 7,8 M€ au 31 mars 2003.

**Note 23. Dotations aux amortissements et aux provisions**

Les dotations se décomposent ainsi :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS DES IMMOBILISATIONS INCORPORELLES	108.898 *	70.229	68.746
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS DES IMMOBILISATIONS CORPORELLES	923	1.588	1.588
DOTATIONS CHARGES À RÉPARTIR	675	728	728
DOTATIONS AUX PROVISIONS	114	51	51
<b>TOTAL</b>	<b>110.610</b>	<b>72.596</b>	<b>71.113</b>

\* au cours de l'exercice, une dotation complémentaire de 46 M€ a été comptabilisée compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Les amortissements complémentaires liés aux projets abandonnés se trouvent désormais au niveau du résultat d'exploitation au lieu du résultat exceptionnel.



## Note 24. Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
<b>PRODUITS FINANCIERS :</b>			
PRODUITS FINANCIERS DES PARTICIPATIONS	201	-	-
PRODUITS DES AUTRES VALEURS MOBILIÈRES ET CRÉANCES DE L'ACTIF IMMOBILISÉ	50	49	49
AUTRES INTÉRÊTS ET PRODUITS ASSIMILÉS	4.696	23.178	2.465
REPRISES SUR PROVISIONS	1.827	3.424	3.424
DIFFÉRENCES POSITIVES DE CHANGE	10.406	12.049	12.049
PRODUITS NETS SUR CESSIONS DE VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT	8	202	202
	<b>17.188</b>	<b>38.902</b>	<b>18.189</b>
<b>CHARGES FINANCIÈRES :</b>			
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS	5.352	11.113	11.113
AUTRES INTÉRÊTS ET CHARGES ASSIMILÉES	6.852	7.694	7.694
DIFFÉRENCES NÉGATIVES DE CHANGE	9.291	6.741	6.741
	<b>21.495</b>	<b>25.548</b>	<b>25.548</b>
<b>TOTAL</b>	<b>-4.307</b>	<b>13.354</b>	<b>-7.359</b>

Les gains sur rachat d'OC sont maintenant comptabilisés en produits financiers, et non plus en produits exceptionnels.

## Risques de change

Afin de limiter le risque de change du groupe, Ubisoft Entertainment SA couvre les risques de variations de change de plusieurs façons :

- lorsqu'elle prête en devises à ses filiales, la maison mère emprunte elle-même dans ces devises. Ainsi, si les cours des devises évoluent à la hausse ou à la baisse, le gain ou la perte réalisé sur le prêt est compensé par une perte ou un gain en sens inverse sur l'emprunt.
- les filiales de distribution versent une royauté à la maison mère pour rémunérer les coûts de développement engagés par celle-ci. De même, la société Ubisoft EMEA SARL centralise les achats de produits finis pour l'ensemble de la zone et les revend ensuite en devises locales aux filiales. En parallèle Ubisoft Entertainment SA finance l'ensemble des studios de production mondiaux ainsi que la quasi totalité des accords de licences et de développement externes. L'ensemble des risques de change est donc centralisé sur les entités Ubisoft EMEA SARL et Ubisoft Entertainment SA. Lorsque des risques de change sur une même monnaie existent en sens inverse (par exemple royalties reçues et coût d'un studio dans une même monnaie), le Groupe procède par compensation en utilisant des avances ou des placements en devise pour gérer les écarts de date. Les montants non compensables sont couverts par des contrats de ventes à terme, et des contrats optionnels.

En date du 31 mars 2004, la somme des montants couverts donnant lieu à des achats et ventes de devises s'élevait à 28.136 K€ (cf note 2.2.6.2).

## Note 25. Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel se décompose ainsi :

Au 31.03.04	31.03.04
<b>PRODUITS EXCEPTIONNELS :</b>	
PRODUITS EXCEPTIONNELS SUR OPÉRATIONS DE GESTION	-
PRODUITS EXCEPTIONNELS SUR OPÉRATIONS EN CAPITAL	3.954
REPRISE SUR PROVISIONS	22.965
	<b>26.919</b>
<b>CHARGES EXCEPTIONNELLES :</b>	
CHARGES EXCEPTIONNELLES SUR OPÉRATIONS DE GESTION	13.496
CHARGES EXCEPTIONNELLES SUR OPÉRATIONS EN CAPITAL	4.350
DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS	-
	<b>17.846</b>
<b>RÉSULTAT EXCEPTIONNEL TOTAL</b>	<b>9.073</b>

Au 31 mars 2004, le résultat exceptionnel est constitué essentiellement :

- des pertes sur cessions d'actions propres 13.210 K€,
- des pertes sur cession d'immobilisations corporelles et incorporelles 457 K€,
- des reprises de provision sur actions propres 22.721 K€.

## Note 26. Impôt sur les sociétés

Au 31 mars 2004, le périmètre d'intégration fiscale demeure inchangé. Ubisoft France SAS et Ubisoft EMEA SARL sont intégrées fiscalement, Ubisoft Entertainment SA étant la tête de groupe.

Dans le cadre de la convention d'intégration fiscale, il a été convenu que l'économie d'impôt, qui résulterait de l'application de ce régime de fiscalité de groupe, sera définitivement acquise à la société intégrante.

Indépendamment du groupe fiscal, les données d'Ubisoft Entertainment SA sont les suivantes :

	31.03.04	31.03.03 PRO FORMA	31.03.03 ANCIENNE PRÉSENTATION
RÉSULTAT COURANT AVANT IMPÔTS	-7.672	14.386	-842
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL	9.073	-8.534	6.694
RÉSULTAT AVANT IMPÔT	1.401	5.852	5.852
BASE FISCALE	3.027	3.456	3.456

La charge d'impôt société est constituée de l'IFA 2001, ainsi que de l'impôt groupe dû au titre de l'exercice 2002-2003. Il reste, au 31 mars 2004, 25.860 K€ d'ARD, intégralement créés au cours de l'exercice 2001-2002.

## 2.2.6 Informations diverses

### 2.2.6.1 Effectif

Au 31 mars 2004, l'effectif est composé de 5 cadres.

### 2.2.6.2 Engagements financiers et autres informations

	31.03.04	ÉCHÉANCE	31.03.03
<b>CAUTIONS ET GARANTIES DONNÉES :</b>	<b>27.524</b>		<b>49.475</b>
DÉBITEUR	TYPE DE GARANTIE		
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	GARANTIE REMBOURSEMENT PRÊT	2.503	26.01.06
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	GARANTIE DE PAIEMENT DE CRÉANCES	10.226	ILLIMITÉE
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	GARANTIE DE COURS DES BSA	1.636	11.03.06
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC	LETTRÉ DE CONFORT	2.003	NÉGOCIATION ANNUELLE
UBISOFT EMEA SARL	STAND BY LETTER	1.300	30.09.04
UBISOFT INC	GARANTIE DES ENGAGEMENTS COMMERCIAUX	2.454	FIN DE LA RELATION COMMERCIALE
UBISOFT INC	STAND BY LETTER	2.454	30.06.04
UBISOFT INC	STAND BY LETTER	818	30.06.04
UBISOFT INC	STAND BY LETTER	1.636	30.06.04
UBISOFT NORDIC AS	GARANTIE SUR CONTRAT DE DISTRIBUTION	1.398	30.06.04
<b>SÛRETÉS RÉELLES CONSENTIES</b>	<b>NÉANT</b>		<b>NÉANT</b>
<b>COUVERTURES DE CHANGE</b>	<b>28.136</b>		<b>73.262</b>
GBP	VENTE À TERME	17.384	AVRIL 2004 ET MAI 2004
USD	VENTE À TERME	10.752	D'AVRIL 2004 À JUIN 2005
<b>EFFETS ESCOMPTÉS NON ÉCHUS</b>	<b>NÉANT</b>		<b>NÉANT</b>

## 1. Contrat d'Equity Swap

Dans le cadre de l'opération signée avec le Crédit Lyonnais le 30 septembre dernier, celui-ci cèdera ses titres au terme d'un délai de 18 mois, étant entendu que la totalité des éventuelles fluctuations de l'action par rapport au prix de cession de 18,66 euros sera intégralement enregistrée par Ubisoft (les variations entre la date de signature du contrat

et son échéance sont inscrits en comptes transitoires en attente de régularisation. Les gains latents ne sont pas constatés en compte de résultat. Les pertes latentes doivent faire l'objet d'une provision pour risques et charges).

Le Crédit Lyonnais pourra anticiper la cession de tout ou partie de ces titres à la demande d'Ubisoft.

## 2. Crédit-bail (en K€)

VALEUR D'ORIGINE	AMORTISSEMENT	VALEUR NETTE	REDEVANCES PAYÉES	REDEVANCES RESTANT À PAYER - 1 AN + 1 AN	VALEUR RÉSIDUELLE
4.856	4.856	-	393	100 -	26

Les biens pris en crédit-bail concernent essentiellement du matériel informatique.

## 3. Autorisations

Les lignes de crédit court terme sont de 71 M€, elles sont non confirmées et révocables sous préavis de 30 jours.

Les crédits confirmés bilatéraux représentent 15 M€ et sont intégralement utilisés au 31 mars 2004. Ces crédits sont libellés en EUR et en USD.

Le crédit syndiqué est confirmé pour un montant de 97,5 M€ ; il n'est pas utilisé au 31 mars 2004.

## 4. Autres engagements

- L'effectif étant constitué de mandataires sociaux, aucune indemnité de départ à la retraite n'est due.
- Différents produits sont commercialisés selon des contrats de licences signés par la société Ubisoft Entertainment S.A. A la date du 31 mars 2004, les engagements pris prévoient le versement de royalties avec des minima garantis. A la clôture de l'exercice, les engagements souscrits au titre de ce minimum garanti s'élèvent à 15,9 M€.
- Sur l'exercice prochain, les allègements du calcul d'impôt seront les suivants (aucun accroissement n'a été identifié) :

- Organic	78
- Variations de change	236
	<hr/> 314 K€
- Ubisoft Entertainment SA s'est engagée à apporter son soutien financier à ses filiales afin de satisfaire leur besoin de trésorerie.

### 2.2.6.3 Rémunération des dirigeants

La rémunération versée par Ubisoft Entertainment SA aux organes d'administration durant l'exercice 2003-2004 s'élève à 525 K€. Aucun jeton de présence n'a été versé.

Aucun crédit ni avances n'a été alloué aux dirigeants de la société conformément à l'article L 225-43 du Code de commerce.

### 2.2.6.4 Événements postérieurs à la clôture

#### Actionnariat salarié dans le cadre du FCPE

L'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2003, dans sa partie extraordinaire, a autorisé le Conseil d'administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite maximum de 2,5 % du montant total des actions composant le capital social au moment de son utilisation, par l'intermédiaire notamment d'un Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après « FCPE »).

Le Conseil d'administration, dans sa séance du 3 mars 2004, a utilisé l'autorisation de l'assemblée générale du 12 septembre 2003 en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 13,75 € chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le Fonds Commun de Placement d'Entreprise Ubi actions.

Les salariés ont souscrit à 99 627 actions par le biais du FCPE Ubi actions. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'administration du 18 mai 2004.

#### Rachat de titres de la société Gameloft SA

Le 16 avril 2004, Ubisoft Entertainment SA s'est portée acquéreur de 6 284 876 actions Gameloft SA au prix de 2,99 €. La société détient désormais 31,55% des droits de vote.

#### Cession de titres

Le 26 avril 2004, Ubisoft Entertainment SA a vendu les titres de sa filiale Ubisoft World Studio SARL à Ludimédia SAS pour un montant de 199 950 €.

## 2.2.7 Tableau des filiales et participation

	PAYS	DEVISE	CAPITAL	RÉSERVES ET REPORTS A NOUVEAU AVANT AFFECTATION DU RÉSULTAT	QUOTE-PART DU CAPITAL DÉTENU	VALEUR COMPTABLE DES TITRES DÉTENUS <i>en milliers d'euros</i>		PRÊTS ET AVANCES CONSENTIES PAR LA SOCIÉTÉ NON REMBOURSÉS <i>en milliers de devises</i>	MONTANT DES CAUTIONS ET GARANTIES DONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ <i>en milliers de devises</i>	CHIFFRE D'AFFAIRES HORS TAXES <i>en milliers de devises</i>	RÉSULTAT DU DERNIER EXERCICE CLOS <i>en milliers de devises</i>	DIVIDENDES ENCAISSÉS
			<i>en milliers de devises</i>	<i>en milliers de devises</i>		BRUT	NET					
FILIALES CAPITAL DETENU AU MOINS A 50%												
UBI SOFT ENTERTAINMENT GMBH	ALLEMAGNE	EURO	9.320	2.512	100 %	10.573	10.573	-	-	39.574	-893	NÉANT
UBISOFT HOLDINGS INC	USA	DOLLAR	90.405	40	100%	96.991	96.991	1.155	-	17	-47	NÉANT
UBISOFT SPA	ITALIE	EURO	1.568	362	99.99%	5.882	5.584	-	-	20.844	-207	NÉANT
UBISOFT FRANCE SAS	FRANCE	EURO	20.623	-7.088	99.99%	22.872	16.254	-	-	48.511	480	NÉANT
UBISOFT EMEA SARL	FRANCE	EURO	11.960	43.139	99.99%	55.159	55.159	-	-	185.291	-4.389	NÉANT
UBL.COM SA	FRANCE	EURO	1.022	-1.859	99.98%	3.098	3.098	-	-	9.001	1.137	NÉANT
SOUS TOTAL						194.575	187.659					
AUTRES FILIALES												
FILIALES FRANÇAISES		EURO				3.283	3.227	-				
FILIALES ÉTRANGÈRES		EURO				13.063	12.309	3.072				
SOUS TOTAL						16.346	15.536					
PARTICIPATIONS CAPITAL DETENU ENTRE 10 ET 50%												
PARTICIPATIONS FRANÇAISES		EURO				16.741	13.392	-				
PARTICIPATIONS CAPITAL DETENU INFÉRIEUR A 10 %												
PARTICIPATIONS FRANÇAISES		EURO				149	1	-				
PARTICIPATIONS ÉTRANGÈRES		EURO				-	-					
SOUS TOTAL						16.890	13.393					
TOTAL GENERAL						227.811	216.588					

Les données concernant les filiales et participations sont celles du 31 mars 2004.

# 3. Rapport des Commissaires aux comptes

## 3.1

### **RAPPORT SUR LES COMPTES CONSOLIDÉS RELATIFS À L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2004**

---

Mesdames, Messieurs,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos assemblées générales, nous avons procédé au contrôle des comptes consolidés de la société Ubi Soft Entertainment S.A. relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2004, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Les comptes consolidés ont été arrêtés par le Conseil d'administration. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

#### **I - Opinion sur les comptes consolidés**

Nous avons effectué notre audit selon les normes professionnelles applicables en France ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes consolidés ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à examiner, par sondages, les éléments probants justifiant les données contenues dans ces comptes. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis et les estimations significatives retenues pour l'arrêté des comptes et à apprécier leur présentation d'ensemble. Nous estimons que nos contrôles fournissent une base raisonnable à l'opinion exprimée ci-après.

Nous certifions que les comptes consolidés sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière, ainsi que du résultat de l'ensemble constitué par les entreprises comprises dans la consolidation.

#### **II - Justification des appréciations**

En application des dispositions de l'article L. 225-235 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, introduites par la loi de sécurité financière du 1er août 2003 et applicables pour la première fois à cet exercice, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

##### **Ecarts d'acquisition et marques**

La note « Ecart d'acquisition / Marques » du paragraphe « Principes Comptables » de l'annexe décrit les modalités d'amortissements et de dépréciation pratiqués sur les écarts d'acquisition et marques portés à l'actif du bilan.

Nos travaux ont consisté à apprécier les données et les hypothèses sur lesquelles se fondent ces estimations et à revoir les calculs effectués par la société.

Dans le cadre de nos appréciations, nous nous sommes assurés du caractère raisonnable de ces estimations.

##### **Logiciels commerciaux et avances versées**

La note « les logiciels commerciaux » et « avances et acomptes versés » du paragraphe « Principes comptables » décrit les modalités retenues pour la comptabilisation d'amortissements complémentaires à la clôture de l'exercice.

Nos travaux ont consisté à apprécier les données et les hypothèses sur lesquelles se fondent les estimations retenues et à revoir les calculs effectués par la société.

Dans le cadre de nos appréciations, nous nous sommes assurés du caractère raisonnable de ces estimations.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le cadre de notre démarche d'audit des comptes consolidés, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de l'opinion sans réserve exprimée dans la première partie de ce rapport.

### III - Vérification spécifique

Par ailleurs, nous avons également procédé à la vérification des informations données dans le rapport sur la gestion du groupe. Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

Rennes, le 7 juillet 2004

#### LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.  
LAURENT PRÉVOST  
Associé

Cabinet ANDRÉ MÉTAYER  
ANDRÉ MÉTAYER  
Associé

## 3.2

### RAPPORT GÉNÉRAL RELATIF À L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2004

Mesdames, Messieurs

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos assemblées générales, nous vous présentons notre rapport relatif à l'exercice clos le 31 mars 2004, sur :

- le contrôle des comptes annuels de la société Ubi Soft Entertainment S.A., tels qu'ils sont joints au présent rapport ;
- la justification de nos appréciations ;
- les vérifications spécifiques et les informations prévues par la loi.

Les comptes annuels ont été arrêtés par le Conseil d'administration. Il nous appartient sur la base de notre audit d'exprimer une opinion sur ces comptes.

#### I - Opinion sur les comptes annuels

Nous avons effectué notre audit selon les normes professionnelles applicables en France ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à examiner, par sondages, les éléments probants justifiant les données contenues dans ces comptes. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis et les estimations significatives retenues pour l'arrêté des comptes et à apprécier leur présentation d'ensemble. Nous estimons que nos contrôles fournissent une base raisonnable à l'opinion exprimée ci-après.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

#### II - Justification de nos appréciations

En application des dispositions de l'article L.225-235 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, introduites par la loi de sécurité financière du 1er août 2003 et applicables pour la première fois à cet exercice, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

##### Titres de participation

La note « Immobilisations financières » du paragraphe « Règles et méthodes comptables » de l'annexe expose les principes comptables relatifs à la valorisation et à la dépréciation des titres de participation.

Dans le cadre de notre appréciation des règles et principes comptables suivis par votre société, nous avons vérifié le caractère approprié des méthodes comptables précisées ci-dessus et des informations fournies dans les notes annexes et nous nous sommes assurés de leur correcte application.



### Logiciels commerciaux et avances versées

La note « logiciels commerciaux » et « avances et acomptes versés » du paragraphe « Principes comptables » décrit les modalités retenues pour la comptabilisation d'amortissements complémentaires à la clôture de l'exercice.

Nos travaux ont consisté à apprécier les données et les hypothèses sur lesquelles se fondent les estimations retenues et à revoir les calculs effectués par la société.

Dans le cadre de nos appréciations, nous nous sommes assurés du caractère raisonnable de ces estimations.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le cadre de notre démarche d'audit des comptes annuels, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de notre opinion sans réserve, exprimée dans la première partie de ce rapport.

## III - Vérifications et informations spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par la loi.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du conseil d'administration et dans les documents adressés aux actionnaires sur la situation financière et les comptes annuels.

En application de la loi, nous nous sommes assurés que les diverses informations relatives aux prises de participation et de contrôle et à l'identité des détenteurs du capital vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

Rennes, le 7 juillet 2004

### LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.  
LAURENT PRÉVOST  
Associé

Cabinet ANDRÉ MÉTAYER  
  
ANDRÉ MÉTAYER  
Associé

## 3.3

### RAPPORT SPÉCIAL SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES RELATIF À L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2004

---

Mesdames, Messieurs

En notre qualité de Commissaires aux comptes de votre société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions réglementées.

#### I - Conventions conclues au cours de l'exercice et préalablement autorisées

En application de l'article L. 225-40 du Code de Commerce, nous avons été avisés des conventions qui ont fait l'objet de l'autorisation préalable de votre Conseil d'administration.

Il ne nous appartient pas de rechercher l'existence éventuelle d'autres conventions mais de vous communiquer, sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques et les modalités essentielles de celles dont nous avons été avisés, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien-fondé.

Il vous appartient, selon les termes de l'article 92 du décret du 23 mars 1967, d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions en vue de leur approbation.

Nous avons effectué nos travaux selon les normes professionnelles applicables en France ; ces normes requièrent la mise en oeuvre de diligences destinées à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

**1. Prêt par la filiale Ubi Soft Entertainment GmbH**

**Administrateur concerné :** Monsieur Yves GUILLEMOT

**Nature et objet :** La société Ubi Soft Entertainment GmbH a accordé un prêt à votre société d'un montant de 3 500 000 euros maximum moyennant une rémunération basée sur le taux Euribor mensuel.

Le montant des intérêts versés sur l'exercice est de 10 892,65 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 3 avril 2003.

**2. Prêt à Ubi.com Inc (US)**

**Administrateur concerné :**

Messieurs Yves et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubi.com Inc.

Montant maximum: 850 000 USD moyennant une rémunération annuelle basée sur le taux Libor USD plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 6 151 USD.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 18 juin 2003.

**3. Prêt à Ubi.com SA (France)**

**Administrateur concerné :**

Messieurs Yves et Michel GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société

Ubi.com SA. Montant maximum: 1 340 000 USD moyennant une rémunération annuelle au taux de 4,50%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 20 028 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 1<sup>er</sup> juillet 2003.

**4. Prêt à Ubisoft Music Inc (Canada)**

**Administrateur concerné :** Monsieur Gérard GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubisoft Music Inc.

Montant maximum: 165 000 CAD moyennant une rémunération annuelle basée sur le taux Libor CAD plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 2 782 CAD.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 23 juillet 2003.

**5. Prêt par Ubisoft Inc (US)**

**Administrateur concerné :**

Messieurs Yves, Michel et Claude GUILLEMOT

**Nature et objet :** La société Ubisoft Inc a accordé à votre société un prêt d'un montant de 8 600 000 USD maximum moyennant une rémunération basée sur le taux Libor USD mensuel.

Le montant des intérêts versés sur l'exercice est de 12 058 USD.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 3 septembre 2003.

**6. Prêt à Red Storm Entertainment Inc (US)**

**Administrateur concerné :** Monsieur Yves GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Red Storm.

Montant maximum: 5 197 674 USD moyennant une rémunération annuelle basée sur le taux Libor USD plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 50 068 USD.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 26 septembre 2003.

**7. Prêt à Ubi Soft Entertainment GmbH (Allemagne)**

**Administrateur concerné :** Monsieur Yves GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubi Soft Entertainment GmbH.

Montant maximum: 1 500 000 DM moyennant une rémunération annuelle basée sur le taux Euribor plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 7 529 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 27 octobre 2003.

**8. Prêt à Ubisoft Ltd (UK)**

**Administrateur concerné :**

Messieurs Yves et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubisoft Ltd.

Montant maximum: 1 700 000 £ moyennant une rémunération annuelle basée sur le taux Libor GBP plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 2 731 GBP.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 27 octobre 2003.

### 9. Prêt à Ubisoft warehandels GmbH (Autriche)

**Administrateur concerné :** Monsieur Yves GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société

Ubisoft warehandels GmbH.

Montant maximum: 775 000 euros moyennant une rémunération annuelle basée sur le taux euribor plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 4 488 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 27 octobre 2003.

### 10. Prêt à Ubisoft Inc (US)

**Administrateur concerné :**

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubisoft Inc.

Montant maximum: 5 900 000 USD moyennant une rémunération annuelle au taux Libor USD plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 47 756 USD.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 17 novembre 2003.

### 11. Prêt à Ubisoft KK (Japon)

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Michel et Gérard GUILLEMOT ainsi que Madame Yvette GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubisoft KK.

Montant maximum: 30 000 000 Yen moyennant une rémunération annuelle au taux Libor JPN plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus au cours de cet exercice est de 29 071 Yens.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 19 décembre 2003.

### 12. Prêt à Ubisoft Holdings Inc (US)

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubisoft Holdings Inc.

Montant maximum: 3 750 000 USD moyennant une rémunération annuelle au taux Libor USD plus une marge de 1,3%.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 6 287 USD.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 15 janvier 2004.

### 13. Prêt à Ubi studios SL (Espagne)

**Administrateur concerné :** Monsieur Michel GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société Ubi studios SL.

Montant maximum: 8 000 euros moyennant une rémunération annuelle au taux Euribor plus une marge de 1,3%.

La convention n'a pas eu d'effet sur l'exercice.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 15 janvier 2004.

### 14. Prêt à Ubi studio Srl (Italie)

**Administrateur concerné :** Monsieur Michel GUILLEMOT

**Nature et objet :** Votre société a été autorisée à octroyer des avances en compte courant à la société

Ubi studio Srl.

Montant maximum: 180 000 euros moyennant une rémunération annuelle au taux Euribor plus une marge de 1,3%.

La convention n'a pas eu d'effet sur l'exercice.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 20 février 2004.

### 15. Cession d'actions Blue Byte Software Ltd (UK)

**Administrateur concerné :**

Messieurs Yves et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :** Cession des 100 actions détenues dans Blue Byte Software Ltd à Ubisoft Ltd pour un montant de 100 livres sterling.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 29 septembre 2003.

### 16. Cession des actions détenues dans Ubi Studios SAS

**Administrateur concerné :** Monsieur Yves GUILLEMOT

**Nature et objet :** Cession de 2 490 actions détenues dans la société Ubi Studios SAS à la société Ubi Research & Development SARL pour un montant de 796 800 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 7 juillet 2003.

### 17. Cession des parts sociales détenues dans UBI SOUND STUDIO SARL

**Administrateur concerné :** Monsieur Yves GUILLEMOT

**Nature et objet :** Cession de 495 parts sociales de la société UBI SOUND STUDIO SARL à la société UBI GAME DESIGN SARL pour un montant de 79 200 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 7 juillet 2003.

### 18. Achat d'actions de la société Gameloft SA (euroclear: fr000007960) à la société Guillemot Corporation SA

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Claude, Michel, Christian et Gérard GUILLEMOT

**Nature et objet :** Autorisation d'achat de 3 400 000 actions de la société Gameloft SA à la société Guillemot Corporation SA pour un montant de 5 780 000 euros.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 15 septembre 2003.

### 19. Cession de créance détenue chez Ubi.com Inc à la société Ubisoft Holdings Inc.

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Claude, Michel, Christian et Gérard GUILLEMOT

**Nature et objet :** Autorisation de cession d'une créance d'un montant de 3 359 000 USD détenue sur la société Ubi.com Inc à la société Ubisoft Holdings Inc. En contrepartie, émission au profit d'Ubi Soft Entertainment SA de trois actions d'Ubisoft Holdings Inc d'une valeur de 1 119 666,60 USD chacune.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 22 décembre 2003.

### 20. Autorisation globale d'un montant maximum de 20 000 000€ pour garantir des engagements pris par Ubisoft Inc et Ubisoft EMEA SARL

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :**

- Concernant Ubisoft Inc: autorisation de garantie des engagements pris avec les sociétés de droit Américain Nintendo of America Inc, Microsoft Licensing Inc et Sony Disc Manufacturing dans la limite de 20 000 000 € pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft EMEA SARL.
- Concernant Ubisoft EMEA SARL : Autorisation de garantie des engagements pris avec la société de droit Allemand Nintendo of Europe GmbH, la société de droit Autrichien Sony DADC Austria AG et la société de droit Américain Microsoft Licensing Inc dans la limite de 20 000 000 € pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft Inc.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 10 avril 2003.

### 21. Autorisation globale d'un montant maximum de 8 000 000€ pour garantir des engagements pris par Ubisoft Inc et Ubisoft EMEA SARL

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian GUILLEMOT

**Nature et objet :**

- Concernant Ubisoft Inc: autorisation de garantie des engagements pris avec les sociétés de droit Américain Nintendo of America Inc, Microsoft Licensing Inc et Sony Disc Manufacturing dans la limite de 8 000 000 € pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft EMEA SARL.
- Concernant Ubi EMEA SARL: Autorisation de garantie des engagements pris avec la société de droit Allemand Nintendo of Europe GmbH, la société de droit Autrichien Sony DADC Austria AG et la société de droit Américain Microsoft Licensing Inc dans la limite de 8 000 000 € pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft Inc.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 1er août 2003.

### 22. Contrat de licence de marque avec la société Gameloft SA

**Administrateur concerné :** Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

**Nature et objet :** Contrat de licence partielle de marques concédées à titre exclusif pour le développement des jeux vidéo interactifs pour appareils de téléphonie, télécopie et télécommunication, assistant personnel numérique (PDA) et pour la télévision interactive.

Durée: 10 ans à compter du 1<sup>er</sup> avril 2002.

Montant des redevances perçues sur l'exercice: 59 089 euros HT.

Cette convention a été autorisée avec effet rétroactif par le conseil d'administration du 18 août 2003

## **II - Conventions approuvées au cours d'exercices antérieurs dont l'exécution s'est poursuivie durant L'EXERCICE**

Par ailleurs, en application du décret du 23 mars 1967, nous avons été informés que l'exécution des conventions suivantes, approuvées au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours du dernier exercice.

### **Avance en compte courant consentie à gameloft sa.**

**Nature et objet :** Avance en compte courant consentie à la société Gameloft SA.

Le montant des intérêts perçus sur l'exercice est de 193 124 €.

Cette convention a été autorisée par le conseil d'administration du 17 juillet 2002.

Fait à Rennes, le 2 juillet 2004

### **LES COMMISSAIRES AUX COMPTES**

KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.  
LAURENT PRÉVOST  
Associé

Cabinet ANDRÉ MÉTAYER

ANDRÉ MÉTAYER  
Associé

## 4. Renseignements à caractère général

### 4.1

### RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ

#### 4.1.1 Dénomination sociale et siège social

Une résolution soumise à l'assemblée générale des actionnaires convoquée le 23 juillet 2004 propose de modifier la dénomination sociale de la société qui deviendrait Ubisoft Entertainment SA. Le siège social de la société se situe au 107, Avenue Henri Fréville BP 10704 à Rennes (35207 cedex 2).

#### 4.1.2 Forme juridique

Société Anonyme à Conseil d'administration régie par le Code de commerce.

#### 4.1.3 Législation applicable

Société soumise à la législation française.

#### 4.1.4 Date de constitution et expiration de la société

La société a été constituée le 28 mars 1986 pour une durée de 99 ans expirant le 9 avril 2085, sauf cas de prorogation ou de dissolution anticipée.

#### 4.1.5 Objet social (article 3 des statuts)

La société Ubisoft Entertainment S.A. a pour objet, en France comme à l'étranger, directement ou indirectement :

- la création, l'édition et la diffusion de tous produits multimédias, audiovisuels et informatiques, notamment les jeux vidéo, logiciels éducatifs et culturels, dessins animés, œuvres littéraires, cinématographiques et télévisuelles sur tous supports actuels et futurs,
- la diffusion de tous produits multimédias et audiovisuels en particulier au moyen des nouvelles technologies de communication telles que les réseaux, les services en ligne,

- l'achat, la vente et d'une manière générale, le négoce, sous toutes ses formes, à l'importation comme à l'exportation, par voie de location ou autrement, de tous matériels d'informatique et de traitement de textes avec leurs accessoires ainsi que tous matériels ou produits de reproduction de l'image et du son,
- la commercialisation et la gestion de tous programmes informatiques, de traitement des données ou de textes,
- le conseil, l'assistance et la formation se rapportant à l'un des domaines précités,
- la participation de la société dans toutes opérations pouvant se rapporter à son objet par voie de création de sociétés nouvelles, de souscriptions ou d'achat de titres ou de droits sociaux, de fusions ou autrement,

et généralement toutes opérations quelles qu'elles soient se rapportant directement ou indirectement à l'objet ci-dessus ou à tous objets similaires ou connexes et susceptibles de faciliter le développement de la société.

#### 4.1.6 Registre du Commerce et des Sociétés

La société est inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés de Rennes sous le numéro 335 186 094.

Code APE: 921 G

#### 4.1.7 Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à la société

Les statuts, comptes et rapports, procès-verbaux d'assemblées générales peuvent être consultés à l'adresse commerciale ou au siège social.

#### 4.1.8 Exercice social

L'exercice social, de 12 mois, commence le 1er avril et finit le 31 mars de chaque année.



#### 4.1.9 Répartition statutaire des bénéfices (article 17 des statuts)

Les produits de l'exercice, déduction faite des charges d'exploitation, amortissements et provisions, constituent le résultat. Il est prélevé sur le bénéfice de l'exercice, le cas échéant diminué des pertes antérieures :

- les sommes à porter en réserve en application de la loi ou des statuts et, en particulier, 5 % au moins pour constituer le fonds de réserve légale ; ce prélèvement cesse d'être obligatoire lorsque ledit fonds atteint une somme égale au dixième du capital social ; il reprend son cours lorsque, pour une raison quelconque, la réserve légale est descendue au-dessous de cette fraction,
- les sommes que l'assemblée générale, sur proposition du Conseil d'administration, jugera utiles d'affecter à toutes réserves extraordinaires ou spéciales ou de reporter à nouveau.

Le solde est distribué aux actionnaires. Toutefois, hors le cas de réduction de capital, aucune distribution ne peut être faite aux actionnaires lorsque les capitaux propres sont ou deviendraient à la suite de celle-ci, inférieurs au montant du capital augmenté des réserves que la loi ou les statuts ne permettent pas de distribuer.

L'assemblée peut, conformément aux dispositions de l'article L.232-18 du Code de commerce, accorder à chaque actionnaire pour tout ou partie du dividende mis en distribution ou des acomptes sur dividende, une option entre le paiement en numéraire ou en actions.

#### 4.1.10 Assemblées générales (article 14 des statuts)

Les assemblées générales sont composées de tous les actionnaires, à l'exclusion de la société elle-même, d'Ubisoft Entertainment SA. Elles représentent l'universalité des actionnaires.

Elles sont convoquées et délibèrent dans les conditions prévues par le Code de commerce.

Les assemblées générales sont réunies au siège social ou en tout autre lieu indiqué dans l'avis de convocation.

Elles sont présidées par le président du Conseil d'administration ou, à défaut, par un administrateur désigné à cet effet par l'assemblée.

Tout actionnaire a le droit, sur justification de son identité, de participer aux assemblées générales, en y assistant personnellement, ou en désignant un mandataire ou en votant à distance y compris sous forme électronique, sous la condition :

- pour les titulaires d'actions nominatives ou de certificats de droit de vote, d'une inscription nominative dans les registres de la société,

- pour les titulaires d'actions au porteur, du dépôt aux lieux mentionnés dans l'avis de convocation, d'un certificat délivré par un intermédiaire habilité constatant l'indisponibilité de leurs actions inscrites en compte jusqu'à la date de l'assemblée.

Ces formalités doivent être accomplies avant une date fixée par le Conseil d'administration dans la convocation et qui ne peut être antérieure de plus de cinq jours à celle de la réunion de l'assemblée.

Tout actionnaire, s'il a demandé une carte d'admission ou déjà exprimé son vote à distance (par correspondance ou vote électronique) ou donné pouvoir en produisant un certificat d'immobilisation délivré par le dépositaire des actions peut néanmoins céder tout ou partie des actions au titre desquelles il a transmis son vote ou son pouvoir, à condition de notifier, au plus tard la veille de l'assemblée jusqu'à 15 heures (heure de Paris), à l'intermédiaire habilité par la société, les éléments permettant d'annuler son vote ou son pouvoir ou de modifier le nombre d'actions et de voix correspondantes.

La date ultime du retour des bulletins de vote par correspondance et des pouvoirs est fixée par le Conseil d'administration et communiquée dans l'avis de réunion publié au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires.

Le Conseil d'administration peut décider que le vote qui intervient pendant l'assemblée peut être exprimé par télétransmission dans les conditions fixées par la réglementation.

#### 4.1.11 Franchissement de seuil (article 6 des statuts)

Une résolution soumise à l'assemblée générale du 23 juillet 2004 propose de modifier l'article 6 des statuts comme suit :

##### Ancienne rédaction

« Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à détenir directement ou indirectement 1 % au moins du capital ou des droits de vote de la société ou un multiple de ce pourcentage inférieur ou égal à 4 %, est tenu d'informer, par lettre recommandée avec avis de réception, la société dans le délai prévu à l'article L 233-7 de la loi susvisée.

L'information prévue à l'alinéa précédent pour tout franchissement de seuil d'un multiple de 1% du capital ou des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure au seuil mentionné ci-dessus.

Le non respect de déclaration des seuils, tant légaux que statutaires, donne lieu à la privation des droits de vote dans les conditions prévues à l'article L 233-14 du Code de commerce, sur demande d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5% du capital ou des droits de vote de la société ».

### Nouvelle rédaction

« Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à détenir directement ou indirectement 4% au moins du capital ou des droits de vote de la société ou un multiple de ce pourcentage inférieur ou égal à 28 %, est tenu d'informer, par lettre recommandée avec avis de réception adressée au siège social, la société dans le délai prévu à l'article L 233-7 du Code de commerce, du nombre total d'actions, de droits de vote et de titres donnant accès à terme au capital de la société qu'il détient directement ou indirectement ou encore de concert.

L'information prévue à l'alinéa précédent pour tout franchissement de seuil d'un multiple de 4 % du capital ou des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure à l'un des seuils mentionnés ci-dessus.

Le non-respect de déclaration des seuils statutaires donne lieu à la privation des droits de vote dans les conditions prévues à l'article L 233-14 du Code de commerce, sur demande, consignée dans le procès-verbal de l'assemblée générale, d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5% du capital ou des droits de vote de la société ».

#### 4.1.12 Modalités d'exercice de la direction générale (article 13 des statuts)

L'assemblée générale des actionnaires du 19 octobre 2001 a approuvé la modification des statuts pour tenir compte des dispositions de l'article L225-51-1 du Code de commerce prévoyant le choix entre deux modalités d'exercice de la direction générale.

Monsieur Yves Guillemot, Président du Conseil d'administration, assure la fonction de Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA.

#### 4.1.13 Rachat par la société de ses propres titres

Un programme de rachat d'actions a été autorisé par l'Assemblée générale ordinaire du 12 septembre 2003, les objectifs envisagés, conformément aux articles L 225-209 et suivants du Code de commerce, étant par ordre de priorité :

- régulariser le cours de bourse de l'action de la société par intervention systématique en contre tendance,
- remettre les actions en échange ou en paiement dans le cadre d'opérations financières,
- acheter et vendre des actions en fonction des situations de marché,

- remettre des actions à l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant droit par remboursement, conversion, échange, présentation d'un bon ou tout autre manière à l'attribution d'actions de la société,
- remettre des actions en paiement ou échange dans le cadre d'opérations de croissance externe,
- attribuer des options d'achat aux salariés et mandataires sociaux de la société ou acquérir des actions dans les conditions prévues aux articles 443-1 et suivants du Code du travail,
- annuler des actions.

La société s'était engagée à céder, avant le 30 septembre 2003, les actions correspondant à plus de 1 % de l'autocontrôle. 1 129 484 actions ont été vendues sur l'exercice pour un montant de 21 167 464,80 euros et un prix de vente moyen de 18,74 euros.

Au 31 mars 2004, la société détenait 34 749 de ses propres actions, représentant 0,198 % du capital social.

#### 4.1.14 Clause d'agrément

Les statuts de la société Ubisoft Entertainment S.A. ne comportent pas de clause d'agrément.

## 4.2

# RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LE CAPITAL

### 4.2.1 Capital social

Le montant du capital social au 31 mars 2004 est de 5 450 514,24 euros divisé en 17 582 304 actions de 0,31 euro de nominal.

### 4.2.2 Conditions de modification du capital et droits respectifs des diverses catégories d'actions (articles 7 et 8 des statuts)

Chaque action donne droit dans la propriété de l'actif social et dans le boni de liquidation à une part égale à la quotité de capital qu'elle représente.

Chaque fois qu'il sera nécessaire de posséder plusieurs actions pour exercer un droit quelconque, notamment en cas d'échange, de regroupement ou d'attribution d'actions, ou à la suite d'une augmentation ou d'une réduction de capital, quelles qu'en soient les modalités, d'une fusion ou de toute autre opération, les propriétaires d'actions en nombre inférieur à celui requis ne peuvent exercer leurs droits qu'à la condition de faire leur affaire personnelle du groupement et, éventuellement, de l'achat ou de la vente du nombre d'actions ou de droits formant rompus nécessaire.

Un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité du capital social qu'elles représentent, est attribué à toutes les actions entièrement libérées pour lesquelles il sera justifié une inscription nominative depuis deux ans au moins au nom du même actionnaire.

Ce droit est conféré également dès leur émission en cas d'augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfices ou primes d'émission, aux actions nominatives attribuées gratuitement à un actionnaire à raison d'actions anciennes pour lesquelles il bénéficie de ce droit.

### 4.2.3 Capital autorisé non émis

L'assemblée générale du 12 septembre 2002, a autorisé le Conseil d'administration (avec faculté de subdélégation à son Président), à augmenter le capital social -avec maintien ou suppression du droit préférentiel de souscription- par émission d'actions et de valeurs mobilières, pour une durée de vingt six mois, donnant accès au capital social immédiatement ou à terme, dans la limite de 8 000 000 d'euros de nominal auquel s'ajoute un plafond de 300 000 000 d'euros pour les titres de créances.

Le Conseil d'administration a utilisé l'autorisation afin d'émettre des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles le 14 mai 2003 et le 3 novembre 2003 pour l'émission d'OBSAR (Obligations à bons de souscription d'actions remboursables).

### 4.2.4 Capital potentiel

	ACTIONS POTENTIELLES	RÉFÉRENCE
STOCKS OPTIONS*	1.207.577	f)
BSA*	2.579.392	c), d) ET e)
OC JUILLET 1998	784.293	a)
OCEANES NOVEMBRE 2001	1.814.025	b)
<b>TOTAL</b>	<b>6.385.287</b>	

\* toutes émissions confondues

**a) Le Conseil d'administration du 30 juin 1998 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée générale extraordinaire du même jour et consenti à l'émission d'obligations convertibles avec suppression du droit préférentiel de souscription à hauteur de 51,83 millions d'euros.**

**Principales caractéristiques de cet emprunt obligataire :**

Nombre et montant nominal :	314 815 obligations de nominal 164,64 € Suite à la division de la valeur nominale de l'action par cinq et à l'ajustement réalisé dans le cadre de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003, 1 obligation permet de souscrire à 5,191 actions de 0,31€ de nominal
Prix d'émission :	164,64 € par obligation
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80% l'an, soit 6,26 € par obligation, payable à partir du 16 juillet de chaque année
Taux de rendement actuariel brut :	3,80 % au 16 juillet 1998
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 16 juillet 2005, par remboursement au prix de 164,64 € soit 100 % du prix d'émission

Au 31 mars 2004, 151 087 obligations restent à convertir ; 7 obligations ayant été converties sur l'exercice.

**b) Le Conseil d'administration dans sa séance du 13 novembre 2001 sur autorisation de l'Assemblée générale extraordinaire du 19 octobre 2001 a consenti à l'émission d'obligations à option de conversion et/ou échange d'actions nouvelles ou existantes (OCEANE) de la société d'un montant total maximum de 172,5 millions d'euros.**

**Principales caractéristiques de cet emprunt obligataire :**

Nombre et montant nominal :	3 150 000 obligations de 47,50 € de nominal Suite à l'ajustement réalisé dans le cadre de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003, 1 obligation permet de souscrire à 1,037 action de 0,31 € de nominal
Prix d'émission :	47,50 €
Date de jouissance et règlement:	30 novembre 2001
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter du règlement
Intérêt annuel:	2,5 % l'an payable à terme échu le 30 novembre de chaque année
Taux de rendement actuariel brut :	4,5 % à la date de règlement (en l'absence de conversion et/ou d'échange d'actions et en l'absence d'amortissement anticipé)
Amortissement normal :	remboursement en totalité le 30 novembre 2006 à un prix de 52,70 €, soit 110,94 % de la valeur nominale

Sur l'exercice :

- aucune obligation n'a été exercée.
- la société a racheté 200 000 obligations à option de conversion et/ou d'échange en actions nouvelles ou existantes pour un montant de 6 600 000 Euros. Ces obligations ont été annulées.

Au 31 mars 2004, 1 749 301 obligations restent à convertir.

**c) Le Conseil d'administration dans sa séance du 12 mars 2001 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée générale extraordinaire du 9 mars 2001 et consenti à l'émission de 53 266 bons de souscription d'actions à hauteur de 16 240,70 euros de nominal.**

**Principales caractéristiques des bons de souscription d'actions du 12 mars 2001 :**

Nombre initial de bons:	53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,038 action de 0,31 € de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003)
Prix d'émission :	0,01 €
Prix d'exercice :	40,29 €
Période d'exercice :	du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006

Les bons qui n'auraient pas été exercés avant la fin de la période d'exercice perdront toute valeur et seront annulés.

Au 31 mars 2004, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

**d) Le Conseil d'administration du 25 avril 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2002, dans le cadre d'une émission et attribution de bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles émis et attribués gratuitement à tous les actionnaires le 14 mai 2003.**

**Principales caractéristiques des bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles du 14 mai 2003 :**

Nombre initial de bons : 17 540 082 (15 BSA donnant droit à 1 action)

Prix d'exercice : 28 €

Durée : du 14 mai 2002 au 14 mai 2006 inclus

Les 1 169 733 bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA ont été annulés. Sur l'exercice, 11 280 bons de souscription d'actions ont été exercés. Les actions ont été livrées par Ubisoft Entertainment SA sur ses titres autodétenus.

Au 31 mars 2004, 16 359 069 bons de souscription restent à convertir

**e) Le Conseil d'administration dans sa séance du 3 novembre 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2002 et a décidé d'émettre des OBSAR (obligations assorties de bons de souscription d'actions remboursables).**

**Caractéristiques des obligations :**

Nombre et montant nominal : 716 746 obligations à 76,70 € de nominal

Prix d'émission : 76,70 €

Durée de l'emprunt : 5 ans à compter de la date de règlement

Taux nominal, intérêt : Les obligations porteront intérêt à taux variable payable trimestriellement à terme échu. Le taux nominal annuel est sur la base de Euribor 3 mois.

Amortissement normal : Les obligations seront amorties en une seule fois le 2 décembre 2008 par remboursement au pair soit 76,70 € par obligation.

Au 31 mars 2004, 716 746 obligations restent en circulation.

**Caractéristique des BSAR (Bons de souscription d'actions remboursables) :**

Nombre de BSAR : 1 433 492 BSAR (à chaque obligation sont attachés 2 BSAR)

Parité : 1 BSAR permet de souscrire à une action nouvelle

Prix d'exercice : 38,35 €

Période d'exercice : Les BSAR sont exerçables à tout moment du 3 décembre 2003 au 2 décembre 2008, sous réserve des dispositions prévues pour le remboursement anticipé des BSAR au gré de l'émetteur et celles concernant les cas de suspension d'exercice des BSAR.

Au 31 mars 2004, 1 433 492 BSAR restent en circulation.

## f) Options de souscription d'actions réservées aux salariés :

	3 <sup>ÈME</sup> PLAN	4 <sup>ÈME</sup> PLAN	5 <sup>ÈME</sup> PLAN	6 <sup>ÈME</sup> PLAN	7 <sup>ÈME</sup> PLAN	8 <sup>ÈME</sup> PLAN	9 <sup>ÈME</sup> PLAN	10 <sup>ÈME</sup> PLAN
DATE D'AUTORISATION DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE	02.09.97	13.09.00	13.09.00	19.10.01	19.10.01	12.09.02	12.09.02	12.09.02
DATE D'UTILISATION DE L'AUTORISATION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION	23.10.98	08.12.00	09.04.01	25.10.01	16.08.02	16.10.02	29.01.03	28.04.03
<b>OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS ATTRIBUEES</b>								
NOMBRE TOTAL D'OPTIONS ATTRIBUÉES	250 000	40 471	400 000	44 605	389 065	353 181	9 220	71 796
DONT MEMBRES DU COMITÉ DE DIRECTION	0	0	0	0	0	0	0	0
POINT DE DÉPART D'EXERCICE DES OPTIONS	23.10.02	08.12.01	09.04.02	25.04.02	16.08.06	16.10.03	29.01.04	28.10.03
DATE D'EXPIRATION DES OPTIONS	27.02.04 *	07.12.05	08.04.06	24.04.06	15.08.08	15.10.07	28.01.08	27.10.07
PRIX DES OPTIONS	20,40 €	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €	9,20 €
MODALITÉS D'EXERCICE DES OPTIONS	-	25% PAR AN	25% PAR AN	25% PAR AN	-	25 % PAR AN	25 % PAR AN	25% PAR AN
<b>OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS LEVEES DURANT L'EXERCICE</b>								
NOMBRE TOTAL D'OPTIONS LEVÉES	22 998	0	0	0	0	10 793	0	8 394
<b>OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS ANNULEES DURANT L'EXERCICE</b>								
NOMBRE TOTAL D'OPTIONS ANNULÉES	221 407	0	0	0	0	0	0	0
<b>OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D' ACTIONS RESTANTES</b>								
NOMBRE TOTAL D'OPTIONS RESTANTES	0	40 471	318 426	44 605	389 065	342 388	9 220	63 402

\* Prorogation de l'exercice décidée par le Conseil d'administration du 1<sup>er</sup> octobre 2003

OPTIONS DE SOUSCRIPTION CONSENTIES AUX DIX PREMIERS SALAIRES NON MANDATAIRES SOCIAUX ATTRIBUTAIRES ET OPTIONS LEVEES PAR CES DERNIERS	Nombre	Prix moyen pondéré	Plan n° et date d'échéance
Options détenues sur l'émetteur et les sociétés visées précédemment, levées durant l'exercice par les dix salariés dont le nombre d'actions ainsi souscrites est le plus élevé (information globale)	45 000	9,20 €	Plan n° 10 (27/10/07)
Options consenties, durant l'exercice, par l'émetteur et toute société comprise dans le périmètre d'attribution des options de l'émetteur dont le nombre d'options ainsi consenties est le plus élevé (information globale)	18 235	15,49 €	Plan n° 3 (27/02/04) Plan n° 8 (15/10/07) Plan n°10 (27/10/07)

Aucune option de souscription ou d'achat d'actions n'a été consentie ou levée par les dirigeants sociaux sur l'exercice.



#### **4.2.5 Actionnariat salarié dans le cadre du Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après « FCPE »)**

Au 31 mars 2004, les salariés détenaient par le biais du FCPE UBI ACTIONS 142 558 actions soit 0,81 % du capital social et 171 770 bons de souscription d'actions.

L'Assemblée générale mixte du 12 septembre 2003, dans sa partie extraordinaire, a autorisé le Conseil d'administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite maximum de 2,5 % du montant total des actions composant le capital social au moment de son utilisation, par l'intermédiaire notamment d'un Fonds Commun de Placement d'Entreprise.

Le Conseil d'administration, dans sa séance du 3 mars 2004, a utilisé l'autorisation de l'assemblée générale du 12 septembre 2003 en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 13,75 euros chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

Les salariés ont souscrit à 99 627 actions par le biais du FCPE Ubi actions. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'administration du 18 mai 2004.

#### **4.2.6 Titres non représentatifs du capital**

Néant

#### **4.2.7 Identification des porteurs de titres**

L'article 5 des statuts autorise la société à mettre en œuvre une procédure d'identification des détenteurs de titres.

## 4.2.8 Tableau d'évolution du capital

- DATE - NATURE DE L'OPÉRATION	NOMBRE D'ACTIONS	NOMBRE CUMULÉ D'ACTIONS	MONTANT DE L'AUGMENTATION DE CAPITAL		VALEUR NOMINALE DE L'ACTION (EN F PUIS EN €)	PRIME D'ÉMISSION (EN F PUIS EN €)	MONTANTS CUMULÉS DU CAPITAL (EN F PUIS EN €)
			PAR APPORT EN NUMÉRAIRE (EN F) <sup>1</sup> PUIS €	PAR INCORPORATION (EN F) PUIS €			
<b>03/1986</b> CRÉATION DE LA SOCIÉTÉ	2.500	2.500			100	-	250.000
<b>09/1990</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR INCORPORATION DE RÉSERVES	22.500	25.000		2.250.000	100	-	2.500.000
<b>09/1991</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR INCORPORATION DE RÉSERVES	25.000	50.000		2.500.000	100	-	5.000.000
<b>02/1993</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR INCORPORATION DE RÉSERVES	30.000	80.000		3.000.000	100	-	8.000.000
<b>01/1994</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR INCORPORATION DE RÉSERVES	20.000	100.000		2.000.000	100	-	10.000.000
<b>03/1996</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR INCORPORATION DE RÉSERVES	50.000	150.000		5.000.000	100	-	15.000.000
<b>03/1996</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR APPORTS EN NUMÉRAIRE	50.000	200.000	5.000.000		100	-	20.000.000
<b>03/1996</b> DIVISION DE LA VALEUR DE F 100 À F 10	-	2.000.000			10	-	20.000.000
<b>06/1996</b> AUGMENTATION DE CAPITAL LORS DE L'INTRODUCTION	222.300	2.222.300	2.223.000		10	53.352.000	22.223.000
<b>31/03/97</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION	1.225	2.224.343	12.250		10	208.250	22.243.430
<b>31/03/99</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION ET DE CONVERSION D'OBLIGATIONS	21.510	2.245.853	215.100		10	11.005.610	22.458.530
<b>3/11/99</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À L'ÉMISSION D'ACTIONS À BONS DE SOUSCRIPTION ET CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION ET CONVERSION D'OBLIGATIONS	399.328	2.645.181	3.993.280		10	343.205.937	26.451.810
<b>17/01/00</b> DIVISION DE LA VALEUR NOMINALE DE L'ACTION PAR CINQ		13.225.905			2		26.451.810
<b>17/01/00</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION, D'OBLIGATIONS ET DE BONS DE SOUSCRIPTION.	191.270	13.417.175			2	18.879.641	26.834.350

<sup>1</sup> A partir du 13/07/01, capital converti en euro

- DATE - NATURE DE L'OPÉRATION	NOMBRE D'ACTIONS	NOMBRE CUMULÉ D'ACTIONS	MONTANT DE L'AUGMENTATION DE CAPITAL		VALEUR NOMINALE DE L'ACTION (EN F PUIS EN €)	PRIME D'ÉMISSION (EN F PUIS EN €)	MONTANTS CUMULÉS DU CAPITAL (EN F PUIS EN €)
			PAR APPORT EN NUMÉRAIRE (EN F) <sup>1</sup> PUIS €	PAR INCORPORATION (EN F) PUIS €			
<b>14/03/00</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À L'ÉMISSION D'ACTIONS ET À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION, D'OBLIGATIONS ET DE BONS DE SOUSCRIPTION	2.725.363	16.142.538	13.626.815		2	1.190.520.727	32.285.076
<b>31/03/00</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION, D'OBLIGATIONS ET DE BONS DE SOUSCRIPTION	435.830	16.578.368	2.179.150		2	92.594.390	33.156.736
<b>11/04/01</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION, D'OBLIGATIONS ET DE L'EXERCICE DE BONS DE SOUSCRIPTION	330.754	16.909.122	661.508		2	47.956.367	33.818.244
<b>13/07/01</b> AUGMENTATION DE CAPITAL RÉSERVÉE AUX SALARIÉS (PEE) ET CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION D'ACTIONS, D'OBLIGATIONS ET DE L'EXERCICE DES BONS	181.543	17.090.665	25.941.828		2	25.578.742	34.181.330
<b>19/10/01</b> CONVERSION DU CAPITAL SOCIAL EN EURO (AUGMENTATION DE LA VALEUR NOMINALE DE L'ACTION)				87.195,98 €	0,31 €		5.298.106,15 €
<b>22/04/02</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE À LA CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION, D'OBLIGATIONS ET DE L'EXERCICE DE BONS DE SOUSCRIPTION	278.067	17.368.732	4.292.812,97€		0,31 €	4.206.612,20 €	5.384.306,92 €
<b>20/12/02</b> AUGMENTATION DE CAPITAL RÉSERVÉE AUX SALARIÉS (PEE) ET CONVERSION D'OPTIONS DE SOUSCRIPTION D'ACTIONS, D'OBLIGATIONS ET D'EXERCICE DE BONS	171.350	17.540.082	1.390.358.850€		0,31 €	1.337.240,35 €	5.437.425,42 €
<b>11/11/2003</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR CONVERSION D'OBLIGATIONS ET LEVÉES D'OPTIONS.	20.195	17.560.277	283.015,68€		0,31 €	276.755,23 €	5.443.685,87 €
<b>31/03/2004</b> AUGMENTATION DE CAPITAL PAR LEVÉES D'OPTIONS	22.027	17.582.304	363.816,40€		0,31 €	356.988,03 €	5.450.514,24 €
<b>18/05/2004</b> AUGMENTATION DE CAPITAL SUITE AUX LEVÉES D'OPTIONS ET À LA SOUSCRIPTION DU FCPE UBI ACTIONS	101.089	17.683.393	1.381.258,55€		0,31 €	1.349.920,96 €	5.481.851,83 €

<sup>1</sup> A partir du 13/07/01, capital converti en euro

## 4.3

EVOLUTION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE  
AU COURS DES TROIS DERNIERS EXERCICES

Au 31.03.02			DROITS DE VOTE	
	NOMBRE DE TITRES	CAPITAL POURCENTAGE	NBRE DE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
UBI PARTICIPATIONS S.A.	2 314 527	13,33%	4 612 629	24,44%
CLAUDE GUILLEMOT	141 272	0,81%	141 272	0,75%
YVES GUILLEMOT	145 252	0,84%	145 252	0,77%
MICHEL GUILLEMOT	157 274	0,91%	157 274	0,83%
GÉRARD GUILLEMOT	157 266	0,91%	157 266	0,83%
CHRISTIAN GUILLEMOT	124 506	0,72%	124 506	0,66%
AUTRES MEMBRES FAMILLE GUILLEMOT	40 000	0,22%	40 000	0,22%
UBI SOFT ENTERTAINMENT SA	568 141	3,27%	-	-
GAMELOFT S.A	238 368	1,37%	-	-
<b>CONCERT</b>	<b>3 886 606</b>	<b>22,38%</b>	<b>5 378 199</b>	<b>28,50%</b>
PUBLIC ET SALARIÉS DU GROUPE	13 482 126	77,62%	13 492 207	71,50%
<b>TOTAL</b>	<b>17 368 732</b>	<b>100%</b>	<b>18 870 406</b>	<b>100%</b>

Au 31.03.03			DROITS DE VOTE	
	NOMBRE DE TITRES	CAPITAL POURCENTAGE	NBRE DE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
GUILLEMOT BROTHERS SA*	915 227	5,218%	1 830 392	10,715%
CLAUDE GUILLEMOT	141 463	0,807%	141 463	0,828%
YVES GUILLEMOT	291 797	1,664%	291 797	1,708%
MICHEL GUILLEMOT	167 665	0,956%	167 665	0,981%
GÉRARD GUILLEMOT	403 007	2,298%	403 007	2,359%
CHRISTIAN GUILLEMOT	99 697	0,568%	99 697	0,584%
AUTRES MEMBRES FAMILLE GUILLEMOT	40 875	0,232%	40 875	0,239%
GUILLEMOT CORPORATION SA	1 111 545	6,337%	1 111 545	6,507%
<b>CONCERT</b>	<b>3 171 276</b>	<b>18,080%</b>	<b>4 086 441</b>	<b>23,921%</b>
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	1 169 733	6,669%	-	-
GAMELOFT SA	264 923	1,510%	-	-
PUBLIC ET SALARIÉS DU GROUPE	12 934 150	73,741%	12 996 329	76,079 %
<b>TOTAL</b>	<b>17 540 082</b>	<b>100%</b>	<b>17 082 770</b>	<b>100%</b>

\* La société Guillemot Brothers S.A (anciennement Ubi Participations SA) a absorbé la société Guillemot Participations S.A le 22 juillet 2002.

Au 31.03.04	CAPITAL		DROITS DE VOTE	
	NOMBRE DE TITRES	POURCENTAGE	NBRE DE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
Guillemot Brothers SA	1 002 445	5,701 %	1 913 791	10,622 %
Claude Guillemot*	141 463	0,805 %	230 286	1,278 %
Yves Guillemot*	301 304	1,714 %	390 128	2,165 %
Michel Guillemot*	195 365	1,111 %	284 191	1,577 %
G�rard Guillemot*	377 507	2,147 %	466 333	2,588 %
Christian Guillemot*	101 697	0,578 %	178 519	0,991 %
Autres membres famille Guillemot	47 725	0,271 %	47 735	0,266 %
Guillemot Corporation SA	373 924	2,127 %	373 924	2,075 %
Guillemot Suisse SA	38 055	0,216 %	38 055	0,210 %
<b>CONCERT</b>	<b>2 579 485</b>	<b>14,670 %</b>	<b>3 922 962</b>	<b>21,772 %</b>
Ubisoft Entertainment SA	34 749	0,198 %	-	-
Public et salari�s du groupe	14 968 070	85,132 %	14 094 977	78,228 %
<b>TOTAL</b>	<b>17 582 304</b>	<b>100 %</b>	<b>18 017 939</b>	<b>100 %</b>

\*Messieurs Guillemot ont acquis le 20 avril 2003 un droit de vote double pour un total (montant global) de 432 121 actions suite   l'inscription de ces actions au nominatif pur pendant deux ans. Le reste des actions d tenues est   droit de vote simple

Au 31 mars 2004, la famille Guillemot d tenait de concert 14,670% du capital social et 21,772 % des droits de vote.

## 4.4 R PARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE AU 24 JUIN 2004

Au 24.06.04	CAPITAL		DROITS DE VOTE	
	NBRE DE TITRES	POURCENTAGE	NBRE DE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
Guillemot Brothers S.A.*	1 695 445	9,588%	2 606 791	15,579%
Claude Guillemot	164 463	0,930%	253 286	1,514%
Yves Guillemot	314 304	1,777%	403 128	2,409%
Michel Guillemot	218 365	1,235%	307 191	1,836%
G�rard Guillemot	200 507	1,134%	289 333	1,729%
Christian Guillemot	124 697	0,705%	201 519	1,204%
Autres membres famille Guillemot	35 725	0,202%	35 735	0,215%
Guillemot Corporation	300 024	1,697%	300 024	1,793%
Guillemot Suisse SA	38 055	0,215%	38 055	0,227%
<b>CONCERT</b>	<b>3 091 585</b>	<b>17,483%</b>	<b>4 435 062</b>	<b>26,506%</b>
Ubisoft Entertainment SA	20 191	0,114%	-	-
Public et salari�s du groupe**	14 571 617	82,403%	12 297 169	73,494%
<b>TOTAL</b>	<b>17 683 393</b>	<b>100%</b>	<b>16 732 231</b>	<b>100%</b>

\* Cette soci t  est d tenue   100% par la famille Guillemot

\*\* les pourcentages de titres et de droits de vote d tenus par les salari s du groupe repr sentent une part minime.

### D tention du Conseil d'administration

Le pourcentage de capital d tenu directement par l'ensemble des organes du Conseil d'administration est de 5,87 %.

Le pourcentage des droits de vote d tenus directement par l'ensemble des organes du Conseil d'administration est de 8,78 %.

### Pacte d'actionnaires

Il n'existe pas de pacte d'actionnaires entre GUILLEMOT BROTHERS SA, Claude, Michel, Yves, G rard, Christian, Marcel et Yvette Guillemot, ni de pacte liant les actionnaires pr cit s   des actionnaires tiers.

## Actionnaires détenant plus de 5% du capital social au 31 mars 2004

NOM DE L'ACTIONNAIRE	POURCENTAGE
TALPA BEHEER BV	10,47 %
CRÉDIT LYONNAIS	5,22 %
CAISSE DES DÉPÔTS ET CONS.	5,61 %

## 4.5 MARCHÉ DES TITRES

Informations générales sur le marché des titres de l'émetteur

- Code Euroclear : FR0000054470
- Place de cotation : Euronext - Paris - Premier Marché
- Nombre d'actions cotées au 31 mars 2004 : 17 582 304
- Capitalisation boursière au 31 mars 2004 : 361 MEuros sur le cours de bourse de clôture (20,53 €)
- Cours d'introduction le 1er juillet 1996 : 38,11€ (250 F) avant division du nominal par 5 réalisée le 11 janvier 2000

Mois	COURS MAXIMUM (EN EUROS)	COURS MINIMUM (EN EUROS)	COURS MOYEN (EN EUROS)	VOLUME ÉCHANGÉ	CAPITAUX ÉCHANGÉS (EN MILLIONS D'EUROS)
AVRIL 2002	34,04	29,62	31,84	1 829 034	57,311
MAI 2002	32,51	27,51	30,10	2 764 658	83,475
JUIN 2002	29,49	16,30	22,89	2 508 602	55,81
JUILLET 2002	15,06	13,73	14,39	2 248 903	32,513
AOÛT 2002	15,54	14,51	15,02	1 618 505	24,218
SEPTEMBRE 2002	15,90	7,80	11,30	1 722 383	19,98
OCTOBRE 2002	13,60	7,12	9,90	3 242 152	29,21
NOVEMBRE 2002	18,75	11,70	14,94	2 448 421	36,15
DÉCEMBRE 2002	18,67	10,16	14,00	1 930 158	26,81
JANVIER 2003	12,07	9,52	10,57	3 113 195	30,72
FÉVRIER 2003	13,09	9,66	12,00	1 595 237	19,15
MARS 2003	11,80	9,95	10,65	1 357 750	14,34
AVRIL 2003	15,34	9,91	11,87	1 995 426	24,113
MAI 2003	17,71	15,00	15,65	3 592 448	57,52
JUIN 2003	17,90	16,14	17,18	2 195 221	37,199
JUILLET 2003	18,89	16,00	16,88	1 917 409	32,96
AOÛT 2003	18,78	16,40	17,81	1 550 738	24,83
SEPTEMBRE 2003	19,87	18,13	18,96	2 137 219	40,71
OCTOBRE 2003	28,35	18,01	23,04	4 648 835	106,31
NOVEMBRE 2003	29,49	24,30	27,00	3 823 862	102,17
DÉCEMBRE 2003	26,77	20,03	22,87	4 144 836	95,512
JANVIER 2004	23,54	18,65	22,12	3 021 373	65,53
FÉVRIER 2004	19,94	15,34	17,24	7 759 826	130,55
MARS 2004	21,29	18,10	19,54	5 337 471	105,20

Source : Euronext Paris

## 4.6 DIVIDENDES

La société n'a pas distribué de dividende au cours des trois derniers exercices et n'envisage pas d'en distribuer à court ou moyen terme.



# 5. Gouvernement d'entreprise

## 5.1

### DIRECTION DU GROUPE ET COMPOSITION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

---

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| - Président Directeur Général  | <b>Monsieur Yves Guillemot</b>   |
| - Directeurs Généraux Délégués | <b>Monsieur Claude Guillemot</b> (Opérations)<br><b>Monsieur Michel Guillemot</b> (Développement - Stratégie et Finances)<br><b>Monsieur Gérard Guillemot</b> (Edition et marketing)<br><b>Monsieur Christian Guillemot</b> (Administration) |

Le Conseil d'administration est investi des pouvoirs les plus étendus pour déterminer les orientations de l'activité et veille à leurs mises en œuvre dans les limites de l'objet social et des pouvoirs expressément attribués par la loi aux assemblées générales.

L'administration de la société est confiée à un Conseil d'administration de 6 membres dont le mandat est d'une durée de six ans renouvelable.

En application de l'article L225-51 du Code de commerce, le Conseil d'administration, dans sa séance du 22 octobre 2001, s'est prononcé sur le mode d'exercice de la direction générale de la société. Il a décidé de ne pas dissocier les fonctions du Président du Conseil d'administration et celles de la direction générale.

En conséquence, Monsieur Yves Guillemot, au titre de la présidence du Conseil d'administration a pour mission légale de représenter le Conseil d'administration de la société, d'en organiser les travaux et d'en rendre compte à l'assemblée générale des actionnaires, de veiller au bon fonctionnement des organes sociaux de la société et de s'assurer en particulier que les administrateurs sont bien en mesure de remplir leur fonction. Au titre de la direction générale, sous réserve des pouvoirs que la loi attribue aux assemblées générales d'actionnaires et au Conseil d'administration, il est investi des pouvoirs les plus étendus pour agir en toutes circonstances au nom de la société et pour la représenter dans ses rapports avec les tiers.

Les conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil, ainsi que les procédures de contrôle interne font l'objet, conformément à l'article L225-37 du Code de commerce, d'un rapport spécifique du Président du Conseil d'administration.

#### Informations complémentaires sur la direction du groupe :

- |   |                           |
|---|---------------------------|
| Directeur des territoires EMEA :            | Alain Corre               |
| Directeur Amérique du Nord :                | Laurent Detoc             |
| Directeur financier :                       | Alain Martinez            |
| Directeur de la production internationale : | Christine Burgess-Quemard |
| Directeur de la politique éditoriale :      | Serge Hascoet             |

## Composition du Conseil d'administration

Nom	DATE D'ENTRÉE EN FONCTION	DATE DE RENOUELEMENT DU MANDAT	DATE D'EXPIRATION DU MANDAT
<b>Yves Guillemot</b> ADMINISTRATEUR PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL	28 FÉVRIER 1988	RENOUVELÉ LORS DE L'AGO DU 29 SEPTEMBRE 2001	EXPIRATION DU MANDAT PRÉVUE LORS DE L'AGO STATUANT SUR LES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2007
<b>Claude Guillemot</b> ADMINISTRATEUR	28 FÉVRIER 1988	RENOUVELÉ LORS DE L'AGO DU 29 SEPTEMBRE 2001	EXPIRATION DU MANDAT PRÉVUE LORS DE L'AGO STATUANT SUR LES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2007
<b>Michel Guillemot</b> ADMINISTRATEUR	28 FÉVRIER 1988	RENOUVELÉ LORS DE L'AGO DU 29 SEPTEMBRE 2001	EXPIRATION DU MANDAT PRÉVUE LORS DE L'AGO STATUANT SUR LES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2007
<b>Gérard Guillemot</b> ADMINISTRATEUR	28 FÉVRIER 1988	RENOUVELÉ LORS DE L'AGO DU 29 SEPTEMBRE 2001	EXPIRATION DU MANDAT PRÉVUE LORS DE L'AGO STATUANT SUR LES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2007
<b>Christian Guillemot</b> ADMINISTRATEUR	28 FÉVRIER 1988	RENOUVELÉ LORS DE L'AGO DU 29 SEPTEMBRE 2001	EXPIRATION DU MANDAT PRÉVUE LORS DE L'AGO STATUANT SUR LES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2007
<b>Yvette Guillemot</b> ADMINISTRATEUR	25 JANVIER 1996	RENOUVELÉ LORS DE L'AGO DU 29 SEPTEMBRE 2001	EXPIRATION DU MANDAT PRÉVUE LORS DE L'AGO STATUANT SUR LES COMPTES DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2007

Le Conseil d'administration s'est réuni une trentaine de fois au cours de l'exercice 2003-2004.

Chaque administrateur doit détenir au moins une action de la société.

Il n'existe pas d'options conférées sur les actions de la société et de ses filiales ou sous-filiales à l'ensemble des membres des organes d'administration.

## 5.2

### AUTRES MANDATS EXERCÉS PAR LES ADMINISTRATEURS

#### Monsieur Yves GUILLEMOT

Administrateur et Président Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

#### Autres fonctions :

##### FRANCE

##### Administrateur

Gameloft SA

Guillemot Brothers SA

Guillemot Corporation SA

##### Co-Gérant

Ludifactory SARL

##### Gérant

Ubisoft Books and Records SARL

Ubisoft Computing SARL

Ubisoft Design SARL

Ubisoft Emea SARL

Ubisoft Graphics SARL

Ubisoft Manufacturing & Administration SARL

Ubisoft Networks SARL

Ubisoft Pictures SARL

Ubisoft Productions France SARL

Ubisoft Simulations SARL

Ubisoft World Studios SARL

##### Président Directeur Général

Ubi.com SA

#### **Président**

Ubisoft France SAS  
Ubisoft Marketing & Communications SAS  
Ubisoft World SAS  
Tiwak SAS

#### **ETRANGER**

##### **Administrateur**

Ubisoft Nordic A/S (Danemark)  
Ubisoft Pty Ltd (Australie)  
Ubisoft Sweden AB (Suède)

##### **Gérant**

Ubi Soft Entertainment BV (Hollande)  
Ubisoft SarL (Maroc)  
Ubisoft SprL (Belgique)

##### **Président**

Ubi Computer Software Beijing Company Ltd (Pékin)  
Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong Kong)  
Ubi Soft Entertainment GmbH (Allemagne)  
Ubi.com Inc (San Francisco)  
Ubisoft Finland OY  
Ubisoft Canada Inc (Canada)  
Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  
Ubi Soft Entertainment SA (Suisse)  
Ubisoft Holdings Inc (San Francisco)  
Ubisoft Inc (San Francisco)  
Ubisoft KK (Japon)  
Ubisoft Ltd (Grande Bretagne)  
Ubisoft Norway A/S  
Ubisoft SpA (Espagne)  
Ubisoft Warenhandels GmbH (Autriche)  
Blue Byte Software Inc (Allemagne)  
Red Storm Entertainment Inc (USA)  
Wolfpack Inc (USA)

##### **Vice-Président**

Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

#### **Monsieur Claude GUILLEMOT**

Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

#### **Autres fonctions :**

#### **FRANCE**

##### **Administrateur et Directeur Général Délégué**

Gameloft SA  
Guillemot Brothers SA

##### **Président Directeur Général**

Guillemot Corporation SA

#### **ETRANGER**

##### **Administrateur**

Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  
Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong Kong)  
Ubisoft Holdings Inc (San Francisco)  
Ubisoft Inc (San Francisco)  
Ubisoft Nordic A/S (Danemark)  
Ubisoft SpA (Italie)  
Ubisoft Sweden AB (Suède)  
Shanghai Ubi Computer Software company Ltd (Chine)  
Ubisoft Canada Inc

#### **Monsieur Michel GUILLEMOT**

Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

#### **Autres fonctions :**

#### **FRANCE**

##### **Administrateur**

Ubi.com SA

##### **Administrateur et Directeur Général Délégué**

Guillemot Brothers SA  
Guillemot Corporation SA

##### **Président Directeur Général**

Gameloft SA

#### **ETRANGER**

##### **Administrateur**

Ubi Computer Software Beijing Company Ltd (Pékin)  
Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong Kong)  
Ubisoft Canada Inc  
Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  
Ubisoft Holdings Inc (San Francisco)  
Ubisoft Inc (San Francisco)  
Ubisoft KK (Japon)  
Ubisoft Music Inc (Canada)

Ubisoft SA (Espagne)  
 Ubisoft SpA (Italie)  
 Ubisoft Sweden AB (Suède)  
 Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

#### **Vice-Président**

Ubisoft Divertissements Inc (Canada)

#### **Gérant**

Ubi Studios SL (Espagne)  
 Ubi Studios Srl (Italie)

## **Monsieur Gérard GUILLEMOT**

Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

#### **Autres fonctions :**

#### **FRANCE**

##### **Administrateur et Directeur Général Délégué**

Gameloft SA  
 Guillemot Brothers SA  
 Guillemot Corporation SA

##### **Co-Gérant**

Ludifactory SARL

#### **ETRANGER**

##### **Administrateur**

Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  
 Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong Kong)  
 Ubisoft Holdings Inc (San Francisco)  
 Ubisoft Inc (San Francisco)  
 Ubisoft KK (Japon)  
 Ubisoft SA (Espagne)  
 Ubisoft SpA (Italie)  
 Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

##### **Président**

Ubisoft Music Inc (Canada)  
 Ubisoft Music Publishing Inc (Canada)

## **Monsieur Christian GUILLEMOT**

Administrateur et Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

#### **Autres fonctions :**

#### **FRANCE**

##### **Administrateur**

Ubi.com SA

##### **Administrateur et Directeur Général Délégué**

Gameloft SA  
 Guillemot Corporation SA

##### **Président Directeur Général**

Guillemot Brothers SA

#### **ETRANGER**

##### **Administrateur**

Ubi.com Inc (San Francisco)  
 Ubisoft Canada Inc (Canada)  
 Ubisoft Divertissements Inc (Canada)  
 Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong Kong)  
 Ubisoft Holdings Inc (San Francisco)  
 Ubisoft Inc (San Francisco)  
 Ubisoft Ltd (Grande Bretagne)  
 Ubisoft Music Inc (Canada)  
 Ubisoft Nordic A/S (Danemark)  
 Ubisoft SpA (Italie)  
 Ubisoft Sweden AS (Suède)  
 Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

## **Madame Yvette GUILLEMOT**

Administrateur d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée générale ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

#### **Autres fonctions :**

#### **ETRANGER**

##### **Administrateur**

Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

## **5.3 INTÉRÊTS DES DIRIGEANTS**

### **Rémunération des dirigeants et des membres du Conseil d'administration**

Cette partie est développée dans Rémunération des dirigeants en 2.1.7.

### **Plan d'options d'achat et de souscription d'actions**

Les membres du Conseil d'administration ne bénéficient d'aucune option d'achat ou de souscription d'actions.

## 6. Rapport du Président du Conseil d'administration, conformément à l'article L225-37 du Code de commerce, sur les conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil et les procédures de contrôle interne mises en place par la société

Le présent rapport, établi en application de l'article L.225-37 alinéa 6 du Code de commerce résultant de l'article 117 de la loi du 1er août 2003 sur la sécurité financière, rend compte des conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'administration, ainsi que des procédures de contrôle interne mises en place par la société.

### 6.1 CONDITIONS DE PRÉPARATION ET D'ORGANISATION DES TRAVAUX DU CONSEIL

---

Le Conseil d'administration est composé de six membres dont quatre sont également directeurs généraux délégués et assistent le Président Directeur Général. Le Conseil d'administration a, en effet, fait le choix, le 22 octobre 2001, de ne pas dissocier les fonctions de Président du Conseil d'administration de celles de la direction générale. Dans le tableau, note 5.1, vous trouverez tous les détails relatifs à la composition du conseil d'administration.

Le Conseil d'administration détermine les orientations de la société et veille à leur mise en œuvre. Il se réunit, aussi souvent que l'intérêt social l'exige, au siège social ou à tout autre endroit choisi par le Président ; aucune forme spéciale n'est requise pour les convocations. Le Président communique aux administrateurs les informations et la documentation nécessaires à l'accomplissement de leur mission et à la préparation des délibérations conformément à l'article L225-35 du Code de commerce.

Sur l'exercice, le Conseil d'administration a principalement consacré ses travaux à :

- l'examen et l'approbation des comptes semestriels et annuels de l'exercice clos le 31 mars 2004. Conformément à l'article L255-238 du Code de commerce, les Commissaires aux comptes ont été convoqués à ces séances du Conseil ;
- la convocation de l'Assemblée générale mixte des actionnaires et des assemblées d'obligataires, ainsi que l'arrêt des documents à soumettre à l'assemblée (notamment l'ordre du jour) ;
- l'examen des questions stratégiques du groupe Ubisoft ;
- l'examen des conventions réglementées conformément à l'article L225-38 du Code de commerce ;
- l'examen et l'approbation des comptes prévisionnels.

Le Conseil s'est réuni une trentaine de fois sur l'exercice et le taux de participation a été en moyenne de 70 %.

Il réfléchit à l'institution d'un règlement intérieur incorporant l'essentiel des recommandations sur le gouvernement d'entreprise et à l'entrée, à moyen terme, d'un ou plusieurs administrateurs indépendants, au sens du rapport Bouton.

## 6.2

# LES PROCÉDURES DE CONTRÔLE INTERNE

### 6.2.1 Définition et objectifs du contrôle interne

Ubisoft reprend la définition du contrôle interne exposée par AFEP/MEDEF.

Le contrôle interne a ainsi pour objectif de veiller :

- à ce que les actes de gestion et les opérations réalisées par la société, ainsi que les comportements du personnel, soient conformes aux lois et règlements en vigueur, ainsi qu'aux orientations données par les organes sociaux et aux valeurs, normes et règles internes à l'entreprise,
- à la sincérité et la fiabilité des informations comptables, financières et de gestion communiquées aux organes sociaux,
- à prévenir et maîtriser les risques résultant de l'activité de l'entreprise et les risques d'erreurs ou de fraudes.

Les procédures mises en place constituent un cadre de fonctionnement interne à la société.

Les procédures de gestion des risques, ou de contrôle interne, ont pour objectifs :

- d'énumérer les risques potentiels et les évaluer en terme d'impact sur l'activité de la société,
- de définir et mettre en place des actions pour assurer le suivi et la mesure de ces risques.

Les principaux risques identifiés (cf. 6.2.2 ci-dessous) par la Direction Générale ont permis de réaliser une cartographie de ces risques.

Les documents suivants ont été rédigés :

- Les procédures comptables françaises de facturation (aux filiales de studios, aux filiales de distribution, aux clients tiers, ...),
- le manuel de consolidation du Groupe,
- le manuel utilisateur de la liasse de consolidation.

Cette analyse descriptive s'inscrit dans une perspective dynamique qui permettra à Ubisoft d'aboutir, à terme, à une appréciation de la pertinence et de l'efficacité de son contrôle interne.

### 6.2.2 Les principaux risques

Les risques sont, par ordre d'importance :

#### 6.2.2.1 Risque lié à la Sécurité Informatique

Malgré les nombreux systèmes d'intégration mis en place, Ubisoft n'est pas à l'abri d'une malveillance, ni de problèmes informatiques divers.

L'information est une ressource stratégique qui représente une valeur considérable et doit donc être protégée de manière appropriée.

La sécurité des systèmes informatiques protège l'information d'une multitude de menaces pour assurer la continuité de l'activité. Elle se caractérise par la garantie de la confidentialité, de l'intégrité et de la disponibilité de l'information.

#### 6.2.2.2 Dépendance au regard des clients

La société n'a pas de dépendance significative au regard de clients susceptibles d'affecter son plan de développement.

Ubisoft bénéficie d'un réseau de distribution de plus en plus centralisé.

En effet, dans la plupart des pays européens, tout comme aux Etats-Unis et au Japon, la distribution est centralisée et Ubisoft livre directement les enseignes locales qui redistribuent elles-mêmes auprès de leurs magasins. Seuls les revendeurs indépendants les plus petits sont livrés par l'intermédiaire de distributeurs ou grossistes, principalement en France et en Italie.

La majeure partie des ventes est réalisée avec des clients « grands comptes ». Le risque de non-paiement de ces derniers est donc relativement faible. De plus, les principales filiales représentant plus de 85% du chiffre d'affaires bénéficient d'une assurance crédit.

#### 6.2.2.3 Risques de marché

Le Groupe limite ses interventions à la gestion des positions découlant de son activité commerciale excluant toute opération spéculative. Cette gestion est assurée de manière centralisée et exclusive par les équipes de la Direction Financière du Groupe sur la base d'orientations approuvées par le PDG.

Pour limiter les risques de taux et les risques de change résultant des besoins de financement de son activité ainsi que de sa présence internationale, le Groupe utilise certains instruments financiers, tels que décrits ci-dessous.



### Risques de taux :

La gestion du risque de taux vise essentiellement à minimiser le coût des emprunts financiers du Groupe et à réduire l'exposition à ce risque. Pour cela, le Groupe privilégie les emprunts à taux fixes pour les besoins de financement permanents et les emprunts à taux variables pour financer les besoins ponctuels liés à l'augmentation du fonds de roulement durant les périodes de haute activité.

### Risques de change :

Le Groupe est exposé aux risques de change sur ses flux d'exploitation ainsi que sur ses investissements dans ses filiales étrangères.

Le Groupe protège uniquement ses positions concernant ses flux d'exploitation et dans les principales monnaies significatives (Dollar US, Dollar Canadien, Livre Sterling, Dollar Australien). La stratégie est de couvrir un seul exercice à la fois ; l'horizon de couverture n'excède donc pas 15 mois.

Le Groupe utilise tout d'abord des couvertures naturelles provenant de transactions en sens inverses (achats de marchandises en devises compensés par des royalties provenant des filiales dans la même devise). Pour les soldes non couverts ainsi que pour les transactions non commerciales (prêts internes en devises), la maison mère emprunte dans ces devises ou met en place des contrats de vente à terme ou des options.

## 6.3 PÉRIMÈTRE DU CONTRÔLE INTERNE

---

Le groupe Ubisoft se compose de 19 filiales françaises et 31 filiales étrangères, qui se répartissent de la façon suivante : 21 sociétés de distribution, 20 sociétés de production, 7 sociétés support et 2 sociétés Internet.

Les grandes orientations et objectifs sont déterminés par la Direction Générale représentée par le Conseil d'administration, et par les directions générales des filiales.

Chaque filiale possède sa propre direction et sa propre équipe managériale.

La mise en œuvre des stratégies destinées à assurer la réalisation des objectifs ainsi définis est assurée au sein de chaque filiale.

## 6.4 ORGANISATION GÉNÉRALE DES PROCÉDURES DE CONTRÔLE INTERNE AU NIVEAU GROUPE

---

### 6.4.1 Organisation générale

L'organisation et le rôle des différents organes qui concourent au contrôle interne sont détaillés ci-après :

**Le PDG du Groupe** : il est responsable de l'élaboration des procédures et des moyens mis en œuvre pour assurer le fonctionnement et le suivi du contrôle interne.

#### Les Services Comptables et Financiers :

Ils regroupent des services fonctionnels ayant une double mission d'expertise et de contrôle.

Ces services existent dans toutes les sociétés du Groupe :

**Le contrôle de gestion** fournit des informations chiffrées pertinentes (chiffre d'affaires, marges, coûts, etc.) aux responsables opérationnels pour leur permettre de prendre les décisions de pilotage de la filiale. Il a pour objectifs de mettre en place des outils de reporting prévisionnels mensuels, adaptés aux différents niveaux de responsabilité, et d'analyser les écarts entre les objectifs et le réalisé.

Chaque responsable du département **Comptabilité** établit des comptes mensuels au 15 du mois suivant et complète la liasse de consolidation.

**Le département Consolidation**, qui dépend de la Direction Administration, établit les comptes consolidés mensuels du Groupe au 30 du mois suivant ; il assure également le suivi

quotidien du chiffre d'affaires consolidé réalisé du Groupe.

Homogénéisation des normes comptables Groupe, établissement du manuel de consolidation, etc., ce département centralise toutes les expertises en matière d'établissement et d'analyse des comptes mensuels.

Il garantit que les comptes consolidés sont élaborés dans le respect des normes et règlements en vigueur et donnent une image sincère de l'activité et de la situation du Groupe.

**La Direction de la Trésorerie et de la Finance** assure la mise en place de produits dérivés de taux de change et coordonne la gestion de trésorerie des filiales françaises et étrangères.

Elle s'assure de la bonne adéquation entre les politiques de gestion des risques de taux, de change, et de liquidité et les informations financières publiées.

Elle attribue des délégations de pouvoir à un nombre limité de collaborateurs seuls habilités par la Direction Générale à traiter certaines opérations financières pour le compte des filiales selon des seuils et autorisations prédéfinis.

**La Communication financière** diffuse, auprès des actionnaires, des analystes financiers, des investisseurs..., les informations financières nécessaires à la bonne compréhension de la stratégie du Groupe.

**La Direction des Systèmes d'Information** (DSI) gère le développement d'outils spécifiques pour toutes les filiales et collabore au choix des solutions informatiques. Elle est chargée de mettre en place, coordonner et développer l'ERP (Enterprise Resource Planning) au sein du Groupe. Elle effectue un suivi régulier du déroulement des projets informatiques et s'assure qu'ils sont en adéquation avec les besoins des opérationnels.

de données (interfaces entre systèmes comptables et système de consolidation, intégration journalière des écritures bancaires, émission automatisée des paiements,...) sécurise les traitements.

La sécurité des données informatiques et des traitements fait l'objet d'une attention particulière (protection physique et logique des accès, sauvegardes, back-up,...).

Des contrôles sont nécessaires pour atteindre un niveau satisfaisant de sécurité dans la gestion des réseaux informatiques et pour le maintenir.

Les contrôles doivent garantir :

- la sécurité des données circulant sur les réseaux,
- la protection des services connectés contre les accès non autorisés,
- la séparation des responsabilités opérationnelles des réseaux de celles concernant l'exploitation informatique,
- la désignation des responsabilités des intervenants,
- l'élaboration des procédures de gestion des équipements distants,
- les contrôles nécessaires pour sauvegarder la confidentialité et l'intégrité des données passant par des réseaux publics et pour protéger les systèmes connectés,
- la disponibilité des services et des systèmes connectés.

## 6.4.2 Mise en oeuvre des moyens

### Une logique d'intégration produits

Le module de gestion des achats, toujours dans le cadre de l'ERP, est un bon représentant de l'intégration des données de la Société.

Du côté opérationnel (vente et manufacturing), ce module est devenu la plateforme commune entre l'équipe EMEA (Zone Europe/Moyen Orient/Asie) et les filiales de distribution de la zone.

People Soft est une application centralisée, s'appuyant sur une base de données unique pour toutes les filiales ; ainsi elles partagent toutes la même base de données de produits, et surtout les mêmes formats de transactions.

L'information est plus fiable pour tous les intervenants de la chaîne logistique.

### La sécurité des données informatiques

Ubisoft mène une politique d'automatisation poussée.

Dans le domaine comptable, l'informatisation des échanges

## 6.5

# LES PROCÉDURES RELATIVES À L'ÉLABORATION DE L'INFORMATION FINANCIÈRE ET COMPTABLE

### Le reporting mensuel

Le Groupe a mis en place une procédure de suivi opérationnel centrée autour du reporting mensuel.

Un plan budgétaire est élaboré par les filiales pour l'année à venir, en fonction des prévisions de sorties de produits.

Ce reporting permet ainsi de mesurer la performance de chaque filiale et sa contribution au résultat du Groupe.

Des réunions, auxquelles participent les Directions Administration, Financière et Contrôle de gestion, permettent d'étudier les différents indicateurs du reporting, d'analyser les écarts entre les comptes réalisés et les prévisions initiales, et d'affiner les prévisions semestrielles et annuelles en fonction du réalisé.

La séparation des fonctions de ces 3 pôles permet d'exercer un contrôle de qualité des informations comptables et financières.

### Fiabilité de l'information comptable et financière

L'information comptable et financière d'Ubisoft est élaborée par la Direction Administration sous le contrôle du Président Directeur Général, la validation finale étant du ressort du Conseil d'administration.

Les comptes de chaque filiale sont établis par les services comptables locaux sous la responsabilité de leur dirigeant. Ces comptes font l'objet d'une revue limitée pour les comptes semestriels et d'un audit par les auditeurs locaux pour la clôture annuelle. La remontée des informations comptables vers le département Consolidation s'effectue en fonction d'un calendrier défini par la Direction Administration.

La société s'est donnée les moyens de réduire et fiabiliser le processus de production des comptes consolidés.

Le Groupe utilise, en effet, HFM d'Hyperion pour la récupération et la réconciliation des données comptables des filiales. Cet outil permet de procéder automatiquement à des vérifications de cohérence.

Il privilégie ainsi une remontée fiable et rapide des données et vise à sécuriser les comptes consolidés.

Les comptes consolidés font l'objet d'une revue limitée au 30 septembre et d'un audit au 31 mars par les Commissaires aux comptes du Groupe. Des interventions ponctuelles en-cours d'exercice permettent d'étudier au préalable des problématiques comptables spécifiques.

Cette revue systématique permet d'anticiper d'éventuelles questions lors de la clôture annuelle, et de réduire les délais d'établissement des comptes consolidés.

Le Département Consolidation a mis en place des procédures permettant aux filiales d'optimiser la compréhension et l'efficacité des outils mis en place :

- établissement d'un plan de compte Groupe,
- mise en place d'un mapping automatique entre les comptes sociaux et les comptes consolidés,
- établissement d'un manuel utilisateur liasse de consolidation,
- établissement d'un manuel de consolidation.

Un manuel des principes comptables du Groupe (99-02/ IAS) est en cours de finalisation.

Au niveau des filiales, le Groupe continue de développer son ERP comptable dans les filiales étrangères. L'objectif étant à terme d'intégrer toutes les filiales significatives sous People Soft. Ce déploiement vise à harmoniser les différentes comptabilités et donc à les formaliser.

Il est en ligne avec une volonté d'assurer plus d'efficacité, de fiabilité ainsi qu'un traitement stratégique de l'information à tous les niveaux.

Ce système est adapté aux besoins locaux des filiales qui l'appliquent, tout en gardant les mêmes structures, aux « standards » du Groupe. Ceci permet d'accéder aux informations à tous les niveaux et de les comparer.

Les procédures informatiques mises en place tendent toutes vers l'intégration des données.

### Des règles d'autorisation strictes

Le Groupe a établi des règles strictes quant à la capacité à engager les responsables des filiales vis-à-vis des encaissements clients et des paiements fournisseurs dans les filiales françaises et étrangères (procédure de double signature, outils sécurisés, ...)

Chaque filiale dispose ainsi, à son niveau, de procédures de contrôle interne locales (délégation de signature bancaires, contrôle des opérations courantes,...).

## 6.6

# LIMITATIONS APPORTÉES AUX POUVOIRS DU DIRECTEUR GÉNÉRAL

---

Il vous est précisé que le Président Directeur Général exerce ses fonctions sans limitation particulière, sous réserve des pouvoirs expressément attribués au Conseil d'administration par la loi et les statuts.

## 6.7

# RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES, ÉTABLI EN APPLICATION DU DERNIER ALINÉA DE L'ARTICLE L.225-235 DU CODE DE COMMERCE, SUR LE RAPPORT DU PRÉSIDENT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION DE LA SOCIÉTÉ UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A., POUR CE QUI CONCERNE LES PROCÉDURES DE CONTRÔLE INTERNE RELATIVES À L'ÉLABORATION ET AU TRAITEMENT DE L'INFORMATION COMPTABLE ET FINANCIÈRE

---

Mesdames, Messieurs les actionnaires,

En notre qualité de Commissaires aux comptes de la société Ubisoft Entertainment S.A. et en application des dispositions du dernier alinéa de l'article L. 225-235 du Code de commerce, nous vous présentons notre rapport sur le rapport établi par le Président de votre société conformément aux dispositions de l'article L. 225-37 du Code de commerce au titre de l'exercice clos le 31 mars 2004.

Sous la responsabilité du conseil d'administration, il revient à la direction de définir et de mettre en œuvre des procédures de contrôle interne adéquates et efficaces. Il appartient au Président de rendre compte, dans son rapport, notamment des conditions de préparation et d'organisation des travaux du conseil d'administration et des procédures de contrôle interne mises en place au sein de la société.

Il nous appartient de vous communiquer les observations qu'appellent de notre part les informations données dans le rapport du Président, concernant les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière.

Nous avons effectué nos travaux selon la doctrine professionnelle applicable en France. Celle-ci requiert la mise en œuvre de diligences destinées à apprécier la sincérité des informations données dans le rapport du Président, concernant les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière. Ces diligences consistent notamment à :

- prendre connaissance des objectifs et de l'organisation générale du contrôle interne, ainsi que des procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière, présentés dans le rapport du Président ;
- prendre connaissance des travaux sous-tendant les informations ainsi données dans le rapport.

Sur la base de ces travaux, nous n'avons pas d'observation à formuler sur les informations données concernant les procédures de contrôle interne de la société relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière, contenues dans le rapport du Président du conseil d'administration, établi en application des dispositions du dernier alinéa de l'article L. 225-37 du Code de commerce.

Rennes, le 7 juillet 2004

### LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.  
LAURENT PRÉVOST  
Associé

Cabinet ANDRÉ MÉTAYER  
  
ANDRÉ MÉTAYER  
Associé

# 7. Projet des résolutions

## soumis au vote de l'Assemblée Générale Mixte du 23 Juillet 2004

### 7.1

#### RÉSOLUTIONS RELEVANT DE L'ASSEMBLÉE ORDINAIRE

---

##### PREMIERE RESOLUTION

(Approbation des comptes sociaux de l'exercice clos le 31 mars 2004 et quitus aux administrateurs)

L'assemblée générale, après avoir pris connaissance du rapport de gestion du Conseil d'administration, du rapport du Président du Conseil d'administration (article L 225-37 du Code de commerce) et des rapports des Commissaires aux comptes, approuve les comptes sociaux arrêtés à la date du 31 mars 2004 tels qu'ils ont été présentés, lesquels font apparaître un bénéfice de 1 305 237,48 Euros. Elle approuve également les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans ces rapports. En conséquence, elle donne aux administrateurs quitus entier et sans réserve de l'exécution de leur mandat pour l'exercice clos le 31 mars 2004.

##### DEUXIEME RESOLUTION

(Affectation du résultat de l'exercice clos le 31 mars 2004)

L'assemblée générale décide d'imputer le bénéfice de l'exercice s'élevant à 1 305 237,48 Euros sur le report à nouveau débiteur. L'assemblée générale prend en outre acte qu'il n'a pas été distribué de dividendes au cours des trois exercices précédents.

##### TROISIEME RESOLUTION

(Approbation des comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2004)

L'assemblée générale, après avoir entendu la lecture des Commissaires aux comptes sur les comptes consolidés, approuve les comptes consolidés arrêtés à la date du 31 mars 2004 tels qu'ils ont été présentés, ainsi que les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans les rapports du Conseil d'administration et des Commissaires aux comptes.

##### QUATRIEME RESOLUTION

(Approbation des conventions visées aux articles L225-38 et suivants du Code de commerce)

L'assemblée générale, après avoir entendu le rapport spécial des Commissaires aux comptes sur les conventions visées aux articles L 225-38 et suivants du Code de commerce, approuve les conclusions dudit rapport et les conventions qui y sont mentionnées.

##### CINQUIEME RESOLUTION

(Remplacement d'un Commissaire aux comptes et renouvellement d'un suppléant)

L'assemblée générale décide de nommer la société Audit AMLD SARL, 27 A Boulevard Solferino, 35000 Rennes, représentée par Monsieur André METAYER, Commissaire aux comptes titulaire, pour une période de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée qui statuera sur les comptes de l'exercice clos en 2010, en remplacement de Monsieur André METAYER, 5 rue Marie Alizon, 35000 Rennes, Commissaire aux comptes titulaire, le mandat de ce dernier étant arrivé à expiration.

Le mandat de Monsieur Pierre BORIE, 15 rue Charles Le Goffic, 35000 Rennes, Commissaire aux comptes suppléant, étant également arrivé à expiration, l'assemblée générale décide de le renouveler pour une nouvelle période de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée qui statuera sur les comptes de l'exercice clos en 2010.

##### SIXIEME RESOLUTION

(Autorisation d'achat et de vente de ses propres actions par la société)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises pour les assemblées générales ordinaires, et après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et de la note d'information visée par l'Autorité des Marchés Financiers, autorise le Conseil d'administration, conformément aux dispositions des articles L 225-209 et suivants du Code de commerce, à opérer en bourse sur ses propres actions.

Les objectifs poursuivis seraient, par ordre de priorité, en fonction des opportunités, jusqu'à 1 000 000 d'actions propres rachetées, les suivants :

- régulariser le cours de bourse de l'action de la société par intervention systématique en contre tendance ;
- attribuer des options d'achat d'actions aux salariés et mandataires sociaux de la société, ou l'acquisition d'actions dans les conditions prévues aux articles 443-1 et suivants du Code du travail et le deuxième alinéa de l'article L 225-191 du Code de commerce ;

Au delà d'1 000 000 d'actions propres rachetées, les

objectifs envisagés, par ordre de priorité, seraient :

- remettre les actions en échange ou en paiement dans le cadre d'opérations financières ou de croissance externe, par voie d'offre publique ou autrement ;
- remettre des actions à l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant droit par remboursement, conversion, échange, présentation d'un bon ou toute autre manière à l'attribution d'actions de la société ;
- annuler des actions par voie de réduction de capital, sous réserve de l'approbation de la quinzième résolution de la présente assemblée ;
- acheter et vendre des actions en fonction des situations de marché ;
- permettre à la société d'opérer en bourse ou hors marché sur ses actions dans tout autre but autorisé, ou qui viendrait à être autorisé par la loi ou la réglementation.

L'assemblée générale autorise la société à racheter ses propres actions dans la limite de 10 % du capital social soit à ce jour 1 768 339 actions.

Le prix maximum d'achat par la société de ses propres actions est fixé à 45 euros et le prix minimum de vente à 10 euros. L'investissement théorique maximum s'élèverait à 79 575 255 euros.

Les actions pourront être rachetées, cédées, annulées sous réserve de l'approbation de la quinzième résolution, ou transférées par tous moyens sur le marché, de gré à gré, notamment par voie d'opération de blocs de titres. Ces

moyens incluent l'utilisation de tout instrument financier dérivé négocié sur un marché réglementé ou de gré à gré pour autant que ces moyens ne concourent pas à accroître de façon significative la volatilité du cours de l'action.

L'acquisition, la cession ou le transfert de ces actions pourront être effectués en une ou plusieurs fois par tous moyens et à tout moment, le cas échéant en période d'offre publique.

Cette autorisation ne pourra être réalisée que pendant une durée de 18 mois suivant la date de la présente assemblée. Elle remplace l'autorisation donnée dans la précédente assemblée générale.

En vue d'assurer l'exécution de cette résolution, tous pouvoirs sont conférés au Conseil d'administration à l'effet :

- d'établir toute note d'information et d'exécuter toutes déclarations et formalités auprès de l'Autorité des Marchés Financiers ;
- de passer tous ordres de bourse ou conclure tous accords à cet effet ;
- de remplir toutes autres formalités et, de manière générale, faire tout ce qui sera nécessaire.

## SEPTIEME RESOLUTION

(Pouvoirs pour formalités)

L'assemblée générale donne tous pouvoirs au porteur d'une copie ou d'un extrait du procès-verbal de la présente assemblée à l'effet d'accomplir tous dépôts et formalités prévus par la loi où besoin sera.

## 7.2

# RÉSOLUTIONS RELEVANT DE L'ASSEMBLÉE EXTRAORDINAIRE

## HUITIEME RESOLUTION

(Modification de la dénomination sociale et modification corrélative des statuts)

L'Assemblée générale extraordinaire, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration, décide d'adopter comme nouvelle dénomination sociale, à compter de ce jour :

« UBISOFT ENTERTAINMENT »

En conséquence, les articles 1, 3, 14 et 18 des statuts sont modifiés comme suit :

«ARTICLE 1 : La société dénommée UBISOFT ENTERTAINMENT est une société anonyme régie par les dispositions du Code de commerce et par le décret d'application n°67-236 du 23 mars 1967. »

Le reste de l'article demeure sans changement.

ARTICLES 3, 14 et 18 : La dénomination « UBISOFT ENTERTAINMENT » est substituée à l'ancienne dénomination « UBI SOFT ENTERTAINMENT » mentionnée dans lesdits articles.

## NEUVIEME RESOLUTION

(Modification de l'article 6 sur les franchissements de seuils)

L'assemblée générale, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration décide de modifier l'article 6 des statuts comme suit :

### Ancienne rédaction

« Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à détenir directement ou indirectement 1 % au moins du capital ou des droits de vote de la société ou un multiple

de ce pourcentage inférieur ou égal à 4 %, est tenu d'informer, par lettre recommandée avec avis de réception, la société dans le délai prévu à l'article L 233-7 de la loi susvisée.

L'information prévue à l'alinéa précédent pour tout franchissement de seuil d'un multiple de 1% du capital ou des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure au seuil mentionné ci-dessus.

Le non respect de déclaration des seuils, tant légaux que statutaires, donne lieu à la privation des droits de vote dans les conditions prévues à l'article L 233-14 du Code de commerce, sur demande d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5% du capital ou des droits de vote de la société »

### Nouvelle rédaction

« Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à détenir directement ou indirectement 4% au moins du capital ou des droits de vote de la société ou un multiple de ce pourcentage inférieur ou égal à 28 %, est tenu d'informer, par lettre recommandée avec avis de réception adressée au siège social, la société dans le délai prévu à l'article L 233-7 du Code de commerce, du nombre total d'actions, de droits de vote et de titres donnant accès à terme au capital de la société qu'il détient directement ou indirectement ou encore de concert.

L'information prévue à l'alinéa précédent pour tout franchissement de seuil d'un multiple de 4 % du capital ou des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure à l'un des seuils mentionnés ci-dessus.

Le non-respect de déclaration des seuils statutaires donne lieu à la privation des droits de vote dans les conditions prévues à l'article L 233-14 du Code de commerce, sur demande, consignée dans le procès-verbal de l'assemblée générale, d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5% du capital ou des droits de vote de la société ».

### DIXIEME RESOLUTION

**(Autorisation donnée au Conseil d'administration d'émettre des actions dans le cadre du PEE)**

L'Assemblée Générale, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial des Commissaires aux Comptes, autorise, sous la condition suspensive de l'adoption de la douzième résolution, le Conseil d'administration dans le cadre de l'article L 225-138-1 du Code de commerce, à augmenter le capital en une ou plusieurs fois, par l'émission d'actions à souscrire en numéraire, dont la souscription sera réservée aux membres du personnel salarié de la société et des sociétés qui lui sont liées dans les conditions visées à l'article L 225-180 du Code de commerce, adhérant à un plan épargne de groupe. Le prix

de souscription des actions émises dans le cadre de la présente résolution sera déterminé dans les conditions définies à l'article L. 443-5 du Code du travail.

Le nombre total d'actions qui sera souscrit en application de la présente résolution au jour de la décision du Conseil d'administration ne pourra être supérieur à 2,5 % du montant des actions composant le capital social, étant précisé que le montant nominal des actions qui seront émises dans le cadre de la présente résolution viendra s'imputer sur le montant nominal de 8 000 000 euros prévu à la douzième résolution ci-dessous.

La présente résolution emporte renonciation au droit préférentiel de souscription des actionnaires à la souscription des actions à émettre en vertu de l'autorisation qui précède. Cette autorisation est valable 18 mois à compter de la présente Assemblée.

Tous pouvoirs sont donnés au Conseil d'administration, avec faculté de subdélégation au Directeur général, dans les conditions prévues par la loi pour :

- décider à l'occasion de chacune de ces augmentations de capital si les actions doivent être souscrites directement par les salariés adhérant au plan d'épargne, ou si elles doivent l'être par le biais d'un fonds commun de placement ;
- arrêter l'ensemble des conditions et des modalités de la ou des opérations à intervenir, et déterminer notamment le prix de souscription des actions nouvelles conformément à l'article L. 443-5 du code du travail ;
- accomplir tous actes et formalités à l'effet de constater l'augmentation ou les augmentations de capital réalisées en exécution de la présente autorisation, modifier les statuts en conséquence et, plus généralement faire tout ce qui sera utile et nécessaire.

### ONZIEME RESOLUTION

**(Autorisation donnée au Conseil d'administration de consentir des options de souscription et/ ou d'achat d'actions)**

L'Assemblée Générale, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial des Commissaires aux Comptes, statuant dans les conditions de quorum et de majorité requises pour les assemblées générales extraordinaires, autorise, sous la condition suspensive de l'adoption de la douzième résolution, le Conseil d'administration, en application des articles L 225-177 et suivants du Code de commerce, à consentir en une ou plusieurs fois aux salariés et aux dirigeants sociaux de la société et des sociétés qui lui sont liées dans les conditions visées à l'article L.225-180 du Code de commerce, des options donnant droit à la souscription d'actions de la Société (les options de souscription) et à l'achat d'actions de la Société (les options d'achat) :

- à utiliser la présente autorisation dans un délai de trente huit mois à compter de la date de la présente Assemblée,



- à constater que la présente autorisation comporte, au profit des bénéficiaires des options de souscription, renonciation expresse des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions qui seront émises au fur et à mesure des levées d'options de souscription.

Il est précisé que le Conseil d'administration ne pourra pas octroyer d'options aux dirigeants sociaux et salariés de la société et des sociétés qui lui sont liées dans les conditions visées à l'article L. 225-180 du Code de commerce, détenant plus de 10 % du capital social conformément aux dispositions de l'article L. 225-182 du Code de commerce.

Le nombre d'actions nouvelles susceptibles d'être souscrites ou achetées par les bénéficiaires des options qui seront consenties par le Conseil d'administration au titre de la présente autorisation ne saurait être supérieur à 5 % du montant des actions composant le capital de la Société au moment de l'attribution des options par le Conseil d'administration et avant prise en compte des actions susceptibles d'être émises en cas de levée d'options de souscription d'actions qui seraient consenties, compte tenu des ajustements susceptibles d'être opérés, étant précisé que le montant nominal des actions qui seront émises dans le cadre de la présente résolution viendra s'imputer sur le montant nominal de 8 000 000 euros prévu à la douzième résolution ci-dessous.

Le prix de souscription ou d'achat des actions par les bénéficiaires des options sera fixé par le Conseil d'administration le jour où il consentira les options à leurs bénéficiaires, sans pouvoir être :

- concernant les options de souscription : inférieur à 80% de la moyenne des premiers cours constatés aux vingt séances de bourse précédant le jour de chaque réunion du Conseil d'administration au cours de laquelle seraient consenties des options de souscription,
- concernant les options d'achat : inférieur à 80% du cours moyen d'achat des actions détenues par la Société au titre des articles L. 225-208 et L. 225-209 du Code de commerce.

Le prix fixé pour la souscription ou l'achat des actions ne pourra pas être modifié pendant la durée de l'option, à l'exception des ajustements auxquels le Conseil d'administration devra procéder dans les différents cas visés par l'article L. 225-181 du Code de commerce.

Les options ne pourront être consenties par le Conseil d'administration :

- Dans le délai de dix séances de bourse précédant et suivant la date à laquelle les comptes consolidés, ou à défaut les comptes annuels sont rendus publics ;
- Dans le délai compris entre la date à laquelle les organes sociaux de la Société ont connaissance d'une information qui, si elle était rendue publique, pourrait avoir une

incidence significative sur les cours des titres de la Société, et la date postérieure de dix séances de bourse à celle où cette information est rendue publique.

L'Assemblée Générale donne tous pouvoirs au Conseil d'administration pour fixer le délai maximum de levée d'option qui ne saurait excéder 10 années à compter de l'attribution ainsi que le délai de conservation des actions qui sera imposé aux bénéficiaires à compter de la levée d'option, sans que ce dernier délai ne puisse excéder 3 ans à compter de la levée de l'option.

Conformément à l'article L. 225-184 du Code de commerce, le Conseil d'administration informera chaque année, dans un rapport spécial, les actionnaires, lors de l'Assemblée Générale Ordinaire, des opérations réalisées dans le cadre de la présente résolution.

Dans l'hypothèse où les options de souscription et/ou les options d'achat d'actions seraient attribuées à des personnes domiciliées ou résidant à l'étranger ou à des personnes domiciliées ou résidant en France mais soumises à un régime fiscal étranger, le Conseil pourra adapter les conditions applicables aux options de souscription et/ou d'achat d'actions afin de les rendre conforme aux dispositions du droit étranger concerné et d'assurer le meilleur traitement fiscal possible. A cet effet, le Conseil pourra à sa discrétion, adopter un ou plusieurs sous-plans applicables aux différentes catégories de salariés soumis à un droit étranger. Certaines de ces options de souscription d'actions pourront notamment être destinées à être des Incentive Stock Option au sens du United State Internal Revenue Code et pourront être soumises à des conditions supplémentaires conformes à l'esprit du plan afin de satisfaire aux exigences de ce régime particulier.

L'augmentation du capital social résultant des levées d'options de souscription sera définitivement réalisée du seul fait de la déclaration de levée d'option, accompagnée du bulletin de souscription et du paiement, en numéraire ou par compensation de créance, de la somme correspondante.

Tous pouvoirs sont donnés au Conseil d'administration afin d'accomplir les formalités nécessaires et de procéder à la modification corrélative de l'article des statuts qui fixe le montant du capital social.

## DOUZIEME RESOLUTION

**(Délégation globale conférée au Conseil d'administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital avec maintien du droit préférentiel de souscription dans la limite de 8 000 000 EUR de nominal)**

L'Assemblée Générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises pour les Assemblées Générales Extraordinaires, connaissance prise du rapport du Conseil d'administration et du rapport des commissaires aux comptes :

**1-** Délègue au Conseil d'administration, conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables,

notamment celles des articles L 225-129 et L 225-129-2 et L 228-91 à L 228-106 du Code de commerce, les pouvoirs nécessaires à l'effet de procéder, en une ou plusieurs fois, dans les proportions et aux époques qu'il appréciera, à l'émission, avec maintien du droit préférentiel de souscription des actionnaires, tant en France qu'à l'étranger :

(a) d'actions assorties ou non de bons de souscription d'actions de la Société,

(b) de valeurs mobilières donnant droit par souscription, conversion, échange, remboursement, présentation d'un bon, combinaison de ces moyens ou de toute autre manière, à l'attribution, à tout moment ou à date fixe, de titres qui, à cet effet, sont ou seront émis en représentation d'une quotité du capital de la Société.

(c) de bons qui confèrent à leurs titulaires le droit de souscrire à des titres représentant une quote-part du capital de la Société et, pour permettre l'exercice de ces bons, autorise le Conseil d'administration à augmenter le capital social de la Société. L'émission de ces bons pourra avoir lieu soit par offre de souscription dans les conditions prévues ci-dessus, soit par attribution gratuite aux propriétaires d'actions anciennes.

**2-** Décide que le montant nominal maximal des augmentations de capital social susceptibles d'être réalisées immédiatement et à terme en vertu de la délégation susvisée, ne pourra être supérieur à 8 000 000 euros, compte non tenu des ajustements susceptibles d'être opérés conformément à la Loi, et étant précisé que le montant nominal des actions émises dans le cadre des dixièmes, onzièmes et treizièmes résolutions s'imputera sur ce montant nominal maximum de 8 000 000 euros. Les valeurs mobilières autres que les actions, émises dans le cadre de cette résolution, pourront être émises, soit en euros, soit en monnaie étrangère, soit en toutes autres unités de comptes établies par référence à plusieurs devises.

**3-** Décide que les actionnaires pourront exercer, dans les conditions prévues par la Loi, leur droit préférentiel de souscription à titre irréductible. En outre le Conseil d'administration aura la faculté de conférer aux actionnaires le droit de souscrire à titre réductible un nombre de valeurs mobilières supérieur à celui qu'ils pourraient souscrire à titre irréductible, proportionnellement aux droits de souscription dont ils disposent et, en tout état de cause, dans la limite de leur demande.

Si les souscriptions à titre irréductible, et le cas échéant, à titre réductible, n'ont pas absorbé la totalité d'une émission d'actions ou de valeurs mobilières telles que définies ci-dessus, le Conseil pourra user, dans l'ordre qu'il estimera opportun, l'une et/ou l'autre des facultés ci-après :

- limiter l'émission au montant des souscriptions sous la condition que celui-ci atteigne, au moins, les trois-quarts de l'émission décidée ;
- répartir librement tout ou partie des actions et/ou autres

valeurs mobilières non souscrites ;

- offrir au public tout ou partie des actions et/ou autres valeurs mobilières non souscrites.

**4-** Constate que, le cas échéant, la délégation susvisée emporte de plein droit, au profit des porteurs de valeurs mobilières donnant accès à terme à des actions de la société, susceptibles d'être émises, renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription auquel ces valeurs mobilières donnent droit.

**5-** Décide que le montant principal maximal des titres de créances ne pourra excéder 300 000 000 euros, ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en toutes unités de compte établies par référence à plusieurs monnaies à la date de la décision de l'émission, étant précisé que ce montant est commun à l'ensemble des titres de créances dont l'émission est déléguée au Conseil d'administration par la présente Assemblée Générale.

**6-** Décide que la présente délégation, conformément aux dispositions de L 225-129-2 du Code de commerce, est conférée au Conseil d'administration pour une durée de vingt-six mois.

Le Conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation au Directeur général, dans les conditions fixées par la Loi, pour mettre en œuvre la présente délégation, à l'effet notamment de déterminer les dates et modalités des émissions ainsi que la forme et les caractéristiques des valeurs mobilières à créer, d'arrêter les prix et conditions des émissions, de fixer les montants à émettre, de fixer les dates de souscription, la date de jouissance même rétroactive des titres à émettre, de déterminer le mode de libération des actions ou autres titres émis, le cas échéant, de prévoir les conditions de leur rachat en bourse, et prendre généralement toutes dispositions utiles et conclure tous accords pour parvenir à la bonne fin des émissions envisagées et constater la ou les augmentations de capital résultant de toute émission réalisée par l'usage de la présente délégation et modifier corrélativement les statuts. En outre, le Conseil d'administration ou le Directeur général pourra procéder, le cas échéant, à toutes imputations sur la ou les primes d'émission et notamment celles des frais, droits et honoraires entraînés par la réalisation des émissions.

En cas d'émission de titres d'emprunt, le Conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation au Directeur général, notamment pour décider de leur caractère subordonné ou non, fixer leur taux d'intérêt, leur durée, le prix de remboursement fixe ou variable avec ou sans prime, les modalités d'amortissement en fonction des conditions du marché et les conditions dans lesquelles ces titres donneront droit à des actions de la Société.

**7-** Décide que la présente délégation prive d'effet toute

délégation antérieure relative à l'émission immédiate et/ou à terme d'actions de la Société avec maintien du droit préférentiel de souscription.

## TREIZIEME RESOLUTION

**(Délégation globale conférée au Conseil d'administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital avec suppression de droit préférentiel de souscription dans la limite de 8 000 000 EUR de nominal)**

L'Assemblée Générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises pour les Assemblées Générales Extraordinaires, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport des Commissaires aux Comptes, sous condition suspensive de l'adoption de la précédente résolution :

**1-** Délègue au Conseil d'administration, conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables, notamment celles des articles L 225-129, L 225-129-2, L 225-135 et suivants et L 228-91 à L 228-106 du Code de commerce, les pouvoirs nécessaires à l'effet de procéder, en une ou plusieurs fois, dans les proportions et aux époques qu'il appréciera, à l'émission, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires, tant en France qu'à l'étranger :

**(a)** d'actions assorties ou non de bons de souscription d'actions de la Société,

**(b)** de valeurs mobilières donnant droit par souscription, conversion, échange, remboursement, présentation d'un bon, combinaison de ces moyens ou de toute autre manière, à l'attribution, à tout moment ou à date fixe, de titres qui, à cet effet, sont ou seront émis en représentation d'une quotité du capital de la Société.

**(c)** de bons qui confèrent à leurs titulaires le droit de souscrire à des titres représentant une quote-part du capital de la Société et, pour permettre l'exercice de ces bons autorise le Conseil d'administration à augmenter le capital social de la Société. L'émission de ces bons pourra avoir lieu soit par offre de souscription dans les conditions prévues ci-dessus, soit par attribution gratuite aux propriétaires d'actions anciennes.

**2-** Décide que le montant nominal maximal des augmentations de capital social susceptibles d'être réalisées immédiatement et/ou à terme en vertu de la délégation susvisée, ne pourra être supérieur à 8 000 000 euros, compte non tenu des ajustements susceptibles d'être opérés conformément à la Loi. Les valeurs mobilières autres que les actions, émises dans le cadre cette résolution, pourront être émises soit en euros, soit en monnaies étrangères ou en toutes autres unités monétaires établies par référence à plusieurs devises.

**3-** Décide que le montant nominal maximal indiqué ci-dessus viendra s'imputer sur le montant nominal maximal des émissions qui pourront être décidées et mises en œuvre par le Conseil

d'administration en vertu de la douzième résolution de la présente assemblée, tel que défini au paragraphe numéro 2 de ladite résolution ;

**4-** Décide de supprimer le droit préférentiel de souscription des actionnaires aux valeurs mobilières à émettre, étant entendu que le Conseil d'administration pourra conférer aux actionnaires une faculté de souscription par priorité sur toute partie de l'émission, pendant le délai et les conditions qu'il fixera, sous réserve des dispositions législatives en vigueur au moment de l'émission.

**5-** Décide que, si les souscriptions des actionnaires et du public n'ont pas absorbé la totalité d'une émission d'actions ou de valeurs mobilières telles que définies ci-dessus, le Conseil pourra utiliser, dans l'ordre qu'il estimera opportun, l'une ou l'autre des facultés ci-après :

- limiter, le cas échéant, l'émission au montant des souscriptions sous la condition que celui-ci atteigne les trois-quarts au moins de l'émission décidée,
- répartir librement tout ou partie des actions et/ou autres valeurs mobilières non souscrites,
- offrir au public tout ou partie des actions et/ou autres valeurs mobilières non souscrites.

**6-** Constate que, le cas échéant, la délégation susvisée emporte de plein droit, au profit des porteurs de valeurs mobilières donnant accès à terme à des actions de la société, susceptibles d'être émises, renonciation expresse des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription auquel ces valeurs mobilières donnent droit.

**7-** Décide que le montant principal maximal des titres de créances ne pourra excéder 300 000 000 euros, ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unité de compte fixée par référence à plusieurs monnaies à la date de la décision de l'émission, étant précisé que ce montant est commun à l'ensemble des titres de créances dont l'émission est déléguée au Conseil d'administration par la présente Assemblée Générale.

**8-** Décide que le Conseil d'administration pourra utiliser la présente délégation à l'effet de procéder, en une ou plusieurs fois, à l'émission de titres de capital et/ou de valeurs mobilières, donnant accès immédiatement ou à terme, à une quotité du capital social de la société en rémunération des titres apportés à toute offre publique d'échange initiée par la société, en application de l'article L225-148 du Code de commerce, sur les titres d'une autre société admis sur l'un des marchés visés par ledit article L225-148 du Code de commerce et décide, de supprimer, au profit des porteurs de ces titres, le droit préférentiel de souscription des actionnaires à ces actions et valeurs mobilières.

Cette autorisation emporte de plein droit renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions auxquelles pourront donner droit ces valeurs mobilières. Le Conseil d'administration pourra, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues par la loi :

- fixer la parité d'échange ainsi que, le cas échéant, le montant de la soulte en espèces à verser ;
- constater le nombre de titres apportés à l'échange ;
- fixer les montants à émettre, déterminer les modalités d'émission et la forme des valeurs mobilières ;
- inscrire au passif du bilan à un compte « Prime d'apport », sur lequel porteront les droits de tous les actionnaires, la différence entre le prix d'émission des actions nouvelles et leur valeur nominale ;
- procéder, s'il y a lieu, à l'imputation, sur ladite « Prime d'apport », de l'ensemble des frais et droits occasionnés par l'opération autorisée ;
- prendre généralement toutes dispositions utiles et conclure tous accords pour parvenir à la bonne fin de l'opération autorisée.

**9-** Décide que la présente délégation, conformément aux dispositions L 225-129-2 du Code de commerce, est conférée au Conseil d'administration pour une durée de vingt-six mois. Le Conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation au Directeur général, dans les conditions fixées par la Loi, pour mettre en œuvre la présente délégation, à l'effet notamment de déterminer les dates et modalités des émissions ainsi que la forme et les caractéristiques des valeurs mobilières à créer, d'arrêter les prix et conditions des émissions, de fixer les montants à émettre, de fixer les dates de souscription, la date de jouissance même rétroactive des titres à émettre, de déterminer le mode de libération des actions ou autres titres émis, le cas échéant, de prévoir les conditions de leur rachat en bourse, et prendre généralement toutes dispositions utiles et conclure tous accords pour parvenir à la bonne fin des émissions envisagées et constater la ou les augmentations de capital résultant de toute émission réalisée par l'usage de la présente délégation et modifier corrélativement les statuts. En outre, le Conseil d'administration ou le Directeur général, pourra procéder, le cas échéant, à toutes imputations sur la ou les primes d'émission et notamment celles des frais, droits et honoraires entraînés par la réalisation des émissions.

En cas d'émission de titres d'emprunt, le Conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation au Directeur général, notamment pour décider de leur caractère subordonné ou non, fixer leur taux d'intérêt, leur durée, le prix de remboursement fixe ou variable avec ou sans prime, les modalités d'amortissement en fonction des conditions du marché et les conditions dans lesquelles ces titres donneront droit à des actions de la Société.

**10-** Décide que la présente délégation prive d'effet toute délégation antérieure relative à l'émission immédiate et/ou à terme d'actions de la Société avec suppression du droit préférentiel de souscription et faculté de conférer un délai de priorité

## QUATORZIEME RESOLUTION

**(Maintien des autorisations en cas d'offre publique d'achat ou d'échange sur les titres de la société)**

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises pour les Assemblées générales extraordinaires, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et conformément aux dispositions de l'article L 225-129 IV du Code de commerce, décide expressément que les délégations et autorisations données au Conseil dans les douzième et treizième résolutions ci-dessus, à l'effet d'émettre, avec ou sans droit préférentiel de souscription, toutes valeurs mobilières de quelque nature que ce soit, donnant accès, immédiatement ou à terme, au capital de la société, sont maintenues en période d'offre publique d'achat ou d'échange visant les titres de la société.

Le maintien, en période d'offre publique d'achat ou d'échange sur les titres de la société, des délégations données au Conseil d'administration est valable à compter de ce jour et jusqu'à la tenue de la prochaine assemblée générale de la société appelée à statuer sur les comptes de l'exercice en cours.

## QUINZIEME RESOLUTION

**(Autorisation donnée au Conseil d'administration pour réduire le capital social par annulation d'actions)**

L'assemblée générale, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial des Commissaires aux comptes, autorise le Conseil d'administration :

A annuler ses propres actions dans la limite de 10% du capital par périodes de vingt-quatre mois et à réduire corrélativement le capital social en imputant la différence entre le prix de rachat des titres annulés et leur valeur nominale sur un poste de primes ou de réserves disponibles ;

A réaliser la ou les réductions de capital consécutives aux opérations d'annulation autorisées par la présente résolution, à modifier en conséquence les statuts et, plus généralement, à accomplir toutes formalités nécessaires.

La présente autorisation est donnée pour une durée maximale de dix-huit mois.

## SEIZIEME RESOLUTION

**(Pouvoirs pour formalités)**

L'assemblée générale donne tous pouvoirs au porteur d'une copie ou d'un extrait du procès-verbal de la présente assemblée à l'effet d'accomplir tous dépôts et formalités prévus par la loi où besoin sera.

## 8. Responsable du document de référence et responsables du contrôle des comptes

### 8.1

#### ATTESTATION DU RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE

---

A ma connaissance, les données du présent document de référence sont conformes à la réalité ; elles comprennent toutes les informations nécessaires aux investisseurs pour fonder leur jugement sur le patrimoine, l'activité, la situation financière, les résultats et les perspectives d'Ubisoft Entertainment S.A. ; elles ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée.

Monsieur Yves GUILLEMOT  
Président Directeur Général

### 8.2

#### ATTESTATION DES COMMISSAIRES AUX COMPTES PORTANT SUR LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES COMPTES HISTORIQUES DONNÉS DANS LE PRÉSENT DOCUMENT DE RÉFÉRENCE

---

En notre qualité de commissaires aux comptes de la société Ubi Soft Entertainment SA et en application du règlement COB 98-01, nous avons procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, à la vérification des informations portant sur la situation financière et les comptes historiques donnés dans le présent document de référence.

Ce document de référence a été établi sous la responsabilité de Monsieur Yves Guillemot, Président du Conseil d'administration. Il nous appartient d'émettre un avis sur la sincérité des informations qu'il contient portant sur la situation financière et les comptes.

Nos diligences ont consisté, conformément aux normes professionnelles applicables en France, à apprécier la sincérité des informations portant sur la situation financière et les comptes, à vérifier leur concordance avec les comptes ayant fait l'objet d'un rapport. Elles ont également consisté à lire les autres informations contenues dans le document de référence, afin d'identifier le cas échéant les incohérences significatives avec les informations portant sur la situation financière et les comptes, et de signaler les informations manifestement erronées que nous aurions relevées sur la base de notre connaissance générale de la société acquise dans le cadre de notre mission. Les données prospectives présentées correspondent à des objectifs des dirigeants et non à des données prévisionnelles isolées résultant d'un processus d'élaboration structuré.

Les comptes annuels et les comptes consolidés pour les exercices clos les 31 mars 2002, 2003 et 2004 arrêtés par le Conseil d'administration, ont fait l'objet d'un audit par Monsieur André Métayer et par la Compagnie consulaire d'expertise comptable Jean Delquié pour les exercices clos les 31 mars 2002 et 2003 et par Monsieur André Métayer et KPMG Audit pour l'exercice clos le 31 mars 2004, selon les normes professionnelles applicables en France, et ont été certifiés sans réserve ni observation.

Nos rapports sur les comptes annuels et consolidés de l'exercice 2003 comportent, en application des dispositions de l'article L. 225-235 du Code de commerce, qui s'appliquent pour la première fois à cet exercice, les justifications de nos appréciations ; celles-ci portent, en ce qui concerne les comptes annuels, sur la méthode de dépréciation des titres de participation et sur les modalités de calcul des amortissements complémentaires pratiqués sur les logiciels commerciaux et les avances et acomptes et, pour ce qui concerne les comptes consolidés, sur la méthode de calcul des dépréciations des écarts d'acquisition et marques et sur les modalités de calcul des amortissements complémentaires pratiqués sur les logiciels commerciaux et les avances et acomptes.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le cadre de notre démarche d'audit des comptes annuels et des comptes consolidés, pris dans leur ensemble, et ont donc contribué à la formation de l'opinion sans réserve exprimée dans la première partie de nos rapports.

Sur la base de ces diligences, nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité des informations portant sur la situation financière et les comptes, présentées dans ce document de référence.

Rennes, le 27 septembre 2004

#### LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.  
LAURENT PRÉVOST  
Associé

Cabinet ANDRÉ MÉTAYER

ANDRÉ MÉTAYER  
Associé

#### Informations annexes

- La rédaction exhaustive des justifications de nos opinions figure en page 93 pour les comptes sociaux et en page 92 pour les comptes consolidés.
- Le présent document de référence inclut en page 121 le rapport des commissaires aux comptes, établi en application du dernier alinéa de l'article L.225-235 du Code de commerce, sur le rapport du Président de la société Ubi Soft Entertainment S.A., décrivant les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information financière.

## 8.3

### NOMS, ADRESSES ET HONORAIRES DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

NOMS	DATE DE 1 <sup>RE</sup> NOMINATION	PROCHAINE ÉCHÉANCE DU MANDAT
<b>TITULAIRE :</b> <b>Monsieur André METAYER</b> CABINET ANDRÉ METAYER 27 A BOULEVARD SOLFERINO - 35000 RENNES	1986	2004
<b>SUPPLÉANT :</b> <b>Monsieur Pierre BORIE</b> 15, RUE CHARLES LE GOFFIC - 35700 RENNES	1996	2004
<b>TITULAIRE :</b> <b>KPMG SA</b> <b>représentée par Monsieur Laurent PRÉVOST</b> 15, RUE DU PROFESSEUR JEAN BECKER - CS 24227 - 35042 RENNES CEDEX	2003	2007
<b>SUPPLÉANT :</b> <b>Monsieur Pierre BERTHELOT</b> 15, RUE DU PROFESSEUR JEAN BECKER - CS 24227 - 35042 RENNES CEDEX	2003	2007

EN EUROS	CABINET MÉTAYER	KPMG
AUDIT	2003-2004	2003-2004
COMMISSARIAT AUX COMPTES, CERTIFICATION, EXAMEN DES COMPTES INDIVIDUELS ET CONSOLIDÉS	232 525	141 884
MISSIONS ACCESSOIRES	0	4 687
<b>TOTAL</b>	<b>232 525</b>	<b>146 571</b>

## 8.4 POLITIQUE D'INFORMATION

### Responsable de l'information :

#### Yves GUILLEMOT

Président Directeur Général  
28, rue Armand Carrel  
93108 MONTREUIL-SOUS-BOIS Cedex  
Tél. : 01.48.18.50.00  
www.ubisoft.com

## 8.5 CALENDRIER DE LA COMMUNICATION FINANCIÈRE POUR L'EXERCICE 2004-2005

	DATE
CHIFFRE D'AFFAIRES 1 <sup>ER</sup> TRIMESTRE	MARDI 27 JUILLET 2004
CHIFFRE D'AFFAIRES 2 <sup>ÈME</sup> TRIMESTRE	SEMAINE DU 25 OCTOBRE
RÉSULTATS SEMESTRIELS	SEMAINE DU 13 DÉCEMBRE
CHIFFRE D'AFFAIRES 3 <sup>ÈME</sup> TRIMESTRE	SEMAINE DU 31 JANVIER 2005
CHIFFRE D'AFFAIRES ANNUEL	SEMAINE DU 25 AVRIL
RÉSULTATS ANNUELS	SEMAINE DU 13 JUIN

Ces dates sont données à titre indicatif, elles seront confirmées en cours d'année.



# Glossaire

**AAA (triple A) :** label délivré à un jeu vidéo quand il obtient une note de 95% ou plus auprès de la presse spécialisée et quand plus d'un million d'unités s'est vendu dans le monde.

**Add-On :** Programme officiel d'un jeu composé de niveaux supplémentaires, de personnages nouveaux, ou de caractéristiques améliorées, ... Un Add-on permet de rallonger la durée de vie d'un produit. Souvent payants, ils nécessitent le jeu original.

**Avatar :** personnage semi-imaginaire qui représente le joueur sous forme graphique quand il se promène dans une réalité virtuelle (ex : MMO)

**Blockbuster :** jeu connaissant un fort succès et/ou très fort potentiel de vente (plusieurs millions d'unités).

**Console de jeu :** ordinateur sans clavier dédié au jeu. En général, des machines avec des performances impressionnantes grâce à leur spécialisation. Les consoles de troisième génération sont apparues en 2000 et tournent en 128 bits. Elles peuvent également être connectées à Internet pour jouer en réseau et/ou être équipées d'un lecteur DVD.

**Dreamcast :** console de jeu de Sega. Elle tourne en 128 bits et a été la première console avec modem 56K intégré, pour jouer en réseau (via Internet). Lancée au Japon en novembre 1998 et aux Etats-Unis en 1999, sa production s'est arrêtée en 2001.

**GameBoy® :** console portable de Nintendo. Ce fut la première sur le marché. Depuis, elle a été éditée avec un écran couleur : GameBoy®Color (GBC). La série des consoles portables a été commercialisée à plus de 100 millions d'exemplaires.

**GameBoy® Advance :** console portable de Nintendo, avec un processeur de 32 bits. Sa commercialisation a débuté en mars 2001 au Japon. Pendant la première semaine, 700 000 exemplaires ont été commercialisés.

**GameBoy® Advance SP™ (Special Project) :** la nouvelle console portable de Nintendo a été lancée en mars 2003. Dotée de nombreuses innovations technologiques : un format compact, une batterie rechargeable et surtout un écran couleur haute définition, rétro éclairé et rabattable, elle utilise la technologie 32 bits. De plus, elle est compatible avec tous les jeux GameBoy®. A fin 2003, on estime que plus de 45 millions de GBA (tous modèles confondus) sont commercialisés dans le Monde.

**GameCube™ :** nouvelle console de Nintendo commercialisée à partir de septembre 2001 au Japon, novembre aux Etats-Unis et mai 2002 en Europe. Elle est compatible avec la GameBoy®Advance. A fin 2003, près de 15 millions de machines ont été commercialisées dans le Monde.

**Game play :** forme donnée au jeu (scénarii, énigmes, actions) afin qu'il soit suffisamment intéressant et évolutif.

**Hit :** jeu vidéo connaissant un fort succès, se vendant à plusieurs centaines de milliers d'unités.

**Localisation :** adaptation linguistique et culturelle d'un jeu pour un pays étranger.

**Matching :** opération qui consiste à réunir les joueurs, jouant en réseau, dans une même partie.

**MMO (massively multiplayer on line) :** dénomination donnée aux jeux qui sont « massivement multi-joueurs en ligne », et qui permettent de jouer en réseau via une connexion Internet. La particularité étant que le jeu ne s'arrête jamais.

**Moteur :** noyau qui ne peut pas fonctionner en l'absence d'un frontal. Dans les jeux, le moteur est le cœur du système. Il permet d'utiliser et de faire fonctionner toutes les animations, les images et le son, et assure l'interactivité du jeu.

**N64 (Nintendo 64) :** console de jeu 64 bits conçue par Nintendo en 1995.

**Nintendo DS (Dual Screen) :** la nouvelle console portable de Nintendo sera lancée fin 2004 aux Etats-Unis.

**Pay to play :** procédé qui permet de jouer en ligne uniquement si l'abonnement (le plus souvent mensuel) a été acquitté. Le joueur se retrouve ainsi au sein d'une communauté internationale de joueurs. Il doit, en général, acheter la boîte de jeu au préalable.

**Plate-forme :** ensemble constitué par un système d'exploitation et une architecture matérielle (représentée soit par une console ou un ordinateur).

**PlayStation® :** console de jeu 32 bits de Sony, aussi appelée PSX ou PS®One sortie en 1995. Elle utilise des CD comme support pour les jeux (contrairement aux consoles à cartouche, de type N64).

**PlayStation®2 (PS2) :** console de jeu de Sony, remplaçante de la PlayStation. Elle a été lancée en 2000 aux Etats-Unis et en Europe. Basée sur un processeur 128 bits appelé « Emotion Engine », la console est équipée d'un lecteur DVD-ROM. Parmi les consoles « Nouvelle Génération », la PS2 est de loin la plus répandue sur le marché avec un parc qui atteint plus de 60 millions d'unités dans le Monde à fin 2003.

**PlayStation® Portable™ (PSP) :** première console portable éditée par Sony dont le lancement est prévu au premier trimestre 2005.

**Portage :** Action consistant à porter un programme, c'est-à-dire à adapter une application à un système différent de celui sur lequel elle a été originellement développée (et pour lequel elle a été conçue) d'un environnement à un autre.

**Production :** période durant laquelle un jeu est développé (animation des personnages, intégration des données dans le moteur, etc.)

**Xbox™ :** console de jeu de Microsoft, munie d'un processeur 128 bits. Elle a été lancée aux Etats-Unis en novembre 2001 et en février 2002 en Europe. A fin 2003, le parc est de plus de 12 millions de consoles dans le Monde.

*Sources : Sciences-en-Ligne "Editions de l'Analogie" lexique de terminologie scientifique et technique dérivé du "Dictionnaire interactif des Sciences et Techniques" par P. et J. Robert. (www.sciences-en-ligne.com) - Le Jargon Français v 3.2.119 Par Roland Trique (www.linux-france.org/prj/jargonf.) - Ubisoft Entertainment S.A, 2004*

# Table de concordance

Le présent document a été établi conformément au règlement n° 98-01 de la Commission des Opérations de Bourse, relatif à l'information à diffuser lors de l'admission sur un marché réglementé d'instruments financiers et lors de l'émission d'instruments financiers dont l'admission aux négociations sur un marché réglementé est demandée, et à l'instruction d'application de ce règlement.

RUBRIQUES DE L'INSTRUCTION D'APPLICATION DU RÈGLEMENT COB 98-01		RAPPORT ANNUEL 2003-2004	PAGE
<b>Chapitre 1 Attestations des responsables</b>			
1.1	ATTESTATION DES RESPONSABLES DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE	8.1	129
1.2	ATTESTATION DES CONTRÔLEURS LÉGAUX DES COMPTES	8.2	129
1.3	POLITIQUE D'INFORMATION	8.4	131
<b>Chapitre 2 Renseignements de caractère général</b>			
2.1	EMETTEUR	4.1	99
2.1.1	RÉGLEMENTATION APPLICABLE (SOCIÉTÉS ÉTRANGÈRES)	-	-
2.2	CAPITAL	4.2.1	102
2.2.1	PARTICULARITÉS (LIMITATION À L'EXERCICE DES DROITS DE VOTE...)	4.2.2	102
2.2.2	CAPITAL AUTORISÉ NON ÉMIS	4.2.3	102
2.2.3	CAPITAL POTENTIEL	4.2.4	102
2.2.4	TABLEAU D'ÉVOLUTION DU CAPITAL SUR 5 ANS	4.2.8	107
2.3	MARCHÉ DES TITRES	4.5	111
2.3.1	TABLEAU D'ÉVOLUTION DES COURS ET VOLUMES SUR 18 MOIS	4.5	111
2.3.2	DIVIDENDES	4.6	111
<b>Chapitre 3 Capital et droits de vote</b>			
3.1	RÉPARTITION ACTUELLE DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE	4.3	109
3.2	ÉVOLUTION DE L'ACTIONNARIAT	4.4	110
3.3	PACTES D'ACTIONNAIRES	4.3	109
<b>Chapitre 4 Activité du Groupe</b>			
4.1	ORGANISATION DU GROUPE (RELATIONS MÈRE ET FILIALES, INFORMATION SUR LES FILIALES)	1.5	39
4.2	CHIFFRES CLÉS DU GROUPE	1.3	33
4.3	INFORMATIONS CHIFFRÉES SECTORIELLES (PAR ACTIVITÉ, PAR ZONE GÉOGRAPHIQUE ET/OU PAYS)	1.3 ET 2.1.6	33 ET 69
4.4	MARCHÉS ET POSITIONNEMENT CONCURRENTIEL DE L'ÉMETTEUR	1.10.2	45
4.5	POLITIQUE D'INVESTISSEMENTS	1.6.2	41
<b>Chapitre 5 Analyse des risques du Groupe</b>			
5.1	FACTEURS DE RISQUES	1.7	42
5.1.1	RISQUES DE MARCHÉ (LIQUIDITÉ, TAUX, CHANGE, PORTEFEUILLE ACTIONS)	1.7.6 ET 6.2.2.3	43 ET 117
5.1.2	RISQUES PARTICULIERS LIÉS À L'ACTIVITÉ (DONT DÉPENDANCE À L'ÉGARD DE FOURNISSEURS, CLIENTS, SOUS-TRAITANTS, CONTRATS, PROCÉDÉS DE FABRICATION...)	1.7	42
5.1.3	RISQUES JURIDIQUES (RÉGLEMENTATION PARTICULIÈRE, CONCESSIONS, BREVETS, LICENCES, LITIGES SIGNIFICATIFS, FAITS EXCEPTIONNELS...)	1.6.1 ET 1.7.2	41 ET 42
5.1.4	RISQUES INDUSTRIELS ET LIÉS À L'ENVIRONNEMENT	1.4.9	38
5.2	ASSURANCES ET COUVERTURE DES RISQUES	1.9	44

**Chapitre 6 Patrimoine, situation financière et résultats**

6.1	COMPTES CONSOLIDÉS ET ANNEXES	2.1	46
6.2	ENGAGEMENTS HORS BILAN	2.1.8	71
6.3	HONORAIRES DES COMMISSAIRES AUX COMPTES ET DES MEMBRES DE LEURS RÉSEAUX	8.3	130
6.4	INFORMATION FINANCIÈRE PRO FORMA	1.5.2	40
6.5	RATIOS PRUDENTIELS RÉGLEMENTAIRES (BANQUES, ASSURANCES, COURTIERS)	2.1.5.4	55
6.6	COMPTES SOCIAUX ET ANNEXES	2.2	73

**Chapitre 7 Gouvernement d'entreprise**

7.1	COMPOSITION ET FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION, DE SURVEILLANCE	5.1 ET 5.2	112 ET 113
7.2	COMPOSITION ET FONCTIONNEMENT DES COMITÉS	-	-
7.3	DIRIGEANTS MANDATAIRES SOCIAUX (RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES, OPTIONS CONSENTIES ET LEVÉES, BSA ET BSPCE)	5.3	115
7.4	DIX PREMIERS SALARIÉS NON MANDATAIRES SOCIAUX (OPTIONS CONSENTIES ET LEVÉES)	4.2.4	102
7.5	CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES	3.3	94

**Chapitre 8 Evolution récente et perspectives**

8.1	EVOLUTION RÉCENTE	1.10.1	44
8.2	PERSPECTIVES	1.10.2	45

Prince of Persia® The Sands of Time © 2003 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment / Prince of Persia® Warrior Within © 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Sands of Time and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment / XIII © 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / © Van Hamme – Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD / Tom Clancy's Splinter Cell® Chaos Theory © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Tom Clancy's Splinter Cell® Pandora Tomorrow © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Tom Clancy's Rainbow Six®3 © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Tom Clancy's Rainbow Six®3 Raven Shield © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Raven Shield, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Tom Clancy's Rainbow Six®3 Athena Sword © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Athena Sword, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Tom Clancy's Rainbow Six®3 Black Arrow © 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Black Arrow, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Tom Clancy's Ghost Recon®2 © 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company / Tom Clancy's Ghost Recon®Island Thunder © 2001 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Island Thunder, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ghost Recon, Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Tom Clancy's Ghost Recon®Jungle Storm © 2001 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ghost Recon, Jungle Storm, Ubisoft, the Ubisoft logo and the soldier icon are trademarks of Ubi soft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Beyond Good & Evil™ © 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Shadowbane® © 2003 Shadowbane is a registered trademark of Wolfpack Studios, Inc. used under license to Ubisoft Entertainment. © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / EverQuest and Ruins of Kunark are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc., the Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation. Sony On-Line and the Sony On-Line logo are trademarks of Sony Corporation. Game © 2000 Sony

Computer Entertainment America Inc. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Sony Computer Entertainment America Inc. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Myst®IV Revelation © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. D'ni™, Cyan®, and Myst® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Uru: Ages Beyond Myst® © 2003 Cyan Worlds, Inc. Published by Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Uru™, Cyan®, and Myst® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Brothers in Arms™ © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers in arms, Gearbox Software and the Gearbox logo are trademarks of Gearbox Software, L.L.C. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Playboy®: The Mansion © 2004 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN, THE MANSION and BUNNY COSTUME are trademarks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. Rayman Hoodlum Havoc, the Rayman logo, Rayman character, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / The Settlers® © 2002 Blue Byte Software. All rights reserved. The Settlers is a trademark of Blue Byte Software. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Blue Byte Software Inc. is a company of Ubisoft Entertainment SA / Chessmaster® © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Chessmaster, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Software platform logo™ and © IEMA 2003 / Far Cry™ © 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Far Cry Instinct™ © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Far Cry Instincts, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Project Zero 2 – Crimson Butterfly © TECMO, LTD. 2004 All Rights Reserved. Project Zero is a registered trademark of TECMO, LTD, . Published by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Silent Hunter III © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Strategic Simulations, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / CSI : Miami and elements and characters there of™ & © 2002-2004 CBS Broadcasting Inc. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. CBS and the CBS eye design™ & © 2004 CBS Broadcasting Inc. Company logos are trademarks of their respective owners. No celebrity endorsements implied. All Rights Reserved. © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved / ROCKY-ROCKY V, Rocky: Legends™ & © 1976- 2004, Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved / Game Source and Object Code © 2004, Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Venom / © 2004 America's Army. All Rights Reserved. America's Army, logos and U.S. ARMY are trademark or registered trademarks of the United States Army in the United States and/or other countries and is used under license from the United States Army. © 2004, Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / © 2003, Gearbox Software. All Rights Reserved. Gearbox Software and the Gearbox Logo are trademarks and registered trademarks of Gearbox Software, L.L.C. / Notorious : Die to drive™ © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Notorious Die to Drive, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. / © 2003, 2004 tri-Ace Inc. / SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. STAR OCEAN, TILL THE END OF TIME and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Published by Ubisoft Entertainment / Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries / and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved / Nintendo, Game Boy Advance, Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.



Le présent document de référence a été déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers le 28 septembre 2004, conformément au règlement n° 98-01.  
Il pourra être utilisé à l'appui d'une opération financière s'il est complété d'une note d'opération visée par l'Autorité des Marchés Financiers.

**Des exemplaires du présent Document sont disponibles sur simple demande à l'adresse commerciale d'Ubisoft**

**28, rue Armand Carrel - 93108 MONTREUIL-SOUS-BOIS Cedex - FRANCE**

Société anonyme au capital de 5 481 851.83€

divisé en 17 683 393 actions

Siège social: 107, avenue Henri Fréville, BP 10704 - 35207 RENNES cedex 2 - FRANCE

Tél.: 33 (0)1 48 18 50 00

335 186 094 R.C.S. RENNES - Code NAF 921 G

## SIEGE INTERNATIONAL

28, rue Armand Carrel  
93108 Montreuil sous Bois  
Cedex - France  
Tel: +33 (1) 48 18 50 00  
Fax: +33 (1) 48 57 07 41

## AUSTRALIE

Suite 3, Level 2  
19 Harris Street  
Pymont NSW 2009  
Tel: +61 (2) 8587 1806  
Fax: +61 (2) 9518 6955

## ALLEMAGNE

Adlerstrasse 74  
40211 Düsseldorf  
Tel: +49 (211) 33 800 0  
Fax: +49 (211) 33 800 50

## AUTRICHE

Hannakstr. 23  
A-5023 Salzburg  
Tel: +43 (662) 440 144  
Fax: +43 (662) 440 144 34

## BELGIQUE

105 rue Colonel Bourg  
1030 Bruxelles  
Tel: +32 (2) 788 23 60  
Fax: +32 (2) 788 23 61/62

## CANADA

5505 boulevard Saint-Laurent  
Suite 5000  
Montreal H2T 1S6, Quebec  
Tel: +1 (514) 490 2000  
Fax: +1 (514) 490 0882

## CHINE

• 17F Times Square  
500 Zhangyang Road  
Pudong 200122 - Shanghai  
Tel: +86 (21) 58 78 89 69  
Fax: +86 (21) 58 36 7021

• Room 804, 8/F Jubilee Centre  
46 Gloucester Road, Wanchai  
Hong Kong  
Tel: +852 2886 8037  
Fax: +852 2886 8152

## COREE

30th Floor, ASEM Tower  
159-1 Samsung-Dong  
Kangnam-ku  
Seoul 135-798  
Tel: +82 (2) 6001 3071  
Fax: +82 (2) 6001 3073

## DANEMARK

Hoerkaer 20, 1. Floor  
DK-2730 Herlev  
Tel: +45 38 32 03 00  
Fax: +45 38 33 34 49

## ESPAGNE

• Complejo Europa Empresarial  
Edificio Londres  
Playa de Liencres 2. Planta 1 a  
Ctra. N-VI Km. 24  
28230 Las Rozas, Madrid  
Tel: +34 (91) 640 46 00  
Fax: +34 (91) 640 46 52

• Avenida Ragull n°60  
2 da planta  
08190 Sant Cugat del Vallés  
Barcelona  
Tel: + 34 (93) 544 15 00  
Fax: + 34 (93) 590 62 53

## ETATS-UNIS

• 625 Third Street, 3rd floor  
San Francisco - CA 94107  
Tel: +1 (415) 547 4000  
Fax: +1 (415) 547 4001

• Red Storm  
3200 Gateway Centre Boulevard  
Suite 100  
Morrisville - NC 27560  
Tel: +1 (919) 460 1776  
Fax: +1 (919) 460 1502

## FINLANDE

World Trade Center Helsinki  
P.O. Box 800  
Aleksanterinkatu 17  
00101 Helsinki  
Tel: +358 (9) 69 69 41 80  
Fax: +358 (9) 69 69 41 85

## FRANCE

96, boulevard Richard Lenoir  
75011 Paris  
Tel: +33 (1) 48 18 50 00  
Fax: +33 (1) 53 17 65 03

## GRANDE-BRETAGNE

Chantrey Court  
Minorca Road  
Weybridge, Surrey  
KT13 8DU  
Tel: + 44 (1932) 838 230  
Fax: + 44 (1932) 838 274

## ITALIE

• Via Enrico Fermi 10/2  
20090 Buccinasco (Milan)  
Tel: +39 (2) 48 867 11  
Fax: +39 (2) 48 867 37

• Viale Cassala 22  
20143 Milan  
Tel: +39 (2) 83 312 1  
Fax: +39 (2) 83 312 306

## JAPON

Three F Minami Aoyama bldg,  
1F 6-11-1  
Minami Aoyama  
Minato-ku  
Tokyo 107-0002  
Tel: +81 (3) 5468 2751  
Fax: +81 (3) 5468 1360

## MAROC

62, boulevard d'Anfa  
Angle Moulay Youssef  
Casablanca  
Tel: +212 (22) 20 85 87  
Fax: +212 (22) 20 85 86

## NORVEGE

Sinsenveien 41  
0585 Oslo  
Tel: +47 22 15 14 60  
Fax: +47 22 15 14 61

## PAYS BAS

Rijnzathe 7A4  
3454 PV De Meern  
Tel: +31 (30) 66 29 110  
Fax: +31 (30) 66 22 306

## ROUMANIE

95, Siretului Street  
1st Floor Sector 1  
012152 Bucarest  
Tel: +40 (21) 569 06 61 (to 65)  
Fax: +40 (21) 569 99 61 (to 65)

## SUEDE

Johannesgränd 2  
111 30 Stockholm  
Tel: + 46 (8) 564 351 30  
Fax: + 46 (8) 704 03 43

## SUISSE

Chemin d'Entre Bois 31  
Case postale 68  
1000 Lausanne 8  
Tel: +41 (21) 641 68 68  
Fax: +41 (21) 641 68 69