

## Publication concernant

**la conclusion d'une promesse de vente relative à l'activité audiovisuelle d'Ubisoft entre Ubisoft Entertainment SA, Ubisoft Nova SAS (ci-après dénommée « Vantage Studios ») et Proxima Beta Europe B.V., le 21 novembre 2025**

**(en application des articles L. 22-10-13 et R. 22-10-17 du Code de commerce)**

Le conseil d'administration d'Ubisoft Entertainment (« **Ubisoft** » ou la « **Société** ») a autorisé, lors de sa réunion du 13 novembre 2025, conformément aux articles L. 225-38 et suivants du Code de commerce, la conclusion d'une promesse de vente portant sur les activités de la Société et de ses filiales qui exploitent les droits audiovisuels (comprenant les droits audiovisuels et les droits transmédiés, tels qu'ils peuvent être utilisés dans des productions cinématographiques, télévisuelles et autres productions audiovisuelles linéaires, ainsi que les droits pour les parcs à thème et le divertissement sur site) liés à Tom Clancy's Rainbow Six, Assassin's Creed et Far Cry (l'« **Activité Audiovisuelle** ») entre Ubisoft, Vantage Studios et Proxima Beta Europe B.V. (« **Tencent** »), (la « **Promesse de Vente** »). Il est précisé que M. Yves Guillemot n'a ni participé aux délibérations, ni pris part au vote sur cette autorisation.

La Promesse de Vente a été conclue à des conditions similaires le 21 novembre 2025. Conformément à la législation applicable, elle sera soumise à la ratification de la prochaine assemblée générale des actionnaires de la Société.

### 1. Personnes concernées et lien avec la Société

- Vantage Studios est une filiale dans laquelle la Société détient, à l'issue de l'investissement de Tencent, 73,68% du capital social et des droits de vote.
- M. Yves Guillemot, Président-Directeur Général de la Société, est le président de Vantage Studios et est donc un dirigeant commun de la Société et de Vantage Studios.

### 2. Nature et objet de la Promesse de Vente

La Promesse de Vente est conclue dans le cadre de l'investissement minoritaire de 1,163 milliard d'euros de Tencent dans Vantage Studios, finalisé ce jour, et en vertu duquel Tencent a souscrit à de nouvelles actions ordinaires de Vantage Studios représentant 26,32% de son capital social et de ses droits de vote (l'« **Investissement** »).

La Promesse de Vente a pour objet d'accorder à Vantage Studios une option d'achat sur l'Activité Audiovisuelle de la Société (l'« **Option d'Achat** »), dans les conditions suivantes :

- l'Option d'Achat peut être exercée par Vantage Studios (ou, en l'absence d'exercice par Vantage Studios, par Tencent pour le compte de Vantage Studios) dans un délai de trente (30) jours à compter de la date du quatrième (4<sup>ème</sup>) anniversaire, du cinquième (5<sup>ème</sup>) anniversaire et du sixième (6<sup>ème</sup>) anniversaire de la réalisation de l'Investissement ;
- le prix de l'Option d'Achat est égal au plus élevé des deux montants suivants : (i) les coûts nets supportés par Ubisoft (et les sociétés de son groupe) pour exploiter l'Activité Audiovisuelle depuis la réalisation de l'Investissement et (ii) un (1) euro ;
- la Promesse de Vente prévoit des restrictions usuelles aux transferts de l'Activité Audiovisuelle avant l'exercice (ou l'expiration) de l'Option d'Achat, ainsi que des engagements usuels de

coopération, notamment la négociation de bonne foi d'un avenant à la licence accordée par la Société à Vantage Studios concernant la propriété intellectuelle relative à Tom Clancy's Rainbow Six, Assassin's Creed et Far Cry afin de refléter le transfert de l'Activité Audiovisuelle à Vantage Studios.

### 3. Motifs justifiant de l'intérêt de la Promesse de Vente

La Promesse de Vente est un élément constitutif de l'Investissement, qui permet à la Société de renforcer son bilan en réduisant considérablement sa dette nette consolidée, d'accélérer la transformation du groupe Ubisoft et de soutenir la croissance de certaines franchises.

La signature de la Promesse de Vente n'implique aucun paiement de la part d'Ubisoft.