

**UBI SOFT RAPPORT
FINANCIER
2000/2001**



DOCUMENT DE RÉFÉRENCE

>>> 2000/2001



**Société anonyme au capital de 34 181 330 F
divisé en 17 090 665 actions de 2 francs de nominal**

Siège social :

61, rue Saint Héliér - 35000 Rennes (France)

Tél. : +33 (1) 48 18 50 00

335 186 094 R.C.S. RENNES - Code NAF 921 G

© 2001 Ubi Soft Entertainment. / © Disney. Disney's Tarzan™ Untamed. TARZAN™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. And Used by Permission. © 2001 Edgar Rice Burroughs, Inc. And Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. / © Disney. Disney's Donald Duck Goin' Quackers / © Disney. Disney's Dinosaur / © Disney. Walt Disney's The Jungle Book Rhythm n' Groove / © 2001 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rogue Spear is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. All rights Reserved. / The Settlers®. © 2001 Blue Byte Software. All rights reserved. Settlers® is a registered trademarks of Blue Byte Software. Blue Byte Software Inc. is a company of Ubi Soft Entertainment SA. / Myst® III: Exile. License to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Presto Studio and the Presto Studios logo is a trademark of Presto Studios, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. /  «Formula One», «Formula 1», and «F1», «FIA Formula One World Championship», (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies. © 2001 Ubi Soft Entertainment / Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. / Rayman® Révolution™. © 2001 Ubi Soft Entertainment / Rayman® Arena. © 2001 Ubi Soft Entertainment Battle Realms. © 2001 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Battle Engine © 2001 Liquid Entertainment, LLC. All rights reserved. Developed by Liquid Entertainment, LLC. Co-published by Ubi Soft Entertainment S.A. and Crave Entertainment, Inc. under license by Crave Entertainment, Inc. Battle Realms, Crave Entertainment, and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. Liquid Entertainment, LLC. and the Liquid Entertainment logo are registered trademarks of Liquid Entertainment, LLC. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. / XIII. © Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 Dargaud © 2001 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. / Largo Winch. © DUPUIS. / Armored Core 2. © 2000 From Software Co., Ltd. All rights reserved. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. under license from Agetec Inc. Armored Core 2 is a trademark of From Software Co., Ltd. Crave Entertainment and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. under license from Crave Entertainment, Inc. / Kengo. © 2001 Genki Co., Ltd. and Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Light Weight Co. with permission from Genki and Crave. Kengo: Master of Bushido, Crave Entertainment and the Crave Entertainment logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the US and other countries. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. / Evil Islands © 2000 Nival Interactive © 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH 2000. Distributed by Ubi Soft Entertainment. / Reel Fishing II. Published by Natsume, Inc. Developed by Victor Interactive Software- Reel Fishing and Natsume are Registered Trademarks of Natsume, Inc. Serious Fun is a Trademark of Natsume, Inc. © 2000 Natsume, Inc. All rights reserved. / E.T. The Extra-Terrestrial is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All Rights Reserved. / EverQuest: Ruins of Kunark, The Scars of Velious, The Shadows of Lucilin. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest: Ruins of Kunark, The Scars of Velious, The Shadows of Lucilin, and You're In Our World Now are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. Verant Interactive and the Verant Interactive logo are trademarks of Verant Interactive Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc. The Station is a registered trademark of Sony Online Entertainment Inc. The Sony Computer Entertainment logo is a registered trademark of Sony Corporation. / PlanetSide. Published by Ubi Soft Entertainment under license from Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide is a registered trademark of Sony Online Entertainment Inc. Verant Interactive and Verant Interactive logo are registered trademarks of Verant Interactive, Inc. © 2002 Sony Online Entertainment, Inc. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. / Colin McRae Rally, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars. © Ubi Soft entertainment. All rights reserved. Under License by CODEMASTERS. Colin McRae™, and all copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under licence. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks of TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. Mike Tyson Boxing™ is a trademark of Codemasters. Mike Tyson™ is a trademark of Mike Tyson Enterprises. Mike Tyson's name and image are used under license. / natsume: Harvest Moon and Natsume are registered trademarks of Natsume Inc. / Capcom and Street Fighter are registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Mega Man, Breath of Fire and Resident Evil are trademarks of Capcom Co., Ltd. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective holders. / Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance and Nintendo Gamecube are trademarks of Nintendo of America Inc. ©1989, 1998, 2001 Nintendo of America Inc. Licensed by Nintendo. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics © 2001. (s01) © 2001 Genki Co., Ltd. © 2000 Crave/Genki. All rights reserved. Co-published by Ubi Soft Entertainment and Crave Entertainment, Inc. under license. Kabuki Warriors, Crave Entertainment and the Crave Entertainment Logo are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders.

>>> COB

En application de son règlement n°98-01, la Commission des Opérations de Bourse a enregistré le présent document de référence le **14 septembre 2001** sous le numéro **R.01-426**. Il ne peut être utilisé à l'appui d'une opération financière que s'il est complété par une note d'opération visée par la Commission des Opérations de Bourse.

Ce document de référence a été établi par l'émetteur et engage la responsabilité de ses signataires.

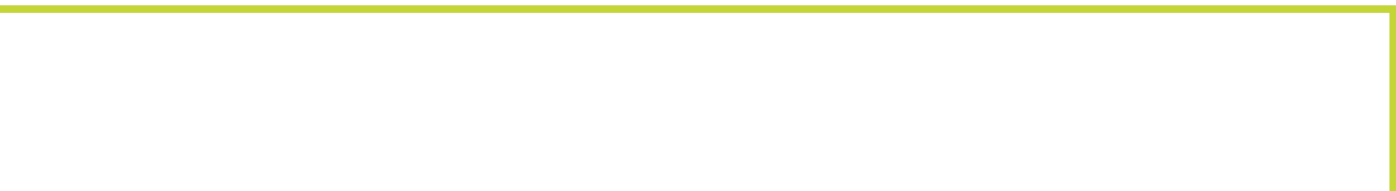
Cet enregistrement, effectué après examen de la pertinence et de la cohérence de l'information donnée sur la situation de la société, n'implique pas l'authentification des éléments comptables et financiers présentés.

Des exemplaires du présent Document de Référence sont disponibles à l'adresse commerciale d'Ubi Soft Entertainment – 28 rue Armand Carrel – 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex – France



SOMMAIRE

1. RESPONSABLES DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLES DU CONTRÔLE DES COMPTES	5
1.1. Responsable du document de référence	5
1.2. Attestation du responsable du document de référence	5
1.3. Noms et adresses des Commissaires aux Comptes	5
1.4. Attestation des Commissaires aux Comptes	6
1.5. Politique d'information	7
2. EMISSION DE VALEURS MOBILIÈRES	8
3. UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A. ET SON CAPITAL	9
3.1. Renseignements de caractère général concernant Ubi Soft Entertainment S.A.	9
3.2. Renseignements de caractère général concernant le capital	11
3.3. Répartition du capital et des droits de vote au 9 août 2001	15
3.4. Évolution du capital et des droits de vote au cours des trois derniers exercices	16
3.5. Marché des titres	17
3.6. Projet des résolutions soumis au vote de l'Assemblée Générale Mixte du 14 septembre 2001	18
4. L'ACTIVITÉ D'UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A.	29
4.1. Présentation de la société et du groupe	29
4.2. L'activité de l'année 2000-2001	37
4.3. Effectifs	41
4.4. Politique d'investissement et investissements récents	42
4.5. Politique de recherche	42
4.6. Glossaire	43
5. AUTRES INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ	45
5.1. Protection des marques	45
5.2. Dépendance d'Ubi Soft Entertainment S.A. à l'égard de certains contrats – Principaux clients	45
5.3. Litiges	45
5.4. Engagements	45
6. PATRIMOINE - SITUATION FINANCIÈRE - RÉSULTATS	46
6.1. Comptes consolidés au 31 mars 2001	46
6.2. Comptes sociaux au 31 mars 2001	68
7. RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ADMINISTRATION ET LA DIRECTION DU GROUPE UBI SOFT ENTERTAINMENT	86
8. RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ÉVOLUTION RÉCENTE ET LES PERSPECTIVES D'AVENIR	90
8.1. Évolution récente : le premier trimestre de l'exercice 2001/2002, une activité soutenue	90
8.2. Perspectives et stratégie	91



RESPONSABLES DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLES DU CONTRÔLE DES COMPTES

>>> I.1. RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE

Monsieur Yves GUILLEMOT
Président du Conseil d'Administration

>>> I.2. ATTESTATION DU RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE

À 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'Ubi Soft Entertainment S.A. ; elles ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée.

Monsieur Yves GUILLEMOT

>>> I.3. NOMS ET ADRESSES DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

NOMS	DATE DE 1 ^{RE} NOMINATION	PROCHAINE ÉCHÉANCE DU MANDAT
Titulaire Monsieur André MÉTAYER Cabinet André MÉTAYER 5, rue Marie Alizon 35000 RENNES	1986	2004
Suppléant Monsieur Pierre BORIE 15, rue Charles Le Goffic 35700 RENNES	1996	2004
Titulaire Compagnie Consulaire d'Expertise Comptable Jean Delquié (Responsable Benoît Fléchon) 84, boulevard de Reuilly 75012 PARIS	1996	2001
Suppléant Monsieur Jean DELQUIÉ 84, boulevard de Reuilly 75012 PARIS	1996	2001

>>> I.4. ATTESTATION DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

En notre qualité de Commissaires aux Comptes de la société Ubi Soft Entertainment 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 données 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. S'agissant de données prévisionnelles isolées résultant d'un processus d'élaboration structuré, cette lecture a pris en compte les hypothèses retenues par les dirigeants et leur traduction chiffrée.

Les comptes annuels et les comptes consolidés pour les exercices clos les 31 mars 1999, 2000 et 2001, arrêtés par le Conseil d'Administration, ont fait l'objet d'un audit par nos soins, selon les normes professionnelles applicables en France, et ont été certifiés sans réserve ni observation.

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 et Paris, le 13 septembre 2001.

CABINET ANDRÉ MÉTAYER
André Métayer

COMPAGNIE CONSULAIRE D'EXPERTISE COMPTABLE JEAN DELQUIÉ
Jean Delquié/Benoît Fléchon



>>> I.5. POLITIQUE D'INFORMATION

Responsable de l'information :

Monsieur Yves GUILLEMOT

Président du Conseil d'Administration

28, rue Armand Carrel

93108 MONTREUIL-SOUS-BOIS Cedex

Tél. : 01.48.18.50.00

www.ubisoft.com

Calendrier de la communication financière prévu pour l'exercice

2001-2002 :

	DATE
Chiffre d'affaires 1 ^{er} trimestre	2 août 2001
Chiffre d'affaires semestriel	31 octobre 2001
Résultats semestriels	14 décembre 2001
Réunion SFAF	14 décembre 2001
Chiffre d'affaires 3 ^e trimestre	1 ^{er} février 2002
Chiffre d'affaires annuel	3 mai 2002

2

EMISSION DE VALEURS MOBILIÈRES

Néant.



3

UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A. ET SON CAPITAL**>>> 3.1. RENSEIGNEMENTS DE CARACTÈRE GÉNÉRAL CONCERNANT UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A.****3.1.1. Dénomination sociale et siège social**

L'Assemblée Générale Extraordinaire du 20 mars 1996 a substitué la raison sociale Ubi Soft Entertainment S.A. à la précédente dénomination : "UBI SOFT S.A."

L'Assemblée Générale Extraordinaire du 15 février 1999 a transféré le siège social à Rennes (35000) au 61, rue St Héliar.

L'adresse commerciale de la société se trouve au 28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil.

3.1.2. Forme juridique

Société Anonyme régie par le Code de commerce.

3.1.3. Législation applicable

Société soumise à la législation française.

3.1.4. 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.

3.1.5. Objet social (article 3 des statuts)

La société Ubi Soft 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 similaires ou connexes et susceptibles de faciliter le développement de la société.

3.1.6. Registre du Commerce et des Sociétés

La société est inscrite au registre du Commerce et des Sociétés sous le numéro RENNES : B 335 186 094.

Code NAF : 921 G

3.1.7. 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 mentionnée ci-dessus.

3.1.8. Exercice social

L'exercice social commence le 1^{er} avril et finit le 31 mars de chaque année.

3.1.9. 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 (anciennement article 351 de la loi n° 66-537 du 24 juillet 1966), 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.

3.1.10. Assemblées Générales (article 14 des statuts)

Les Assemblées Générales sont composées de tous les actionnaires, à l'exclusion de la société elle-même, Ubi Soft Entertainment S.A. Elles représentent l'universalité des actionnaires.

Elles sont convoquées et délibèrent dans les conditions prévues par le Code de Commerce et par le décret du 23 mars 1967 sur les sociétés commerciales.

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, en retournant un bulletin de vote par correspondance ou en désignant un mandataire, 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 cinq jours au moins avant la réunion de l'assemblée.

Dans toutes les Assemblées Générales, le droit de vote attaché aux actions comportant un droit d'usufruit est exercé par l'usufruitier.

Franchissement de seuil (article 6 des statuts)

Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des seuils visés à l'article L.233-7 du Code de Commerce, venant à déterminer 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 (anciennement article 356-1 de la loi du 24 juillet 1966).

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 (anciennement article 356-4 de la loi du 24 juillet 1966), sur demande d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5 % du capital ou des droits de vote de la société.

Rachat par la société de ses propres titres

Un programme de rachat d'actions a été autorisé par l'Assemblée Générale Mixte du 13 septembre 2000, 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 ;
- conserver et céder les titres achetés ;
- remettre les titres en paiement ou échange dans le cadre d'opérations de croissance externe ;
- consentir des options d'achat aux salariés et/ou mandataires sociaux de la société et/ou de son groupe.

Dans le cadre de ce programme de rachat d'actions, la société avait acquis, au 4 avril 2001, 634 395 de ses propres actions, représentant 3,752 % du capital social.

Clause d'agrément

Les statuts de la société Ubi Soft Entertainment S.A. ne comportent pas de clause d'agrément.



3.2. RENSEIGNEMENTS DE CARACTÈRE GÉNÉRAL CONCERNANT LE CAPITAL

3.2.1. Capital social

Le montant du capital souscrit au 31 mars 2001 s'élève à 33 818 244 francs représentant un total de 16 909 122 actions de même catégorie de 2 francs de nominal.

3.2.2. 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.

3.2.3. Capital autorisé non émis

a) Le Conseil d'Administration du 29 septembre 1997 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Mixte du 2 septembre 1997 et consenti à l'émission d'obligations convertibles avec suppression du droit préférentiel de souscription à hauteur de 100,2 millions de francs.

Principales caractéristiques du premier emprunt obligataire :

Nombre et montant nominal :	167 000 obligations de nominal 600 francs
Prix d'émission :	600 francs par obligation
Date de jouissance et de règlement :	10 octobre 1997
Durée de l'emprunt :	5 ans et 173 jours
Intérêt annuel :	2 % l'an, soit 12 F par obligation, payable le 1 ^{er} avril de chaque année à partir du 1 ^{er} avril 1998.
Taux de rendement actuariel brut :	4,26 % au 10 octobre 1997
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 1 ^{er} avril 2003, par remboursement au prix de 681,58 F soit 113,6 % du prix d'émission.

18 705 obligations ont été converties sur l'exercice 2000-2001, 40 711 obligations restent à convertir.

b) 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 340 millions de francs.

Principales caractéristiques du second emprunt obligataire :

Nombre et montant nominal :	314 815 obligations de nominal 1 080 F
Prix d'émission :	1 080 F par obligation
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80 % l'an, soit 41,04 F 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 1 080 F soit 100 % du prix d'émission.

31 621 obligations ont été converties sur l'exercice 2000-2001, 152 113 obligations restent à convertir.

c) Le Conseil d'Administration dans sa séance du 19 octobre 1999 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Mixte du 30 juin 1998 et consenti à l'émission de 372 058 actions à bons de souscription d'actions à hauteur de 332 millions de francs.

Principales caractéristiques des Bons de souscription d'actions de 1999 :

Nombre initial de bons :	372 058
Prix d'émission :	136 euros (soit 892,10 francs)
Prix d'exercice :	170 euros (soit 1115,13 francs)
Période d'exercice :	du 3 novembre 1999 au 2 novembre 2002 inclus.
Parité à l'émission :	2 bons pour 1 action
Après division du nominal :	2 bons pour 5 actions

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 2001, il reste 340 542 bons de souscription à exercer.

- d) 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 106 532 francs de nominal.

Principales caractéristiques des Bons de souscription d'actions du 12 mars 2001 :

Nombre initial de bons :	53 266
Prix d'émission :	0,01 euro
Prix d'exercice :	40,288 euros
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 2001, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

- e) Le Conseil d'Administration dans sa séance du 19 mars 2001 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Extraordinaire du 9 mars 2001 et consenti à l'émission de 9 044 bons de souscription d'actions à hauteur de 18 088 francs de nominal.

Principales caractéristiques des Bons de souscription d'actions du 19 mars 2001 :

Nombre initial de bons :	9 044
Prix d'émission :	0,01 euro
Prix d'exercice :	32,072 euros
Période d'exercice :	du 19 mars 2002 au 18 mars 2006 inclus.

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 2001, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

actions composant le capital social au moment de l'utilisation de l'autorisation par le Conseil d'Administration.

Faisant usage des autorisations données par l'Assemblée Générale Extraordinaire du 15 juin 1996, par l'Assemblée Générale Mixte dans sa partie extraordinaire du 2 septembre 1997 et par l'Assemblée Générale Mixte dans sa partie extraordinaire du 13 septembre 2000, le Conseil d'Administration de la société a décidé :

- > le 15 juin 1996 l'attribution d'options de souscription au profit des salariés portant sur 250 000 actions ;
- > le 22 avril 1997 l'attribution d'options de souscription au profit des salariés portant sur 250 000 actions ;
- > le 23 octobre 1998 l'attribution d'options de souscription au profit des salariés portant sur 250 000 actions ;
- > le 8 décembre 2000 l'attribution d'Incentive Stock options au profit des salariés portant sur 40 471 actions ;
- > le 9 avril 2001 l'attribution d'options de souscription au profit des salariés portant sur 400 000 actions.

À la date du 31 mars 2001, 992 477 options donnant droit à autant d'actions Ubi Soft n'avaient pas encore été levées.

3.2.4. Titres non représentatifs du capital

Néant.

3.2.5. 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.

3.2.6. Capital potentiel

L'Assemblée Générale Extraordinaire du 15 juin 1996 et l'Assemblée Générale Mixte du 2 septembre 1997 ont autorisé le Conseil d'Administration à consentir au profit des salariés du groupe des options de souscription ouvrant droit à la souscription d'un nombre d'actions maximum et total de 1 000 000 actions de 2 francs de nominal, soit une augmentation de capital maximale et totale de 2 millions de francs de nominal.

L'Assemblée Générale Extraordinaire du 13 septembre 2000 a autorisé le Conseil d'Administration à consentir au profit des salariés du groupe des options de souscription ouvrant droit à la souscription d'un nombre d'actions maximum et total de 2,5 % du montant des



	1 ^{ER} PLAN	2 ND PLAN	3 ^{ÈME} PLAN	4 ^{ÈME} PLAN	5 ^{ÈME} PLAN
Date de l'assemblée générale	15/06/96	02/09/97	02/09/97	13/09/00	13/09/00
Date du conseil d'administration	15/06/96	22/04/97	23/10/98	08/12/00	09/04/01

OPTION DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ATTRIBUÉES DURANT L'EXERCICE

Nombre total d'options attribuées	250 000	250 000	250 000	40 471	400 000
dont membres du comité de direction	0	0	0	0	0
Point de départ d'exercice des options	15/06/97	22/04/01	23/10/02	08/12/01	09/04/02
Date d'expiration des options	15/06/01	22/04/02	23/10/03	08/12/05	09/04/06
Prix des options	36 F	79,40 F	133,80 F	38 euros	34,51 euros
Modalités d'exercice des options	25 % par an			25 % par an	25 % par an

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS LEVÉES DURANT L'EXERCICE

Nombre total d'options levées au 31 mars 2001	74 514	1 325	3 095	0	0
-----------------------------------------------	--------	-------	-------	---	---

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ANNULÉES DURANT L'EXERCICE

Nombre total d'options annulées	0	0	0	0	0
---------------------------------	---	---	---	---	---

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS RESTANTES

Nombre total d'options restantes	58 851	246 250	246 905	40 471	400 000
----------------------------------	--------	---------	---------	--------	---------

	NOMBRE	DATES	PRIX	PLAN N°
	D'ÉCHÉANCE			

OPTION DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ATTRIBUÉES DURANT L'EXERCICE

Options attribuées aux mandataires sociaux	0	08/12/05	38 euros	4
Options attribuées aux dix salariés non mandataires dont le nombre d'options est le plus élevé :				
- 2 salariés (information pour chacun)	2 000	08/12/05	38 euros	4
- 1 salarié	1 855	08/12/05	38 euros	4
- 6 salariés (information pour chacun)	1 162	08/12/05	38 euros	4
- 3 salariés (information pour chacun)	989	08/12/05	38 euros	4

OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS LEVÉES DURANT L'EXERCICE

Actions souscrites ou achetées par chacun des mandataires sociaux en levant les options détenues	0			
Actions souscrites ou achetées en levant les options détenues par chacun des dix salariés non mandataires dont le nombre d'actions ainsi achetées ou souscrites est le plus élevé :				
- 1 salarié	18 000	15/06/01	36 F	1
- 2 salariés (information pour chacun)	5 560	15/06/01	36 F	1
- 1 salarié	5 000	15/06/01	36 F	1
- 2 salariés (information pour chacun)	4 165	15/06/01	36 F	1
- 1 salarié	3 115	15/06/01	36 F	1
- 1 salarié	2 550	23/10/03	133,80 F	3
- 1 salarié	2 505	15/06/01	36 F	1
- 1 salarié	1 390	15/06/01	36 F	1

3.2.7. Tableau d'évolution du capital

DATE	NOMBRE	NOMBRE	MONTANT	VALEUR	PRIME	MONTANTS
NATURE DE L'OPÉRATION	D'ACTIONS	CUMULÉ	DE L'AUGMENTATION	NOMINALE	D'ÉMISSION	CUMULÉS
	D'ACTIONS		DE CAPITAL	DE L'ACTION	(EN F)	DU CAPITAL
				(EN F)		(EN F)
			PAR APPORT	PAR		
			EN NUMÉRAIRE	INCORPORATION		
			(EN F)	(EN F)		
03/1986 Création de la société	2 500	2 500		100	-	250 000
09/1990 Augmentation de capital par incorporation de réserves	22 500	25 000	2 250 000	100	-	2 500 000
09/1991 Augmentation de capital par incorporation de réserves	25 000	50 000	2 500 000	100	-	5 000 000
02/1993 Augmentation de capital par incorporation de réserves	30 000	80 000	3 000 000	100	-	8 000 000
01/1994 Augmentation de capital par incorporation de réserves	20 000	100 000	2 000 000	100	-	10 000 000
03/1996 Augmentation de capital par incorporation de réserves	50 000	150 000	5 000 000	100	-	15 000 000
03/1996 Augmentation de capital par apports en numéraire	50 000	200 000	5 000 000	100	-	20 000 000
03/1996 Division de la valeur de F 100 à F 10	-	2 000 000		10	-	20 000 000
06/1996 Augmentation de capital lors de l'introduction	222 300	2 222 300	2 223 000	10	53 352 000	22 223 000
31/03/97 Augmentation de capital suite à la conversion d'options de souscription	818	2 223 118	8 180	10	139 060	22 231 180
31/03/98 Augmentation de capital suite à la conversion d'options de souscription	1 225	2 224 343	12 250	10	208 250	22 243 430
31/03/99 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
3/11/99 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
17/01/00 Division de la valeur nominale de l'action par cinq		13 225 905		2		26 451 810
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
14/03/00 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
31/03/00 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
11/04/01 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

>>> 3.3. RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE AU 9 AOÛT 2001

	CAPITAL		DROITS DE VOTE	
	NBRE ACTIONS	POURCENTAGE	NBRE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
Ubi Participations S.A.*	2 693 302	15,76 %	5 065 179	27,03 %
Claude Guillemot	147 873	0,87 %	147 873	0,79 %
Yves Guillemot	147 853	0,87 %	147 853	0,79 %
Michel Guillemot	159 873	0,94 %	159 873	0,85 %
Gérard Guillemot	159 865	0,94 %	159 865	0,85 %
Christian Guillemot	148 108	0,87 %	148 108	0,79 %
Autres membres de la famille Guillemot	48 000	0,28 %	48 000	0,25 %
Total de la famille Guillemot	3 504 874	20,53 %	5 876 751	31,35 %
Ubi Soft Entertainment S.A.	392 068	2,29 %	—	—
Ubi Ventures S.A.	338 480	1,98 %	—	—
GameLoft.com S.A.	74 365	0,44 %	74 365	0,40 %
Ludigames S.A.	74 365	0,44 %	74 365	0,40 %
Public	12 706 513	74,32 %	12 715 058	67,85 %
Total	17 090 665	100,00 %	18 740 539	100,00 %

* Composition du capital d'Ubi Participations S.A. :

NOMS	NBRE DE TITRES	%	NBRE DE DROITS DE VOTE	%
Claude Guillemot	14 004 920	20 %	14 004 920	20 %
Yves Guillemot	14 004 920	20 %	14 004 920	20 %
Michel Guillemot	14 004 920	20 %	14 004 920	20 %
Gérard Guillemot	14 004 920	20 %	14 004 920	20 %
Christian Guillemot	14 004 920	20 %	14 004 920	20 %
Marcel Guillemot	200	Non significatif	200	Non significatif
Yvette Guillemot	200	Non significatif	200	Non significatif
Total	70 025 000	100 %	70 025 000	100 %

Les pourcentages de titres et de droits de vote détenus par les salariés du groupe représentent une part minime.

Le pourcentage de capital détenu par l'ensemble des organes du Conseil d'Administration est de 4,516 %.

Le pourcentage des droits de vote détenus par l'ensemble des organes du Conseil d'Administration est de 3,905 %.

La modification dans la répartition du capital résulte des différentes augmentations de capital ayant entraîné une dilution de l'actionnariat, de la cession d'actions des frères Guillemot et de la société Ubi Participations, notamment dans le cadre des acquisitions.

La société Ubi Participations a acquis le 15 juin 2001 un droit de vote double pour ses actions détenues au nominatif pur depuis deux ans. Il n'existe pas de pacte d'actionnaires entre Ubi Participations, Claude, Michel, Yves, Gérard, Christian, Marcel et Yvette Guillemot, ni de pacte liant les actionnaires précités à des actionnaires tiers.

Au 31 mars 2001, à la connaissance de la société, aucun actionnaire ne détenait plus de 5 % du capital (en dehors de Claude, Michel, Yves, Gérard et Christian Guillemot)

Les actionnaires suivants détenaient plus de 1 % du capital social :

Bank of New York	3,43 %
Investors Bank & Trust Cy	3,03 %
Chase Manhattan Bank Luxembourg	2,09 %
Caisse des dépôts et consignations	1,69 %
SG France Opportunités	1,68 %
Chase Manhattan Bank	1,36 %
Bank of New York	1,43 %
State Street Bank & Trust Co	1,35 %
AGF Invest SICAV	1,03 %

Les pourcentages de droits de vote sont similaires aux pourcentages de capital détenus.

Au 31 mars 2001, le nombre d'actionnaires était de 40 858.

Le 30 mai 2001, le conseil des marchés financiers annonce le franchissement à la hausse du seuil de 5 % du capital des droits de vote d'Ubi Soft Entertainment par la société Amvescap Plc. La société londonienne détient désormais directement 871 322 actions et droits de vote d'Ubi Soft Entertainment.

>>> 3.4. ÉVOLUTION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE AU COURS DES TROIS DERNIERS EXERCICES

31/03/98	CAPITAL		DROITS DE VOTE	
	NOMBRE DE TITRES	POURCENTAGE	NBRE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
Claude Guillemot	238 178	10,708 %	467 920	13,861 %
Michel Guillemot	240 577	10,817 %	472 719	14,003 %
Yves Guillemot	238 172	10,707 %	467 914	13,861 %
Gérard Guillemot	240 577	10,817 %	472 719	14,003 %
Christian Guillemot	238 224	10,711 %	462 966	13,714 %
Suzanne Guillemot	2 400	0,107 %	2 400	0,071 %
Nathalie Guillemot	2 400	0,107 %	4 800	0,142 %
Joëlle Guillemot	2 400	0,107 %	3 000	0,089 %
Yvette Guillemot	2 400	0,107 %	2 400	0,071 %
Total Famille Guillemot	1 205 328	54,188 %	2 356 838	69,815 %
Public et salariés du groupe	1 019 015	45,812 %	1 019 015	30,185 %
Total	2 224 343	100,000 %	3 375 853	100,000 %

31/03/99	CAPITAL		DROITS DE VOTE	
	NOMBRE DE TITRES	POURCENTAGE	NBRE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
Claude Guillemot	235 399	10,481 %	465 141	13,657 %
Michel Guillemot	237 799	10,588 %	469 941	13,798 %
Yves Guillemot	235 395	10,481 %	465 137	13,657 %
Gérard Guillemot	237 799	10,588 %	469 941	13,798 %
Christian Guillemot	235 449	10,484 %	460 191	13,510 %
Suzanne Guillemot	2 400	0,107 %	4 800	0,141 %
Nathalie Guillemot	2 400	0,107 %	4 800	0,141 %
Joëlle Guillemot	2 400	0,107 %	4 800	0,141 %
Yvette Guillemot	2 400	0,107 %	4 800	0,141 %
Total Famille Guillemot	1 191 441	53,051 %	2 349 551	68,984 %
Public et salariés du groupe	1 054 412	46,949 %	1 056 687	31,016 %
Total	2 245 853	100,000 %	3 406 238	100,000 %

31/03/00	CAPITAL		DROITS DE VOTE	
	NOMBRE DE TITRES	POURCENTAGE	NBRE DROITS DE VOTE	POURCENTAGE
Ubi Participations S.A	4 206 263	25,371 %	4 206 263	24,386 %
Claude Guillemot	152 045	0,917 %	293 979	1,704 %
Michel Guillemot	152 024	0,917 %	284 002	1,647 %
Yves Guillemot	152 044	0,917 %	284 022	1,647 %
Gérard Guillemot	152 036	0,917 %	284 014	1,647 %
Christian Guillemot	152 280	0,919 %	284 258	1,648 %
Suzanne Guillemot	12 000	0,072 %	12 000	0,069 %
Nathalie Guillemot	12 000	0,072 %	12 000	0,069 %
Joëlle Guillemot	12 000	0,072 %	12 000	0,069 %
Yvette Guillemot	12 000	0,072 %	12 000	0,069 %
Total Famille Guillemot	5 014 692	30,246 %	5 684 538	32,955 %
Public et salariés du groupe	11 563 676	69,754 %	11 563 900	67,045 %
Total	16 578 368	100,000 %	17 248 438	100,000 %



3.5. MARCHÉ DES TITRES

Informations générales sur le marché des titres de l'émetteur

- Code Sicovam/Euroclear : 5447
- Place de cotation : Euronext-Paris - Premier Marché
- Nombre d'actions cotées au 31 mars 2001 : 16 909 122
- Capitalisation boursière au 31 mars 2001 : 600 Meuros sur le cours de bourse de clôture (€35,49).
- cours d'introduction : 250 F (€38,11) avant division du nominal par 5.

MOIS	COURS MAXIMUM (EN EUROS) (1)	COURS MINIMUM (EN EUROS) (1)	COURS MOYEN (EN EUROS) (2)	VOLUME ÉCHANGÉ (1)	CAPITAUX ÉCHANGÉS (EN MILLIONS D'EUROS)
Juillet 1996	10,64	7,62	9,88	2 087 295	20,4
Août 1996	10,67	9,45	10,16	899 115	8,7
Septembre 1996	10,35	9,94	10,18	212 945	2,2
Octobre 1996	10,03	8,69	9,46	533 585	5,0
Novembre 1996	10,21	9,06	9,71	337 395	3,3
Décembre 1996	10,98	9,97	10,44	2 129 295	21,0
Janvier 1997	12,01	10,65	11,49	533 565	6,2
Février 1997	12,32	11,60	11,95	346 810	4,2
Mars 1997	16,92	12,20	12,87	470 665	6,1
Avril 1997	13,42	12,41	12,77	398 265	5,1
Mai 1997	13,39	11,47	12,76	157 860	2,0
Juin 1997	14,18	11,35	12,88	398 685	5,3
Juillet 1997	16,04	69,67	14,63	546 860	8,1
Août 1997	16,71	15,24	15,94	206 055	3,3
Septembre 1997	16,40	14,67	15,89	321 930	2,5
Octobre 1997	16,77	12,96	15,83	282 385	4,5
Novembre 1997	15,70	14,33	14,85	130 685	1,9
Décembre 1997	16,92	15,82	16,41	151 750	2,5
Janvier 1998	18,54	16,34	16,96	211 600	4,2
Février 1998	19,00	17,47	18,23	248 065	4,7
Mars 1998	18,66	17,78	18,23	358 610	6,4
Avril 1998	24,15	18,20	21,18	336 920	7,0
Mai 1998	30,67	23,29	26,98	240 260	5,9
Juin 1998	30,18	26,83	28,51	322 755	9,2
Juillet 1998	27,90	24,09	25,99	249 480	6,5
Août 1998	27,99	23,51	25,75	108 760	2,9
Septembre 1998	25,61	23,50	23,55	288 450	6,8
Octobre 1998	25,92	18,29	22,11	279 775	6,1
Novembre 1998	27,87	24,09	25,98	157 565	4,1
Décembre 1998	28,81	21,43	25,12	238 090	6,2
Janvier 1999	28,78	23,78	26,28	228 105	6,0
Février 1999	24,21	20,06	22,14	467 100	10,3
Mars 1999	23,69	21,59	22,64	139 280	3,2
Avril 1999	26,55	21,16	23,42	313 808	7,3
Mai 1999	26,64	22,65	24,69	104 674	2,6
Juin 1999	25,37	22,81	23,63	196 739	4,7
Juillet 1999	23,6	23,2	21,27	407 717	8,7
Août 1999	21,61	18,01	20,07	202 384	4,1
Septembre 1999	26,33	23,99	23,74	347 019	8,2
Octobre 1999	29,63	25,56	26,72	1 081 256	28,9
Novembre 1999	35,34	25,76	30,85	824 651	25,4
Décembre 1999	42,71	32,64	37,74	962 496	36,3
Janvier 2000	52,01	35,63	45,84	1 810 629	83,0
Février 2000	97,33	47,68	75,53	3 543 959	267,7
Mars 2000	92,5	56,5	76,80	3 344 014	256,8
Avril 2000	61,7	48	53,89	1 921 830	103,6
Mai 2000	56	39	49,42	1 301 863	64,3
Juin 2000	46,93	38,7	43,87	890 603	39
Juillet 2000	39,99	35	37,96	640 137	24,3
Août 2000	61,5	36,95	44,78	1 668 449	74,7
Septembre 2000	62	49,3	56,26	976 129	54,9
Octobre 2000	56,7	43,99	49,36	815 113	40,2
Novembre 2000	52	37,25	46,33	1 418 403	65,7
Décembre 2000	43,2	34,9	38,31	1 216 516	46,6
Janvier 2001	44,3	35,96	40,27	814 174	32,8
Février 2001	48,9	35,85	41,44	820 738	34
Mars 2001	39,4	30	34,09	630 757	21,5

(1) Les données tiennent compte de la division du nominal par 5 le 17/01/00

(2) Moyenne mensuelle pondérée par le volume du dernier cours coté

Source : Société de Bourse FERRI

>>>> 3.6. PROJET DES RÉSOLUTIONS SOUMIS AU VOTE DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE MIXTE DU 14 SEPTEMBRE 2001

1) ORDRE DU JOUR ORDINAIRE

>>>> PREMIÈRE RÉSOLUTION

>>>> (Approbation des comptes sociaux et consolidés)

L'Assemblée Générale des actionnaires, après avoir entendu la lecture du rapport de gestion du Conseil d'Administration et le rapport général des Commissaires aux Comptes, approuve les comptes sociaux et les comptes consolidés arrêtés à la date du 31 mars 2001 tels qu'ils ont été présentés, ainsi que les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans ces rapports.

>>>> DEUXIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Approbation des conventions visées aux articles L 225-38 et L 225-42 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 L 225-42 du Code de Commerce, en approuve les conclusions.

>>>> TROISIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Affectation du résultat)

L'Assemblée Générale des actionnaires décide d'affecter la perte du 31 mars 2001, se montant à 55 160 337,94 francs, en report à nouveau déficitaire.

L'Assemblée Générale prend en outre acte qu'il n'a pas été distribué de dividendes au cours des trois exercices précédents.

>>>> QUATRIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Quitus aux Administrateurs)

L'Assemblée Générale donne quitus aux administrateurs pour leur gestion durant l'exercice clos le 31 mars 2001.

>>>> CINQUIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Renouvellement du mandat d'un Administrateur)

L'Assemblée Générale, constatant que le mandat d'administrateur de Monsieur Yves Guillemot arrive à expiration à compter de ce jour, décide de renouveler celui-ci pour une durée de six ans soit jusqu'à l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

>>>> SIXIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Renouvellement du mandat d'un Administrateur)

L'Assemblée Générale, constatant que le mandat d'administrateur de Monsieur Michel Guillemot arrive à expiration à compter de ce jour, décide de renouveler celui-ci pour une durée de six ans soit jusqu'à l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

>>>> SEPTIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Renouvellement du mandat d'un Administrateur)

L'Assemblée Générale, constatant que le mandat d'administrateur de Monsieur Claude Guillemot arrive à expiration à compter de ce jour, décide de renouveler celui-ci pour une durée de six ans soit jusqu'à l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

>>>> HUITIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Renouvellement du mandat d'un Administrateur)

L'Assemblée Générale, constatant que le mandat d'administrateur de Monsieur Gérard Guillemot arrive à expiration à compter de ce jour, décide de renouveler celui-ci pour une durée de six ans soit jusqu'à l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

>>>> NEUVIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Renouvellement du mandat d'un Administrateur)

L'Assemblée Générale, constatant que le mandat d'administrateur de Monsieur Christian Guillemot arrive à expiration à compter de ce jour, décide de renouveler celui-ci pour une durée de six ans soit jusqu'à l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

>>>> DIXIÈME RÉSOLUTION

>>>> (Renouvellement du mandat d'un Administrateur)

L'Assemblée Générale, constatant que le mandat d'administrateur de Madame Yvette Guillemot arrive à expiration à compter de ce jour, décide de renouveler celui-ci pour une durée de six ans soit jusqu'à l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.



>>> ONZIÈME RÉOLUTION

>>> (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 la Commission des Opérations de Bourse, autorise le Conseil d'Administration, conformément aux dispositions de l'article 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, les suivants :

- > régulariser le cours de bourse de l'action de la société par intervention systématique en contre-tendance ;
- > remettre les titres en paiement ou échange dans le cadre d'opérations de croissance externe ;
- > conserver les actions et le cas échéant les transférer notamment par cession en bourse, de gré à gré ou par cession de blocs de titres ;
- > octroyer des options d'achat d'actions aux salariés et mandataires sociaux de la société, ou proposer 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 225-196 du Code de Commerce.

L'Assemblée Générale autorise la société à racheter ses propres actions dans la limite de 10 % du capital social soit à ce jour 1 709 066 actions. Le prix maximum d'achat par titre est fixé à 60 euros et le prix minimum de vente par titre à 25 euros.

Les actions seront rachetées et revendues par intervention sur le marché ou de gré à gré. Cette autorisation ne pourra être réalisée que pendant une durée de 18 mois suivant la date de la présente Assemblée. 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.

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 la Commission des Opérations de Bourse et du Conseil 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.

Cette autorisation annule et remplace l'autorisation conférée par l'Assemblée Générale du 13 septembre 2000 au Conseil d'Administration.

>>> DOUZIÈME RÉOLUTION

>>> (Renouvellement du mandat d'un Commissaire aux Comptes titulaire)

L'Assemblée Générale renouvelle pour une période de six exercices expirant lors de l'Assemblée Générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007, le mandat de Commissaire aux Comptes titulaire de la Compagnie Consulaire d'Expertise Comptable Jean Delquie représentée par Monsieur Benoît Fléchon.

>>> TREIZIÈME RÉOLUTION

>>> (Renouvellement du mandat d'un Commissaire aux Comptes suppléant)

L'Assemblée Générale renouvelle pour une période de six exercices expirant lors de l'Assemblée Générale statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007, le mandat de Monsieur Jean Delquie Commissaire aux Comptes suppléant.

>>> QUATORZIÈME RÉOLUTION

>>> (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.

2) ORDRE DU JOUR EXTRAORDINAIRE

>>> QUINZIÈME RÉOLUTION

>>> (Fusion simplifiée entre les sociétés Ubi Soft Entertainment S.A. et Ubi Ventures S.A.)

L'Assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises pour les assemblées générales extraordinaires, après avoir entendu la lecture du rapport du commissaire aux apports, Mr Travers, nommé par ordonnance de Mr le Président du Tribunal de Commerce de Rennes en date du 7 août 2001 pour les sociétés UBI VENTURES et UBI SOFT ENTERTAINMENT, et après avoir pris connaissance du projet de traité aux termes duquel la Société UBI VENTURES SA ferait apport à titre de fusion de la totalité de son patrimoine (actif et passif) à la société UBI SOFT ENTERTAINMENT :

- 1 - accepte et approuve dans toutes ses dispositions l'opération de fusion sus-visée ;
- 2 - décide que la fusion prendra effet rétroactivement au 1^{er} Avril 2001 ;
- 3 - décide que, en raison de la détention par la société UBI SOFT ENTERTAINMENT de la totalité des actions de sa filiale, la société UBI VENTURES, depuis une date antérieure à celle du dépôt de projet de fusion au Greffe du Tribunal de Commerce de Rennes, l'apport-fusion ne sera pas rémunéré par une augmentation de

capital, et que la société absorbée sera, du seul fait de la réalisation définitive de la fusion, immédiatement dissoute sans liquidation ;

- 4 - Décide que la différence entre la valeur de l'actif net apporté par la société UBI VENTURES soit 663 831 113 F et la valeur nette comptable de la participation de la société UBI SOFT ENTERTAINMENT dans la société UBI VENTURES soit 100 000 000 actions de 1 euro équivalent à 655 957 000 F, constitue un boni de fusion qui sera inscrit en produit exceptionnel en compte de résultat.

>>> SEIZIÈME RÉOLUTION

>>> (Conversion du capital en euros - Augmentation de capital - Modification des statuts)

L'Assemblée générale extraordinaire, statuant aux conditions de quorum et de majorité des assemblées générales extraordinaires, après lecture du rapport du Conseil d'Administration, décide d'exprimer en euros le capital social dont le montant s'élève à 34 181 330 francs, divisé en 17 090 665 actions de 2 francs de valeur nominale, au moyen de la conversion de cette valeur par application du taux officiel de conversion qui s'élève pour un (1) euro à 6,55957 francs.

L'Assemblée Générale des actionnaires, après lecture du rapport des Commissaires aux Comptes, décide d'arrondir le montant de la valeur nominale des actions, au centième d'euro immédiatement supérieur, soit 0,31 euro, l'écart de conversion s'élevant à 87 195,98 euros.

L'Assemblée Générale décide donc d'augmenter le capital social de 87 195,98 euros, en les prélevant sur le poste « autres réserves ».

En conséquence, l'Assemblée Générale décide de modifier l'article 4 des statuts comme suit :

« Le capital social est fixé à 5 298 106,15 – (cinq millions deux cent quatre-vingt dix-huit mille cent six euros quinze cents). Il est divisé en 17 090 665 (dix sept millions quatre-vingt dix mille six cent soixante cinq) actions de 0,31 euro (trente et un cents) de nominal, chacune entièrement libérée ».

L'Assemblée Générale décide que le Conseil d'Administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation à son Président, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment déterminer la date effective de conversion du capital social, cette conversion devant intervenir au plus tard le 1^{er} janvier 2002.

>>> DIX-SEPTIÈME RÉOLUTION

>>> (Délégation 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 € de nominal)

L'Assemblée Générale des Actionnaires, 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 spécial des Commissaires aux Comptes

établis conformément aux dispositions de l'article L 225-129 III du Code de Commerce :

- 1 - Délègue au Conseil d'Administration 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. Ces valeurs mobilières pourront prendre toute forme compatible avec les lois en vigueur et notamment, l'une des formes visées aux articles L 225-150 à L 225-176 du Code de commerce et à l'article L 228-91 du même Code;

(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 et 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, en application de l'article L 228-95 du Code de Commerce.

- 2 - Décide que le montant nominal maximum 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 visées aux paragraphes (a), (b) et (c) ci-dessus, émises dans le cadre de cette résolution, pourront être émises soit en francs français, soit en monnaies étrangères, soit en euros ou autres unités monétaires établies par référence à plusieurs monnaies.

- 3 - Décide que les montants des autorisations d'augmentations de capital directes ou différées susceptibles d'être réalisées en vertu des pouvoirs délégués par l'Assemblée au Conseil d'Administration par la présente résolution s'imputent sur le montant nominal global de 8 000 000 euros prévu par la présente résolution.

- 4 - 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.

5 - 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 auxquelles ces valeurs mobilières donnent droit.

6 - 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.

7 - décide que la présente délégation, conformément aux dispositions de l'article L 225-129 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 à son Président, 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 son Président 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 Président, 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.

8 - 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.

>>> DIX-HUITIÈME RÉSOLUTION

>>> (Délégation conférée au Conseil d'Administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital avec suppression du droit préférentiel de souscription dans la limite d'un montant de 8 000 000 € de nominal).

L'Assemblée Générale des Actionnaires, 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 spécial des Commissaires aux Comptes établis conformément aux dispositions de l'article L 225-129 III du Code de commerce :

1 - délègue au Conseil d'Administration 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. Ces valeurs mobilières pourront prendre toute forme compatible avec les lois en vigueur et notamment, l'une des formes visées aux articles L 225-150 à L 225-176 du Code de Commerce et à l'article L 228-91 du même Code;

(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, et 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, en application de l'article L 228-95 du Code de Commerce.

- 2 - décide que le montant nominal maximum 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 visées aux paragraphes (a), (b) et (c) ci-dessus, émises dans le cadre de cette résolution, pourront être émises soit en euros, en francs français, soit en monnaies étrangères, ou autres unités monétaires établies par référence à plusieurs monnaies.
- 3 - décide que les montants des autorisations d'augmentations de capital directes ou différées susceptibles d'être réalisées en vertu des pouvoirs délégués par l'Assemblée au Conseil d'Administration par la présente résolution s'imputent sur le montant nominal global de 8 000 000 euros prévu par la présente 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. Cette priorité de souscription ne donnera pas lieu à la création de droits négociables, mais pourra, si le Conseil d'Administration l'estime opportun, être exercée tant à titre irréductible que réductible.
- 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 la présente délégation, conformément aux dispositions des articles L 225-129 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 à son Président, 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 son Président, 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 Président, 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.

- 9 - 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.

➤➤➤ DIX-NEUVIÈME RÉOLUTION

➤➤➤ (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 et après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'Administration et conformément aux dispositions de l'article L 225-129 IV, décide expressément que les délégations données au Conseil dans les quinzième et seizième résolutions ci-dessus, à l'effet de réaliser toute augmentation de capital de la société sont maintenues, en période d'offre publique d'achat ou d'échange de 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 jusqu'à la prochaine tenue de l'Assemblée Générale de la Société appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2002.

>>> VINGTIÈME RÉSOLUTION

>>> (Autorisation donnée au Conseil d'Administration d'émettre des actions dans le cadre du PEE Ubi Soft).

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 dans le cadre de l'article L 225-138 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 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. 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 2 ans à compter de la présente Assemblée.

Tous pouvoirs sont donnés au Conseil d'Administration, avec faculté de subdélégation au Président du Conseil d'Administration, 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 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.

>>> VINGT ET UNIÈME RÉSOLUTION

>>> (Autorisation donnée au Conseil d'Administration de consentir des options de souscription et/ou d'achat d'actions)

L'Assemblée Générale des Actionnaires, 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 par les Assemblées Générales Extraordinaires, autorise 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 de la Société et aux filiales qui lui sont liées 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 mandataires sociaux et salariés de la société et des sociétés qui lui sont liées détenant plus de 10 % du capital social conformément aux dispositions de l'article L 225-182 du Code de Commerce.

Le nombre d'actions résultant des options de souscription et des options d'achat ne saurait être supérieur à 2,5 % du montant des actions composant le capital social au moment de l'utilisation 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.

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 de l'article L 225-209 du Code de Commerce.

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.

Conformément à l'article L 225-184, 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 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 d'actions afin de les rendre conforme aux dispositions du droit étranger concerné et d'assurer le meilleur traitement fiscal possible. À 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 stocks 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, de la somme correspondante.

Tous pouvoirs sont donnés au Conseil d'Administration, d'accomplir les formalités nécessaires et de procéder à la modification corrélative des statuts qui fixent le montant du capital social.

>>> VINGT-DEUXIÈME RÉSOLUTION

>>> (Autorisation d'émission de bons de souscription d'actions au profit de Mark Salyer Consulting Inc)

L'Assemblée Générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité des assemblées générales extraordinaires conformément aux dispositions de l'article L 228-95 du Code de commerce, après avoir entendu lecture du rapport du Conseil d'Administration et du rapport spécial des Commissaires aux Comptes,

> autorise le Conseil d'Administration, à procéder à l'émission de bons conférant à leurs titulaires le droit de souscrire des actions de la société (BSA) ;

> décide de supprimer le droit préférentiel des actionnaires à la souscription des bons à émettre au profit de Mark Salyer Consulting Inc représentée par Monsieur Mark Salyer ;

La décision de l'Assemblée Générale emporte de plein droit, au profit du titulaire des bons de souscription d'actions (BSA) renonciation expresse des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions à émettre en contrepartie de l'exercice desdits BSA ;

> autorise le Conseil d'Administration pour permettre à la société Mark Salyer Consulting Inc représentée Monsieur Mark Salyer d'exercer son droit de souscription, à augmenter le capital social d'un montant nominal maximum de 30 000 francs (soit 4573,470 €) ;

> donne pouvoir au Conseil d'Administration, pour déterminer le nombre de bons à souscrire conformément aux dispositions prévues par l'Assemblée Générale, constater toute réalisation définitive d'une augmentation de capital consécutives aux actions nouvelles émises par suite d'exercice des bons, apporter toutes modifications ainsi rendues nécessaires aux dispositions statutaires concernant le montant du capital social de la société et le nombre d'actions qui la représente, accomplir toutes formalités légales et imputer le cas échéant les frais de telles augmentations de capital sur le montant des primes d'émission correspondantes.

L'autorisation d'émettre ces bons est donnée pour une durée d'un an à compter de la présente Assemblée.

Nombre de BSA à émettre :

le nombre de BSA à émettre sera calculé selon la formule suivante :

$$N = \frac{300\,000 \text{ USD}}{Po}$$

N = Nombre de BSA

Po = La moyenne du cours de l'action sur dix jours de bourse consécutifs choisis parmi les vingt précédant la date à laquelle les B.S.A sont attribués par le Conseil d'Administration.

300 000 USD = la conversion en euro sera calculée à partir du taux de conversion publié dans le Financial Times le jour précédant l'attribution des BSA.

Prix d'émission du bon : 0,01 €

Droits de souscription : Chaque BSA donne droit à son titulaire de souscrire une (1) action de la société.

Négociabilité : les BSA ne sont pas cessibles et ne feront pas l'objet d'une demande d'admission d'un quelconque marché réglementé.

Les BSA seront détenus uniquement sous la forme nominative pure.

Modalités d'exercice : Les BSA pourront être exercés pendant une durée de cinq ans à compter de leur date d'attribution. Les BSA non exercés dans les cinq ans seront caducs.

Le prix d'exercice du bon : Po soit la moyenne du cours de l'action sur dix jours de bourse consécutifs choisis parmi les vingt cours de clôture précédant la date à laquelle les B.S.A sont attribués par le Conseil d'Administration.

Les actions nouvelles provenant de l'exercice des bons souscription feront l'objet de demandes d'admission aux négociations du Premier Marché d'Euronext Paris.

Les actions nouvelles porteront jouissance au premier jour de l'exercice duquel les BSA ont été exercés et seront entièrement assimilées aux actions anciennes. Elles jouiront des mêmes droits et seront soumises à toutes les dispositions statutaires et aux dispositions des Assemblées Générales.



Maintien des droits des titulaires des BSA : Conformément aux dispositions de l'article 225-154 du Code de Commerce et des articles 171 à 174 du décret n° 67-236 du 23 mars 1967, tant qu'il existera des BSA en cours de validité, (a) l'émission de titres comportant un droit préférentiels inscrit, sur un marché réglementé, (b) augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfices ou primes d'émission et attribution gratuite d'actions, division ou regroupement des actions, (c) incorporation au capital de réserves, bénéfices ou primes d'émission par majoration de la valeur nominale des actions, (d) distribution de réserves en espèces ou en titres de portefeuille, (e) absorption, fusion, scission, (f) attribution gratuite aux actionnaires de valeurs composées ou simples, (g) le rachat par la société d'actions, ne pourra être réalisé qu'à la condition de réserver les droits des titulaires des BSA.

Pour ces opérations, le nombre d'actions à émettre en exercice des BSA sera ajusté afin que la valeur des actions qui sera obtenue en cas d'exercice des BSA après la réalisation de l'opération soit identique à la valeur de celles qui aurait été obtenue en cas d'exercice des BSA avant cette opération, selon les modalités d'ajustement suivantes :

- (a) En cas d'opération comportant un droit préférentiel de souscription, le nouveau nombre d'actions qui pourra être obtenu en exercice d'un BSA sera déterminé en multipliant le nombre d'actions qui pouvait être obtenu par exercice d'un BSA avant le début de l'opération considérée par le rapport :

$$\frac{\text{Valeur de l'action ex-droit de souscription augmentée de la Valeur du droit de souscription}}{\text{Valeur de l'action ex-droit de souscription}}$$

Valeur de l'action ex-droit de souscription

Pour le calcul de ce rapport, les valeurs de l'action ex-droit et du droit de souscription seront déterminées d'après la moyenne des premiers cours cotés pendant toutes les séances de bourse incluses dans la période de souscription.

- (b) En cas d'augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfices ou primes d'émission et attribution gratuite d'actions ou en cas de division ou de regroupement des actions, le nouveau nombre d'actions pouvant être obtenu par exercice d'un BSA sera déterminé en multipliant le nombre d'actions qui pouvait être obtenu par exercice d'un BSA avant le début de l'opération considérée par le rapport :

$$\frac{\text{Nombre d'actions composant le capital après opération}}{\text{Nombre d'actions composant le capital avant opération}}$$

- (c) En cas d'incorporation au capital de réserves, de bénéfices ou de primes d'émission par majoration de la valeur nominale des actions, la valeur nominale des actions pouvant être obtenue par exercice des bons sera élevée à due concurrence.

- (d) Distribution de réserves en espèces ou en titres de portefeuille. Le nouveau nombre d'actions pouvant être obtenu par exercice d'un BSA sera déterminé en multipliant le nombre d'actions qui pouvait être obtenu par exercice d'un BSA avant le début de l'opération considérée par le rapport :

$$\frac{\text{Valeur de l'action avant la distribution}}{\text{Valeur de l'action avant la distribution diminuée :}}$$

Valeur de l'action avant la distribution diminuée :

soit de la somme distribuée par action

soit de la valeur des titres remis par action

- > Pour le calcul de ce rapport :

la valeur de l'action avant la distribution sera déterminée d'après la moyenne d'au moins vingt cours cotés consécutifs sur le marché choisis parmi les quarante précédant celui du jour de la distribution ;

la valeur des titres remis par action sera établie, soit d'après la moyenne d'au moins vingt cours cotés consécutifs choisis parmi les quarante précédant celui du jour de la distribution, s'il s'agit de titres admis sur un marché réglementé, soit sur la base des cours figurant au relevé quotidien des valeurs non admises à la cote, soit à partir d'une valeur déterminée à dire d'expert s'il s'agit de titres non cotés.

- (e) Absorption, fusion, scission

En ce cas, les titulaires de bons de souscription exerçant leurs bons recevront des actions de la société absorbante ou nouvelle. Le nombre d'actions de la société absorbante pouvant être souscrit par exercice des bons sera égal au nombre d'actions de la société émettrice qu'aurait souscrit le titulaire de bons, corrigé par le rapport d'échange des actions de la société émettrice contre des actions de la société absorbante ou nouvelle.

La société absorbante ou nouvelle assumera les obligations incombant à la société émettrice.

Cet ajustement sera réalisé de telle sorte qu'il égalise la valeur des titres qui auraient été obtenus en exercice des bons avant la réalisation d'une des opérations susmentionnées et la valeur des titres qui sera obtenue en cas d'exercice des bons après la réalisation de ladite opération.

Le nouveau nombre d'actions par l'exercice d'un bon comportera, le cas échéant, une fraction exprimée en centièmes. Toutefois, l'exercice des bons, au prix fixé à l'origine ne pourra donner lieu qu'à la souscription d'un nombre entier d'actions, le règlement des rompus étant précisé ci-dessous.

Le Conseil d'Administration rendra compte des éléments de calcul des nouvelles bases de conversion et des droits de souscription attachés aux bons telles que définies ci-dessus et des résultats de l'ajustement dans le premier rapport annuel suivant l'opération et au moyen de communiqués dans la presse financière.

(f) Attribution gratuite de valeurs mobilières simples ou composées :

En cas d'attribution gratuite de toutes valeurs mobilières simples ou composées, le nouveau nombre d'actions obtenues en exercice des bons sera déterminé comme suit :

(i) Si le droit d'attribution n'était pas coté à la Bourse de Paris, le nouveau nombre d'actions obtenues par l'exercice d'un bon sera déterminé en multipliant le nombre d'actions qui aurait été obtenues sur la souscription à une action avant l'attribution gratuite par le coefficient d'ajustement suivant :

$$\frac{\text{Valeur de l'action ex-droit augmentée de la valeur ou des valeurs mobilières attribuées par action}}{\text{Valeur de l'action ex-droit}}$$

Pour le calcul de ce rapport, les valeurs de l'action ex-droit et celles de la ou des valeurs mobilières attribuées par action seront déterminées par référence à la moyenne des premiers cours cotés à la Bourse de Paris compris dans une période de vingt jours de Bourse consécutifs suivant la date d'attribution. L'action ex-droit et les valeurs mobilières attribuées devront être cotées simultanément si leurs cours sont dépendants.

(ii) si le droit d'attribution faisait l'objet d'une cotation à la Bourse de Paris, le coefficient d'ajustement serait calculé conformément à l'alinéa (a) ci-dessus pour les émissions comportant un droit préférentiel de souscription, la valeur du droit d'attribution étant substituée à celle du droit préférentiel de souscription et la période de souscription étant remplacée par les vingt premiers jours de cotation des droits d'attribution à la Bourse de Paris.

(g) En cas de rachat d'actions à un cours supérieur à celui du marché, le nouveau nombre d'actions pouvant être obtenu par exercice des droits de souscription attachés aux bons sera déterminé, au centième près, en tenant compte du rapport suivant :

Pourcentage de capital racheté X (prix de rachat - cours de l'action)
Cours de l'action

Pour le calcul du rapport, les valeurs du cours seront déterminées d'après la moyenne d'au moins dix cours cotés consécutifs choisis parmi les vingt jours qui précèdent le rachat ou la faculté de rachat des actions.

Lorsqu'en raison de l'une des opérations mentionnées ci-dessus, le titulaire de bons présentant des titres aura droit à un nombre d'actions comportant une fraction formant (rompus), celui-ci aura le droit de demander :

> soit le nombre d'actions immédiatement inférieur ; dans ce cas, il lui sera versé en espèce une somme égale à la valeur de la fraction supplémentaire, évaluée sur la base du premier cours coté sur le marché à la séance de la Bourse du jour précédant la date du dépôt de la demande de conversion ;

> soit le nombre d'actions immédiatement supérieur, à la condition de verser à la société une somme égale à la valeur de la fraction d'action supplémentaire ainsi demandée, évaluée sur la base prévue au paragraphe précédent.

En l'état actuel de la législation, la société s'interdit, tant qu'il existera des bons de souscription d'actions, d'amortir son capital social ou de le réduire par voie de remboursement et de modifier la répartition de ses bénéfices. Toutefois la société peut créer des actions à dividende prioritaire sans droit de vote, à la condition de réserver les droits du porteur de bons de souscription d'actions. En cas d'opération comportant un droit préférentiel de souscription réservé aux actionnaires, le détenteur de bons de la présente émission en serait informé avant le début de l'opération par un avis inséré au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires et par lettre recommandée.

En outre, en cas d'opération entraînant un ajustement des bases d'exercice des bons, et le porteur de bons sera informé de ces nouvelles bases par un avis publié au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires et par lettre recommandée.

>>> VINGT-TROISIÈME RÉSOLUTION

>>> (Adaptation des statuts aux dispositions de la loi sur les nouvelles régulations économiques)

L'Assemblée Générale décide d'adapter les statuts à la loi n° 2001-420 du 15 mai 2001 sur les nouvelles régulations économiques et modifie les articles 9, 10, 11, 12, 13 et 14 ainsi :

Titre III - Administration

ARTICLE 9 :

La société est administré par un Conseil de trois membres au moins et dix huit membres au plus, sous réserve de la dérogation prévue par la loi en cas de fusion.

En cours de vie sociale, les administrateurs sont nommés ou renouvelés par l'assemblée générale ordinaire des actionnaires; toutefois en cas de fusion ou de scission, la nomination peut être faite par l'assemblée générale extraordinaire statuant sur l'opération.

La durée des fonctions des administrateurs est de six années.

Lorsqu'en application des dispositions législatives et réglementaires en vigueur, un administrateur est nommé en remplacement d'un autre, il n'exerce ses fonctions que pendant la durée restant à courir du mandat de son prédécesseur.

Les fonctions d'un administrateur prennent fin à l'issue de la réunion de l'assemblée générale ordinaire qui statue sur les comptes de l'exercice écoulé, tenue dans l'année au cours de laquelle expire son mandat. Les administrateurs sont toujours rééligibles.

Les administrateurs ne doivent pas être âgés de plus de 80 ans. Chaque administrateur doit être propriétaire d'une action au moins.



ARTICLE 10 :

- I -** Le Conseil d'Administration élit parmi ses membres, personnes physiques, un Président, dont il fixe la durée des fonctions sans que celle-ci ne puisse excéder la durée de son mandat d'administrateur, ni la limite d'âge statutaire. Le président du Conseil d'Administration représente le Conseil, organise et dirige les débats. Le Conseil peut également nommer, même en dehors de ses membres un secrétaire, pour une durée qu'il détermine.

Le président et le secrétaire peuvent toujours être réélus.

- II -** Le Conseil se réunit aussi souvent que l'intérêt de la société l'exige. Il se réunit sur convocation de son président ou du tiers au moins des administrateurs, même si la dernière réunion date de moins de deux mois.

Les réunions du conseil d'administration ont lieu soit au siège social, soit en tout autre endroit indiqué sur l'avis de convocation.

Les convocations sont faites par tout moyen même verbalement.

Le Conseil peut toujours valablement délibérer, même en l'absence de convocation, si tous ses membres sont présents ou représentés.

- III -** Les réunions du Conseil d'Administration sont présidées par le président, un administrateur proposé par le président pour ce faire, ou à défaut par l'administrateur le plus âgé.

Tout administrateur empêché d'assister à une réunion du Conseil peut mandater, par écrit, un de ses collègues à effet de le représenter, mais chaque administrateur ne peut représenter qu'un seul de ses collègues et chaque pouvoir ne peut être donné que pour une réunion déterminée du conseil.

La présence de la moitié au moins des membres du Conseil est nécessaire pour la validité des délibérations.

Les décisions sont prises à la majorité des membres présents ou représentés. En cas de partage des voix, celle du président de séance est prépondérante, sauf lorsqu'il s'agit de la proposition de la nomination du président du Conseil d'Administration.

- IV -** Les copies ou extraits de procès-verbaux des délibérations sont valablement certifiés par le président du Conseil d'Administration, le directeur général, un directeur général délégué ou un fondé de pouvoir spécialement habilité à cet effet.

ARTICLE 11 :

- I -** L'Assemblée Générale Ordinaire peut allouer aux administrateurs des jetons de présence dans les conditions prévues par la loi. Le Conseil d'Administration répartit cette rémunération entre ses membres comme il l'entend.

- II -** La rémunération du président, celle du directeur général et le cas échéant celle des directeurs généraux délégués sont librement fixées par le Conseil d'Administration.

- III -** Le Conseil peut allouer des rémunérations exceptionnelles pour les missions ou mandats confiés à des administrateurs dans les conditions applicables aux conventions sujettes à autorisation, conformément aux dispositions L 225-38 à L 225-43 du Code de commerce. Il peut aussi autoriser le remboursement des frais de voyage et de déplacement et des dépenses engagées par les administrateurs dans l'intérêt de la société.

Titre IV - Attribution du Conseil d'Administration et Direction Générale**ARTICLE 12 :**

Le Conseil d'Administration détermine les orientations de l'activité de la société et veille à leur mise en œuvre.

Le Conseil exerce ses pouvoirs dans la limite de l'objet social et sous réserve de ceux expressément attribués par la loi aux assemblées d'actionnaires.

Le Conseil peut consentir à tous mandataires de son choix, toutes délégations de pouvoirs, temporaires ou permanentes, dans la limite de ceux qui lui sont conférés par la loi et les présents statuts.

ARTICLE 13 :

La Direction Générale de la société est assumée sous sa responsabilité, soit par le président du Conseil d'Administration, soit par une autre personne physique nommée par le Conseil d'Administration portant le titre de Directeur Général conformément à l'article L225-51-1 du Code de commerce.

Le Conseil d'Administration choisit entre les deux modalités d'exercice de la Direction Générale de la société.

Les décisions sont prises conformément aux présents statuts, lors de la nomination ou du renouvellement du mandat du Président ou du Directeur Général et restent valables jusqu'à l'expiration du premier de ceux-ci.

- I -** Conformément à l'article L225-51-1 du Code de commerce, si le Conseil décide de ne pas dissocier les fonctions de Président du Conseil d'Administration et de Directeur Général, le président assume sous sa responsabilité, la Direction Générale de la société. Dans ce cas les dispositions relatives au Directeur Général, ci-dessous, lui sont applicables.

- II -** Si le Conseil d'Administration décide de dissocier les fonctions de Président et de Directeur Général, sous réserve des pouvoirs que la loi attribue expressément aux assemblées d'actionnaires ainsi que des pouvoirs qu'elle réserve de façon spéciale au conseil d'administration, et dans la limite de l'objet social, le Directeur Général est investi des pouvoirs les plus étendus pour agir en toutes circonstances au nom de la société.

Lorsqu'il est administrateur la durée de ses fonctions ne peut excéder celle de son mandat.

III - Conformément à l'article L225-53 du Code de commerce, le Conseil d'Administration peut nommer une ou plusieurs personnes physiques chargées d'assister le directeur général, avec le titre de directeur général délégué.

Le nombre des directeurs généraux délégués ne peut être supérieur à cinq.

Lorsqu'ils sont administrateurs la durée de leur fonction ne peut excéder celle de leur mandat.

ARTICLE 14 :

Les Assemblées Générales sont composées de tous les actionnaires, à l'exclusion de la société elle-même, d'UBI SOFT ENTERTAINMENT. 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, en retournant un bulletin de vote par correspondance ou en désignant un mandataire, 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 cinq jours au moins avant la réunion de l'assemblée.

Dans toutes les assemblées générales, le droit de vote attaché aux actions comportant un droit d'usufruit est exercé par l'usufruitier ».

>>> VINGT-QUATRIÈME RÉOLUTION

>>> (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.



4

L'ACTIVITÉ D'UBI SOFT ENTERTAINMENT

>>> 4.1. PRÉSENTATION DE LA SOCIÉTÉ ET DU GROUPE

4.1.1. Historique et évolution de la structure du groupe

1986 : Création d'Ubi Soft S.A.

Cinq frères, Claude, Michel, Yves, Gérard et Christian Guillemot, passionnés par les jeux vidéo, créent, en 1986, Ubi Soft S.A. La société a pour objet l'édition et la diffusion de logiciels ludiques et éducatifs. Les débuts d'Ubi Soft sont marqués par le succès de la commercialisation des jeux pour PC, AMSTRAD, AMIGA et ATARI (Zombi, Fer et Flamme...). Parallèlement, la diffusion de titres étrangers occupe une part croissante de l'activité. Ubi Soft acquiert ainsi très rapidement la confiance des plus grandes sociétés d'édition américaines, anglaises et allemandes : Elite, Microprose, Electronic Arts, Sierra, LucasArts™, Interplay, Software Toolworks, Novalogic®...

1989 - 1990 : Internationalisation

Ubi Soft S.A. ouvre des filiales de commercialisation sur les grands marchés mondiaux : Royaume-Uni et Allemagne en Europe, et aux États-Unis.

À l'époque, ce développement a un quadruple rôle stratégique :

- > être mieux positionné pour la distribution de produits d'éditeurs-tiers ;
- > participer à la conception et au marketing des produits Ubi Soft ;
- > assurer la distribution de ses produits ;
- > établir une veille technologique et commerciale.

1991 : Lancement des produits pour consoles

Ubi Soft se lance dans la commercialisation de produits pour les consoles de jeux Nintendo® et Sega®, alors en pleine expansion. Ubi Soft élargit ainsi son activité à un véritable marché grand public de dimension internationale et rencontre le succès avec des jeux tels que Star Wars™, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Indiana Jones, L'Empire Contre Attaque™, Street Racer.

D'autre part, la société négocie des licences avec de prestigieuses sociétés (Elite, Microprose, Electronic Arts, Sierra, LucasArts, Novalogic...) ou des personnalités reconnues (Kick Off de Jean-Pierre Papin, Eric Cantona Football Challenge).

1994-1995 : Création de studios de production interne et poursuite de l'internationalisation.**Lancement de Rayman®**

Ubi Soft met en place une importante structure intégrée de création et de développement de produits multimédia.

À partir de 1995, Ubi Soft est capable de développer intégralement des jeux en interne. Le premier studio intégré à l'étranger est créé en Roumanie. L'internationalisation se poursuit rapidement avec la création de filiales de commercialisation au Japon et en Espagne en 1994, puis en Italie en 1995.

À l'automne 1995, Ubi Soft lance le premier jeu basé sur les exploits du personnage « sans bras ni jambes » : Rayman®.

L'activité de la société s'articule autour de quatre lignes éditoriales : jeux, formation artistique, entraînement scolaire, jeunesse.

Ubi Soft compte alors 368 salariés dans le monde.

1996 : Ubi Soft S.A. devient Ubi Soft Entertainment S.A. et s'introduit en Bourse

> En février 1996, le groupe crée une unité de production en Chine (Shanghai) et un bureau de distribution est ouvert en Australie.

> En mars 1996, l'Assemblée Générale des actionnaires vote le changement de dénomination sociale de la société en Ubi Soft Entertainment S.A.

Au printemps, Ubi Soft Entertainment dévoile POD, le premier jeu de course à utiliser la technologie MMX™ de Intel. Ubi Soft édite également Grand Prix 2 (Microprose) qui devient en France la meilleure vente sur PC.

> En juillet 1996, Ubi Soft Entertainment s'introduit au Second Marché de la Bourse de Paris (SICOVAM 5447). Le titre est souscrit plus de 75 fois pour l'ensemble de l'Offre Publique de Vente.

En décembre, la famille Guillemot élargit le flottant de la société, le portant de 20 % à 36 %.

1997 - 1998 : Poursuite de la montée en puissance du groupe

Ubi Soft Entertainment crée des unités de production au Québec (Montréal), en Chine (Shanghai) et au Maroc (Casablanca).

La société continue également son internationalisation avec de nouvelles filiales de commercialisation en ouvrant des bureaux, à Hong-Kong et au Danemark.

Ubi Soft adopte une logique de « gamme » et lance, par exemple, le best-seller F1 Racing Simulation, premier titre d'une gamme de jeux de simulation de course de Formule 1. Un accord est signé avec Playmobil® pour réaliser en exclusivité les aventures virtuelles des célèbres personnages de la firme.

Au 31 mars 1998, Ubi Soft compte 933 salariés dans le monde.

1999 - 2000 : Une année de consolidation

Ubi Soft consolide sa croissance grâce à :

- un nombre important de produits sortis des studios internes ou développés par des développeurs-tiers (56 contre 32 en 1998/1999) ;
- un renforcement du portefeuille de licences avec de nombreuses signatures de licences dont Disney, Warner, Sony Pictures notamment ;
- la consolidation du réseau de distribution avec la création de nouvelles filiales de commercialisation en Belgique et au Brésil ;
- de nouvelles structures de conception et production, implantées à New-York, Barcelone, Milan, Tokyo.

Le groupe se structure selon son organisation actuelle : deux pôles géographiques EMEA (Europe, Moyen-Orient, Asie) et USA se partagent la commercialisation et le marketing des produits. Une structure « corporate », basée à Montreuil, est créée pour la gestion des filiales de commercialisation, des studios et de la qualité des produits. L'augmentation de capital lancée le 3 novembre 1999 par Ubi Soft Entertainment S.A. rencontre un franc succès et permet à la société de lever 50,6 millions d'euros. Une seconde augmentation est effectuée le 14 mars 2000 pour un montant de 166 millions d'euros.

➤ En janvier 2000, l'action Ubi Soft Entertainment S.A. est transférée au premier marché à Règlement Mensuel de la Bourse de Paris. Le titre fait conjointement l'objet d'une division du nominal par 5 qui ramène à 2 francs la valeur de l'action.

➤ En février 2000, Ubi Soft Entertainment S.A. crée Ubi Ventures S.A. au capital de 100 millions d'euros, filiale à 99,99 % du groupe, dont l'objet est la prise de participations dans des start-up et des sociétés de la nouvelle économie. Ubi Ventures S.A. réalise des investissements dans des sociétés liées aux jeux, aux contenus en ligne et aux nouvelles technologies de la communication.

Au 31 mars 2000, Ubi Soft Entertainment compte 1652 salariés dans le monde.

2000 - 2001 : Des acquisitions sélectives de marques fortes dans un secteur en transition

En 2000/2001, Ubi Soft Entertainment S.A. a procédé à des acquisitions opportunes qui lui permettent de consolider sa structure internationale et son portefeuille de marques mondiales. Ubi Soft possède aujourd'hui un catalogue varié regroupant l'ensemble des genres (aventure, action, stratégie, courses, etc.).

➤ Mars 2000 : Acquisition des studios de production **Sinister Games** (États-Unis) et **Grolhier Interactive Ltd.** (Grande-Bretagne). Ces acquisitions viennent renforcer la capacité de production du groupe au Royaume-Uni et aux États-Unis et renforcent sa position sur des genres à fort potentiel.

Acquisition de **Gamebusters** (Autriche), société de distribution qui confère à Ubi Soft une implantation directe dans le pays.

➤ Septembre 2000 : Acquisition de **Red Storm Entertainment**, éditeur américain de jeux vidéo à succès tels que la série des Tom Clancy's Rainbow Six, une gamme qui totalise plus de cinq millions d'exemplaires vendus.

➤ Février 2001 : Acquisition de **Blue Byte Software**, société allemande qui regroupe les activités de production, d'édition et de distribution de jeux vidéo essentiellement destinés aux PC. Blue Byte est notamment à l'origine des séries : The Settlers Series® et The Battle Isle Series™ (respectivement vendues à 2,7 millions d'unités et 650 000 unités dans le monde jusqu'en février 2001).

➤ Mars 2001 : Acquisition de la division Entertainment de **The Learning Company**.

Cette acquisition confère au groupe les droits d'édition exclusifs sur plus de 80 titres ; parmi lesquels on trouve : Prince of Persia, Pool of Radiance™, Chessmaster® et Myst®, la référence des jeux d'aventure sur PC avec plus de 10 millions d'exemplaires vendus dans le monde.

Enfin, Ubi Soft a renforcé son réseau de distribution en rachetant en Italie 60 % des parts de la société 3D Planet SpA (Juillet 2000) et en reprenant la distribution des logiciels à la société Guillemot Corporation en Allemagne (Mai 2000), en France (Janvier 2001), Hollande (Mars 2001), Belgique et Canada (Avril 2001).

Sur l'année, quatre marques ont dépassé le million d'unités vendues : la série Rayman® (Rayman®2 Revolution et Rayman®), la série des Tom Clancy's Rainbow Six, Disney's Jungle Book Groove Party et Disney's Dinosaur.

Tout au long de l'exercice 2000/2001, Ubi Soft Entertainment S.A. a également conclu des accords de licences et d'édition qui renforcent la qualité de son catalogue avec : Crave Entertainment, Sony Online Entertainment/Verant, Sony Pictures, In Utero™, Codemasters et en juin 2001, avec Capcom.

Depuis août 2000, l'action Ubi Soft Entertainment S.A. est éligible au SRD et figure à l'indice SBF 120.

Le remboursement anticipé de l'obligation convertible 2 % d'octobre 1997 est lancé le 30 avril 2001, la période de conversion court du 21 mai 2001 au 20 août 2001 (rapport de conversion : une obligation pour 5 actions).



4.1.2. Organigramme juridique du groupe au 31 juillet 2001

Le groupe est structuré autour de :

- > 21 sites de production dans le monde : France, Royaume-Uni, Allemagne, Espagne, Italie, États-Unis, Canada, Chine, Roumanie, Maroc et Japon.
- > 25 filiales de commercialisation implantées dans 17 pays sur les principaux marchés du secteur : États-Unis, Japon, Europe (France, Allemagne, Royaume-Uni...).



Ludigames S.A.	(France)	20,00 %
GameLoft.com S.A.	(France)	15,12 %
Ubi Ventures S.A.	(France)	100,00 %
Ubi Soft Holdings Inc	(USA)	100,00 %

PRODUCTION

Ubi Soft Edutainment S.A.	(France)	85,00 %
Ludimedia S.A. (1)	(France)	99,76 %
Ludi Factory SARL (1)	(France)	99,80 %
Ubi Game Design SARL	(France)	99,00 %
Ubi Studios S.A.	(France)	99,60 %
Ubi Research & Development SARL	(France)	99,80 %
Ubi Simulations SARL	(France)	99,80 %
Ubi Soft Entertainment Inc NY	(USA)	100,00 %
Ubi Pictures SARL	(France)	99,00 %
Ubi Animation SARL	(France)	99,80 %
Ubi Graphics SARL	(France)	99,80 %
Ubi Sound Studio SARL	(France)	99,00 %
Ubi Soft Divertissements Inc	(Canada)	100,00 %
Shanghai Ubi Computer Software Co Ltd.	(Chine)	100,00 %
Ubi Networks SARL	(France)	99,80 %
Ubi Soft Entertainment SARL	(Maroc)	99,98 %
Ubi Voices Inc	(USA)	100,00 %
Ubi Music Publishing Inc	(Canada)	100,00 %
Ubi Info Design SARL	(France)	99,80 %
Ubi World Studios SARL	(France)	99,80 %
Ubi Productions France SARL	(France)	99,80 %
Ubi Computer Software Beijing Co Ltd	(Chine)	100,00 %
Ubi Studios Srl	(Italie)	97,50 %
Ubi Studios S.L	(Espagne)	99,95 %
Ubi Color SARL	(France)	99,80 %
Ubi Digital Movies Inc	(Canada)	100,00 %
Ubi Soft S.R.L	(Roumanie)	99,35 %
UBI Studios KK	(Japon)	99,50 %
UBI Music Inc	(Canada)	100,00 %
UBI Studios Ltd	(Royaume-Uni)	100,00 %
Sinister Games Inc	(USA)	100,00 %
Red Storm Entertainment (1)	(USA)	100,00 %
Blue Byte Software Inc (1)	(USA)	100,00 %

ADMINISTRATION

Ubi Administration SARL	(France)	99,99 %
Ubi Books & Records SARL	(France)	99,00 %

COMMERCIALISATION

Ubi Soft Marketing & Communication S.A.	(France)	99,94 %
Ubi Soft Entertainment Ltd	(Royaume-Uni)	100,00 %
Ubi Soft Entertainment GmbH	(Allemagne)	100,00 %
Ubi Soft S.A.	(Espagne)	99,95 %
Ubi Soft SpA	(Italie)	99,98 %
Ubi Soft Inc	(États-Unis)	99,99 %
Ubi Soft KK	(Japon)	100,00 %
Ubi Soft PTY Ltd	(Australie)	100,00 %
Ubi World S.A.	(France)	99,88 %
Ubi Soft France S.A.	(France)	99,94 %
Ubi Soft Publishing OEM Inc	(Canada)	100,00 %
Ubi Soft Entertainment Nordic A.S	(Danemark)	99,50 %
Ubi Soft Entertainment SprL	(Belgique)	99,33 %
Ubi Soft Entertainment Ltd	(Hong Kong)	99,50 %
Ubi Soft Entertainment B.V.	(Hollande)	98,75 %
Ubi Soft Entertainment Sweden A.B	(Suède)	98,00 %
Ubi Marketing Research SARL	(France)	99,80 %
Gamebusters GesmbH	(Autriche)	100,00 %
Ubi Soft Entertainment Ltda	(Brésil)	99,00 %
Ubi EMEA SARL	(France)	99,99 %
3D PLANET SpA	(Italie)	60,00 %
Ubi Soft Canada Inc	(Canada)	100,00 %
Blue Byte Software GmbH. Co KG	(Allemagne)	100,00 %
Blue Byte Software Ltd	(Royaume-Uni)	100,00 %

(1) Ces sociétés sont détenues indirectement par Ubi Soft.

➤ Les sociétés de production facturent leurs travaux en fonction de l'état d'avancement de leurs projets ;

➤ Les sociétés de commercialisation sont facturées par Ubi Soft Entertainment S.A. selon leur volume de ventes.

Les services rendus par les sociétés de production et de commercialisation sont facturés aux conditions de marché.

Dans aucun pays, Ubi Soft Entertainment n'est propriétaire des immeubles qu'elle occupe.

4.1.3. Présentation des activités principales

L'activité principale d'Ubi Soft repose sur trois corps de métier : le développement, l'édition (publishing) et la distribution de logiciels de loisirs interactifs.

a) Le développement : du concept à sa mise en œuvre

La **conception** d'un jeu vidéo naît de la définition du scénario et de son univers, dans le respect des axes de développement définis par la direction éditoriale. Les équipes de création travaillent à l'analyse du marché en collaboration avec les équipes marketing stratégique ; ils déterminent ainsi des concepts ludiques et novateurs susceptibles de plaire aux consommateurs finaux. La conception d'un jeu aboutit à la création d'un « story board » adapté à un type de consommateur prédéfini : sur cette base, les responsables commerciaux et marketing des zones USA, Europe, Moyen-Orient et Asie fournissent leurs estimations de vente qui serviront de cadre budgétaire aux équipes de production.

Pour concevoir un jeu, les équipes d'Ubi Soft privilégient depuis toujours le « game play »¹, mais aussi l'élaboration de scénarii captivants, la richesse graphique et sonore pour satisfaire le joueur et répondre à ses exigences.

Les évolutions technologiques, la puissance grandissante des processeurs, le progrès réalisé dans le domaine des images en 3D (développement des cartes graphiques), les nouvelles applications Internet, la capacité démultipliée des consoles et l'arrivée du DVD-Vidéo offrent des possibilités supplémentaires pour innover dans ces domaines.

Depuis l'établissement de son premier studio de création, Ubi Soft a développé en interne et en co-production 154 jeux (10 en 1995/1996 et 61 en 2000/2001).

La **production** d'un jeu recouvre de nombreuses activités. Ubi Soft confie la production de ses jeux à des équipes de spécialistes organisées en plus de 21 studios internes, présents dans dix pays sur quatre continents. Ceux-ci ont leur propre gestion et agissent comme des prestataires auprès des équipes de conception ou de diffusion. Cette organisation permet à chaque studio d'exprimer pleinement son talent, du fait de la variété des projets et des supports. Elle permet aussi de consolider l'ensemble des savoir-faire nécessaires à la production de jeux, favorisant ainsi une meilleure productivité et une réactivité accrue aux innovations technologiques.

À chaque nouveau projet, une nouvelle équipe se constitue, apportant l'expertise et la compétence du studio à l'avancement de la production. En amont, il s'agit de concevoir les outils informatiques nécessaires à la fabrication des jeux. Les équipes de Recherche travaillent en relation avec les fabricants de consoles, de systèmes d'exploitation, de processeurs... Ce travail est aussi celui des équipes de Développement qui créent les outils de design et les moteurs de logiciels. Pour cette activité, Ubi Soft compte plus de 300 ingénieurs-informaticiens dans le monde.

➤ La production d'un jeu interactif exige un important travail sur l'image. Il est effectué par les studios de Modélisation, d'Animation et de Cinématique qui travaillent respectivement à la création des graphismes et des volumes, à l'animation de ces volumes et enfin à la création des scènes d'introduction, de transition et de fin des jeux.

➤ Le Design du jeu est mis au point par des équipes de Game-Design qui se penchent sur la « jouabilité » (game play) du jeu. Il s'agit de stimuler l'utilisateur sans toutefois le décourager (niveaux, astuces, cartes...). Les équipes d'Info-Design sont chargées de la programmation de comportements des différents acteurs virtuels du jeu (personnages, véhicules...). Enfin, les équipes de Sound-Design sont responsables de l'ambiance sonore du jeu.

➤ Ubi Soft possède également des studios son, vidéo et de « localisation ». Les équipes Son regroupent des spécialistes de la prise de son et du mixage qui travaillent dans des studios d'enregistrement en collaboration avec des acteurs et les sound-designers. Le studio Vidéo est en charge de l'introduction des scènes cinématiques et réalise les spots publicitaires et les spots de démonstration des jeux. Les équipes de Localisation ont pour mission d'adapter un jeu d'un point de vue linguistique, technique et culturel à un public.

➤ Enfin, les jeux subissent des tests rigoureux, réalisés par Ubi Soft sur l'ensemble de leurs configurations possibles (par support, par version, seuls ou en réseaux...).

Cette rigueur de travail et de qualité est indispensable pour être homologuée par les fabricants japonais de consoles de jeux. Elle permet également à la société d'avoir plusieurs jeux classés AAA, (meilleure note pour la qualité d'un jeu attribuée par les journalistes et professionnels du secteur).

C'est ce savoir-faire capitalisé sur de nombreuses années qui a permis à Ubi Soft de créer ses propres marques dont la notoriété et le succès se renforcent de jour en jour : les ventes de Rayman dépassent aujourd'hui les neuf millions d'exemplaires.

¹ Forme donnée au jeu (jouabilité) – voir glossaire en fin de chapitre



Les jeux créés par Ubi Soft sont en règle générale déclinés sur plusieurs plates-formes. L'existence de différents formats permet d'augmenter les volumes de ventes pour un coût marginal de développement relativement modeste. L'expertise acquise aujourd'hui par les studios d'Ubi Soft permet ainsi de minimiser les coûts de portage depuis la plate-forme utilisée pour le développement initial du jeu aux autres supports de destination.

Ubi Soft s'efforce de se positionner le plus tôt possible sur les nouveaux formats. Ainsi, Ubi Soft a fait partie des premiers producteurs à développer des jeux destinés à la Playstation®2. Cinq jeux étaient disponibles dans les mois suivants son lancement, dont deux à sa sortie : Rayman® Revolution et Disney's Dinosaur ; ont suivi : Disney's Donald Quack Attack, Disney's Jungle Book Groove Party et F1 Racing Championship.

De même, la version de Rayman® pour la console portable Game Boy® Advance de Nintendo a été commercialisée lors du lancement de la machine aux États-Unis et en Europe ; Myst®III sera présent au lancement de la X-box au Japon. Historiquement, il en avait été de même pour la console Dreamcast® de Sega et la Nintendo 64, sorties en 1998 et 1999.

b) Un important portefeuille de licences

Ubi Soft signe régulièrement des contrats de licences pour l'édition. D'une façon générale, il s'agit d'utiliser une propriété qui existe déjà, une idée, un concept, un univers, un thème connu du grand public pour en faire un jeu vidéo. Ubi Soft s'engage sur une licence lorsqu'il pense pouvoir lui apporter des éléments nouveaux, l'enrichir de nouveaux contenus en la portant sur un support interactif et ludique tout en privilégiant la qualité à chaque étape de la création d'un jeu.

Éditer des licences, c'est aussi offrir des graphismes qui vont mettre le sujet en valeur. La question se pose d'autant plus lorsqu'il s'agit d'animer un personnage qui ne bouge pas originellement (c'est le cas des jouets traditionnels comme les Playmobil®), ou lorsque le personnage est en 2D pour un jeu en 3D (comme pour XIII, personnage de B.D., licence récemment acquise auprès de Dargaud pour 5 ans), en veillant à ce qu'il soit reconnaissable immédiatement et qu'il ne perde pas son originalité. Le groupe met tout son savoir-faire au service des plus grands héros pour leur faire vivre de nouvelles aventures interactives.

Outre le game play et les graphismes, le savoir-faire d'Ubi Soft consiste à porter une attention particulière aux musiques afin qu'elles soient en adéquation avec l'univers de la licence. Chaque jeu est créé « sur mesure » afin de trouver le concept le mieux adapté, à la fois à l'esprit et à l'univers du héros.

Une équipe est dédiée toute l'année à la recherche de nouveaux produits ; pour cela, elle est amenée à étudier toutes les formes d'expression artistiques existantes : le monde de la bande dessinée, du cinéma, de la télévision, de la musique, de l'édition pour enfants, etc. La forte notoriété de certains personnages et de certains univers représente une opportunité pour le groupe de séduire un public très large.

Là aussi, le réseau international du groupe permet de valider le potentiel commercial de telle ou telle licence.

Lorsqu'une licence est détectée, la réactivité des équipes d'Ubi Soft permet de proposer très rapidement un concept de jeu aux partenaires potentiels.

Ubi Soft oriente sa stratégie de licences vers des marques fortes comme : les licences intemporelles ou les « grands classiques » tels que Le Livre de la Jungle de Walt Disney ou la F1 ; ou encore des sujets issus du monde du cinéma et des séries TV ; ou les licences des personnalités sportives ou médiatiques.

Ubi Soft signe généralement des licences de longue durée, ainsi Largo Winch a été signé pour une durée de dix ans, et Tom Clancy pour dix-sept ans. Les autres varient entre trois et cinq ans d'exploitation. Les contrats passés avec les propriétaires des licences prévoient généralement des garanties sur les quantités vendues et le paiement de royalties par unité vendue.

Ainsi, les licences permettent de multiplier les ventes par 2 ou 3, d'accroître la durée de vie des produits à travers des scénarii, des produits dérivés, et de réduire les coûts de marketing.

Par exemple, la sortie simultanée d'un jeu et d'un film permet de bénéficier d'un effet de levier en termes de promotion du produit : c'est le cas pour la prochaine sortie du remake de E.T. l'extraterrestre (licence de NewKidCo).

Les nouveaux contrats de licences de l'exercice sont les suivants :

> Colin McRae Rally, Mike Tyson Boxing et TOCA World Touring Cars	Codemasters
> XIII	Dargaud
> Disney 's Donald Duck Goin 'Quackers, Walt Disney 's The Jungle Book Groove Party, Disney 's Tarzan™	Disney Interactive
> Largo Winch	Dupuis
> Scrabble, Monster Jam Maximum Destruction	Mattel Interactive
> Crouching Tiger Hidden Dragon™	Sony Pictures Consumer Products
> Batman™ : Vengeance	Warner Bros Interactive Entertainment

Ils viennent étoffer un portefeuille de licences déjà très riche : Warner Bros Interactive Entertainment (Batman, The Powerpuff girls), Disney Interactive (Goofy's Fun House), Sony Pictures Consumer Products (VIP, pour une durée de 10 ans), Sony Online Entertainment (Everquest® : The Ruins of Kunark).

Par ailleurs, Ubi Soft édite des jeux d'éditeurs-tiers qui en 2000/2001, ont représenté 31 % du chiffre d'affaires consolidé du groupe :

> The Powerpuff Girls™	BAM!Entertainment
> Super Street Fighter 2X Revival, Street Fighter Alpha 3, Mega Man 1 and 2, Breath of Fire 1 and 2, Final Fight 1	Capcom
> Battle Realms, Armored Core, Kengo, Ultimate Fighting Championship	Crave
> Conquest : Frontier Wars worldwide	Digital Anvil Holdings

> Disney 's Goofy 's Fun House	Disney Interactive
> Grandia II, Evolution II	Entertainment Software Publishing Interactive
> Conflict Zone™	MASA (Mathématiques appliquées S.A.)
> Ministry of Sound	Ministry of Sound
> Reel Fishing® II, Harvest Moon® : Back to Nature	Natsume
> E.T. The Extra-Terrestrial, Tom & Jerry	NewKidCo
> Evil Islands	Ravensburger Interactive
> EverQuest®: The Ruins of Kunark™ EverQuest®: The Scars of Velious™ EverQuest®: Shadows of Luclin™	Sony Online Entertainment
> PlanetSide	Sony Online Entertainment

c) Distribution : maîtrise d'un réseau international

Ubi Soft assure le marketing et la commercialisation de ses propres produits ainsi que de ceux de plus d'une cinquantaine d'éditeurs-tiers tels que Sony Online Entertainment dans le monde (États-Unis exclus), de Disney Interactive en Scandinavie, Capcom en Chine ou Lucas Arts, que le groupe représente dans différents territoires. Pour la distribution de produits des éditeurs-tiers, les studios d'Ubi Soft assurent l'ensemble des localisations nécessaires pour créer des versions bilingues, voire multilingues (logiciel, emballage et manuel d'utilisation) selon les territoires de diffusion attribués contractuellement et en fonction des formats.

Les équipes du studio de localisation travaillent en amont du développement d'un projet afin d'intégrer les contraintes des pays de destination des jeux. Le studio dispose ainsi d'une mission de conseil essentielle auprès des développeurs. Entre avril 2000 et mars 2001, plus de 400 projets ont été menés à bien par le studio de localisation Ubi Soft, qui localise les produits vers plus de 25 langues. Ubi Soft dispose ainsi d'une offre complète de plus de 1000 titres actifs dans le monde entier, ce qui lui permet d'augmenter son pouvoir de négociation avec les distributeurs locaux.

Ubi Soft distribue ses produits dans 52 pays : ceci par l'intermédiaire de filiales de diffusion directe dans 17 pays (États-Unis, Brésil, France, Royaume-Uni, Allemagne, Australie, Espagne, Italie, Pays-Bas, Belgique, Danemark, Canada, Chine, Japon, Suède, Autriche, Hong-Kong) ou grâce à des accords de distribution ou de licence.

Le marketing et la commercialisation sont organisés autour de deux grandes zones : EMEA (Europe, Moyen-Orient et Asie) et États-Unis. En 2000/2001, grâce à ses dernières acquisitions, le réseau d'Ubi Soft a été consolidé avec l'intégration des circuits de distribution de software allemand, belge, néerlandais, canadien et français qui appartenaient à la société Guillemot Corporation. Ubi Soft s'est également enrichi d'une nouvelle distribution directe en Autriche (Gamebusters) et en Italie (3D Planet SpA). Avec ses acquisitions aux États Unis, de la division Entertainment de TLC notamment, Ubi Soft distribue aujourd'hui ses produits directement dans les plus grandes chaînes américaines dont Wal-Mart.

La maîtrise de la distribution garantit à Ubi Soft un contrôle local de ses produits dans un environnement dans lequel l'espace en linéaire devient d'autant plus précieux que le nombre de titres ne cesse d'augmenter. Ubi Soft contrôle désormais en direct sa distribution aux États-Unis et en Europe. La société se place, en terme de distribution, à la quatrième place en Europe et au premier rang en Chine où elle distribue également des éditeurs japonais.

La distribution internationale s'appuie sur une stratégie marketing ciblée et locale :

En matière de promotion, Ubi Soft continue à étendre ses partenariats avec des marques de grande consommation :

- > Nestlé, Coca Cola, Disney Channel et Canal +, pour la promotion de Disney's Dinosaur en Espagne ;
- > Sketchers, pour la promotion de Rayman® aux États-Unis ;
- > Toy's «R» Us, pour la promotion de Disney's Jungle Book Groove Party aux États-Unis ;
- > Packard Bell, NRJ, Pizza Hut, Liberty Tv et Sport Avenue en Belgique ;
- > Les céréales ASDA « Golden Puff », pour la promotion de Rayman® au Royaume-Uni ;
- > Omo, pour la promotion de Disney's Dinosaur aux Pays-Bas ;
- > Les biscuits Cuétara, pour la promotion de « Pour l'or et la gloire : La Route d'Eldorado » en Espagne ;
- > Shell, pour la promotion de Grand Prix 3 en France ;

Dans le domaine de la publicité, Ubi Soft a sélectionné un réseau international d'agences avec qui il travaille de façon régulière sur l'ensemble des jeux. Le groupe s'assure en outre de l'efficacité de chaque campagne en effectuant des tests d'impact et d'agrément auprès des consommateurs.

En ce qui concerne la promotion, Ubi Soft a signé coup sur coup de nombreux accords de partenariats avec des marques établies afin d'accroître la notoriété de ses jeux.

Enfin, le marketing online est l'un des axes prioritaires de la stratégie marketing d'Ubi Soft. Aujourd'hui les sites ne sont pas seulement des sites informatifs et riches en contenus mais ils tirent également totalement parti de tous les avantages de ce support : interactivité, mises à jour en temps réel, etc.

4.1.4. L'environnement de l'entreprise

a) Regards sur 2000/2001

Fin 2000, le marché mondial des jeux vidéo et du matériel était estimé à environ 20 milliards de dollars¹, soit un montant supérieur aux ventes mondiales de cassettes vidéo et DVD enregistrés (12 milliards de dollars) ou des recettes mondiales des salles de cinéma. Selon une enquête menée par l'association professionnelle Interactive Digital Software Association (IDSA), relative aux activités considérées les plus ludiques², les jeux vidéo arrivent en tête devant la télévision, Internet, la lecture, le cinéma, ou la vidéo. 60 % des américains déclarent jouer aux jeux vidéo, soit 165 millions de personnes. Dans les jeux vidéo, on distingue trois grands marchés : l'Europe, les États-Unis et le Japon. En Europe, l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la France réalisent 60 % des ventes de leur zone.

Les jeux pour consoles représentent deux tiers des ventes de jeux vidéo, tandis que les jeux destinés aux ordinateurs personnels (PC ou Mac) représentent un tiers. On observe toutefois des écarts suivant les zones : la part des jeux pour consoles atteint 90 % au Japon du fait du poids des fabricants japonais de consoles (Sony, Nintendo), mais descend à moins de 60 % en Europe.

Selon Arcadia³ (enquête avril 2001), l'industrie du jeu aux USA va croître de 10 % en 2001, en 2002 la croissance devrait atteindre les 30 %. En 2001, il devrait y avoir 21,1 millions de nouvelles machines installées aux USA, pour un total de 114,9 millions de jeux. En 2002, le nombre de nouvelles machines sera de 26,4 millions pour 135,2 millions de nouveaux jeux. Le marché européen est le miroir du marché américain. Au Japon (selon IDG) le marché des consoles devrait se situer autour de 4,5 millions de nouvelles unités, pour 22 millions de nouveaux jeux.

Les jeux vidéo sont généralement classés en sept grandes catégories : stratégie & jeux de rôles, action, combat et shooting, jeux de sports, courses, jeux destinés à la famille, jeux destinés aux enfants, et jeux divers.

Les jeux d'action/combat et shooting arrivent en tête des ventes aux USA en 2000, avec 37 % du marché, suivis par les jeux de stratégie et les jeux de rôles (21 %), les jeux de sports (21 %) et les courses (13 %)⁴. Ces quatre catégories représentent plus de 91 % des ventes⁵.

Le marché des jeux vidéo subit la pression des évolutions technologiques ; la politique des constructeurs de consoles influence donc également le lancement des produits : l'année 2000/2001 a été influencée par la transition du marché vers les machines de nouvelle génération et l'attentisme généré par la nouvelle PlayStation®2 de Sony.

L'attentisme n'est pas un phénomène nouveau : l'activité des éditeurs de jeux vidéo a déjà connu ce genre d'à-coups liés à l'arrivée d'une nouvelle génération de consoles. En 1992, les ventes annuelles de consoles 16 bits avaient culminé à plus de 20 millions avant de retomber à 8 millions en 1995. Puis, en 1996 et surtout de 1997 à 1999, les ventes de consoles étaient reparties en très forte hausse, les consoles 32 et 64 bits prenant le relais des consoles 16 bits.

Ce même phénomène s'est produit en 2000, avec une diminution des ventes de consoles 32-64 bits à 10 millions d'unités, avec la nouvelle PS®2 à 128 bits qui a été commercialisée en mars 2000.

2001 est donc une année de reprise après 2000, qui a marqué une transition. La nouvelle PS®2 se commercialise actuellement à un rythme élevé et Sony s'attend à un parc d'ici fin mars 2002, de 34 millions d'unités. Les sorties fin 2001, aux États-Unis, de la nouvelle Game Cube™ de Nintendo et de la X-Box de Microsoft contribueront également à soutenir le marché des consoles dont le pic est attendu en 2003/2004. L'impact de cette nouvelle génération de consoles sur la relance des ventes de jeux vidéo s'est déjà fait sentir pour les éditeurs. En France par exemple, les ventes de jeux vidéo ont connu une faible croissance jusqu'en octobre 2000, puis ont repris très fortement en novembre et en décembre sous le double effet de la sortie de la PlayStation®2 et

des fêtes de fin d'année. D'emblée, les jeux pour PlayStation®2 ont conquis plus de 7 à 8 % du marché et ont contribué à hauteur de 10 % au chiffre d'affaires d'Ubi Soft.

La console portable de Nintendo, Game Boy® Advance (GBA), devrait également contribuer à la bonne tenue du marché en 2001. Lancée au Japon au mois de mars (1 100 000 exemplaires ont été vendus dans les trois premières semaines⁵) et en juin aux États-Unis et en Europe, elle devrait être commercialisée à 24 millions d'unités en un an.

b) Saisonnalité des activités

La commercialisation des produits de loisir interactif est généralement sujette à une certaine saisonnalité : les mois de septembre à décembre sont traditionnellement plus riches en lancements de produits que le reste de l'année.

La politique d'Ubi Soft consiste toutefois à échelonner les lancements de produits au cours de l'exercice, tout en profitant du regain d'intérêt des consommateurs pendant la période de fin d'année pour optimiser les ventes de ses produits à plus fort potentiel. L'échelonnement des lancements de produits sur plusieurs pays permet également de lisser l'activité.

Habituellement, l'activité du premier semestre (avril-septembre) contribue à hauteur de 30 % au chiffre d'affaires annuel.

c) Panorama de la compétition dans l'industrie du jeu interactif

Le secteur des jeux vidéo connaît une très forte concentration depuis dix ans ; la compétition entre les fabricants de jeux est mondiale. Compte tenu des nombreuses fusions et acquisitions, les principaux éditeurs⁶ de jeux vidéo ayant plus de 10 ans d'activité sont désormais en nombre restreint : Activision, Electronic Arts, Infogrames, THQ, Titus, Ubi Soft. A l'inverse, quelques entreprises majeures ont disparu ou ont été absorbées, parmi lesquelles des éditeurs tels que Broderbund, Sierra, Cendant, GT Interactive, TLC, Time-Warner Interactive, BMG Interactive. De nombreux studios de production, de plus petite taille, ont également été rachetés (Mindscape, Crystal Dynamics, Westwood, Wizzards...).

Ce marché reste toutefois très fragmenté : aux États Unis, les huit premiers éditeurs contrôlent uniquement 63 % du marché. Le secteur devrait connaître un accroissement des concentrations dans les années à venir.

¹ Financial Times « Analysis : Playing to win » 19 mai 2001

² Enquête réalisée auprès de plus de 1600 foyers américains

³ Enquête Arcadia investment Corp. « 2000-2001 Home Entertainment Market Update » – Avril 2001 (USA, Japon, Europe)

⁴ Datamonitor, Electronics Game in Europe and US, 200-2005. 4^e édition

⁵ Source : Nintendo

⁶ Hors fabricants de consoles

Les intervenants du secteur peuvent être classés en trois catégories différentes :

➤ Les **constructeurs** de consoles :

Sony et Nintendo occupent une place à part car ils sont présents dans l'industrie du jeu vidéo depuis plusieurs années en tant que fabricants de consoles et en tant qu'éditeurs exclusivement de jeux sur leurs propres consoles. Ils sont complémentaires des autres éditeurs, plus qu'ils ne sont concurrents : en effet, lorsqu'un éditeur obtient un succès sur une console, le fabricant en profite tant au niveau des commissions « constructeur » qu'en terme de notoriété.

Microsoft, nouvel entrant dans le secteur, rejoint cette catégorie avec la X-box.

Sega, le sortant, a renoncé en début d'année à fabriquer sa console Dreamcast pour se concentrer uniquement sur la production de logiciels de jeux.

➤ Les **conglomérats** pour lesquels l'activité des jeux vidéo n'est qu'une diversification au sein d'un ensemble d'activités plus vaste. Même si devenir développeur et producteur de jeux vidéo est une gageure pour les entreprises extérieures au domaine, Vivendi Universal, Disney Interactive et Microsoft ont bien réussi dans le secteur, en se classant parmi les dix premières entreprises mondiales éditrices.

Les relations entre ces acteurs non « spécialisés » et les éditeurs de jeux spécialisés évoluent constamment. La cession récente d'Hasbro Interactive à Infogrames, et la stratégie de Disney Interactive qui conclut des accords de licences avec des éditeurs spécialisés (dont Ubi Soft), illustrent ce phénomène.

➤ Les **éditeurs spécialisés** dans l'édition de jeux :

Le marché mondial est dominé aujourd'hui par des entreprises américaines et japonaises qui bénéficient d'un marché national très important :

➤ les éditeurs de jeux américains Activision, Electronic Arts, Take2, THQ sont des majors du secteur, présents sur tous les genres de jeux et très actifs dans les sports et sports extrêmes ;

➤ les éditeurs japonais produisent des hits vendus à plusieurs millions d'exemplaires : « Final Fantasy » de Square, « Metal Gear Solid » de Konami, « Street fighter » de Capcom ;

➤ parmi les européens, figurent deux entreprises françaises : Infogrames, deuxième éditeur mondial indépendant ; Ubi Soft qui se place au dixième rang mondial des sociétés cotées indépendantes, et au deuxième rang européen derrière Infogrames et devant Eidos (Grande-Bretagne).

Principaux éditeurs mondiaux de jeux vidéo (hors constructeurs)

RANG	ÉDITEUR		CA « JEUX »	% CA « JEUX »	PRINCIPALES FRANCHISES
			2001 (P)	AU SEIN	
			(MUSD)	DU GROUPE (P)	
1	Electronic Arts	EU	1 760	100 %	FIFA, Sims, Madden, NBA, NHL, Medal of Honor, Need for Speed
2	Konami	Jap	1 181	65 %	Metal Gear Solid, Silent Hill, ISS, Dance Dance Revolution
3	Infogrames	Fra	889	99 %	Driver, Looney Tunes, Alone in the Dark, V Rally, Unreal
4	Square Co	Jap	760	100 %	Final Fantasy, The Bouncer, Parasite Eve
5	Activision	EU	594	100 %	Toy Story, Tony Hawk's Pro Skater, Spiderman, Quake
6	Capcom	Jap	483	70 %	Devil May Cry, Street Fighter, Resident Evil, Onimusha
7	Vivendi Univ. Publ.	Fra	470	nc	Warcraft, Diablo, Starcraft, Crash Bandicoot, Spiro
8	Take 2	EU	385	100 %	Oni, Austin Power, GTA, Midnight Club, Spec Ops
9	THQ	EU	374	100 %	Simpsons, Evil Dead, WWF, Ring Rats, Red Faction, Power Rangers
10	Ubi Soft	Fra	351	100 %	Rayman, Tom Clancy's Rainbow Six, The Settlers, Myst, Chessmaster
11	Eidos	GB	285	100 %	Tomb Raider, Commandos, Qui veut gagner des millions ?, Soul Reaver
12	Namco	Jap	256	30 %	Tekken, Ridge Racer, Soul Calibur, Pac Man
13	Acclaim	EU	242	100 %	South Park, Dave Mirra Bmx, NFL Quarterback Club, Extreme G
14	Midway	EU	207	nc	Ready to Rumble, SpyHunter, NFL Blitz, Gauntlet
15	Titus/Interplay/ VIE	Fra	164	100 %	Baldur's Gate, Giants, Icewind Dale, Top Gun
16	3DO	EU	159	100 %	Army Men, Might and Magic, High Heat Baseball

Source : ABXΔE HSBC CCF multimédia – 8 avril 2001



>>> 4.2. L'ACTIVITÉ DE L'ANNÉE 2000-2001

4.2.1. Événements ayant influencé l'activité d'Ubi Soft au cours de l'exercice

Février 2000

> Acquisition de **Grolier Interactive Ltd** (Grande-Bretagne). Grâce à ce studio de production situé à Oxford, Ubi Soft intègre quatre titres : un pour la PlayStation®, un pour la Dreamcast et deux pour PC. Le titre phare du studio : *Dragon Riders-Chronicles of Pern™*, est basé sur l'univers des romans d'Anne McCaffrey.

Mars 2000

> Acquisition de **Gamebusters** (Autriche). Grâce à cette acquisition, Ubi Soft bénéficie d'une implantation directe en Autriche, qui jusqu'à présent était couverte par la filiale allemande. Compte tenu de sa notoriété, Gamebusters continuera à développer ses activités de distribution de jeux et d'accessoires sous sa propre marque. En 1999, Gamebusters avait réalisé un chiffre d'affaires de 4 millions d'euros.

Avril 2000

> Acquisition de **Sinister Games** (États-Unis). Sinister Games est à l'origine du titre à succès *Dukes of Hazzard™* Racing for Home pour PlayStation®, édité par SouthPeak Interactive™ et distribué en Europe par Ubi Soft, ainsi que Shadow Company, un jeu d'action tactique en 3D temps réel, édité dans le monde entier par Ubi Soft.

Créé en 1997, Sinister Games regroupe aujourd'hui près de 20 développeurs spécialisés dans les jeux d'action et de stratégie, et continue à produire des jeux pour Ubi Soft ainsi que pour d'autres éditeurs.

> Accord avec Sony Computer Entertainment/Sony Online Entertainment/Verant Interactive pour la distribution d'**Everquest® : The Ruins of Kunark™**. Everquest, la référence mondiale des jeux de rôle online, compte 250 000 abonnés ; Ubi Soft assure la distribution en Europe, Russie et Israël.

> Accord avec In Utero™ pour l'édition de **Evil Twin-Cyprien's Chronicles**. Evil Twin Cyprien's Chronicle est un nouveau jeu d'action/aventure en 3D temps réel. Le développement est assuré par In Utero™, en collaboration avec Ubi Soft qui l'éditera dans le monde entier.

Mai 2000

> Acquisition des **activités de distribution** de jeux vidéo interactifs de Guillemot Corporation en Allemagne. Cette reprise permet à Ubi Soft Allemagne d'être en relation directe avec des clients comme Media Markt, Karstadt, Quelle, Toy's R Us...

> Disney's Dinosaur Game Boy®Color n°3 des ventes GameBoy aux États-Unis,
> 32 exclusivités présentées au salon E3, à Los Angeles.
> Rayman®2 est élu jeu de l'année 2000 sur Dreamcast par IGN.

Juin 2000

> 6,5 millions d'exemplaires de la gamme Rayman® vendus à travers le monde ;
> Signature d'un accord d'édition et de distribution avec Entertainment Software Publishing Inc (ESP) pour Grandia™2 Dreamcast, conclu pour l'Europe et l'Amérique du Nord.

Juillet 2000

> Acquisition de **60 % des parts de la société 3D Planet S.p.A** (Italie). 3D Planet est le distributeur avec lequel le groupe collabore depuis trois ans. Très fortement implanté sur le marché italien, 3D Planet a réalisé un chiffre d'affaires de 13 millions d'euros en 1999. 3D Planet assure la distribution italienne de plusieurs éditeurs mondiaux de jeux vidéo et producteurs d'accessoires, parmi lesquels Ubi Soft, THQ, Titus Interactive, Guillemot Corporation, Madcatz ou Saitek. Ses principaux clients sont MediaWorld, Auchan, Carrefour, COOP.

> Signature d'un accord international avec **NewKidCo** International pour l'édition de jeux vidéo pour enfants. Cet accord pluriannuel, porte sur l'édition des jeux vidéo Playstation® et Game Boy®Color de NewKidCo, qui exploite sous licence des personnages de Disney Interactive, Sesame Workshop, Sony Picture Consumer Products, Warner Bros, etc.

Août 2000

> Signature d'un accord avec Kemco pour l'édition de **Batman of the Future™ : Return of the Joker**. Le jeu sera édité sur PlayStation®, Game Boy®Color et Nintendo 64.

Septembre 2000

> Acquisition de **Red Storm Entertainment** (USA). Red Storm Entertainment, fondé en 1996 par le célèbre auteur Tom Clancy, a réalisé en 1999 un chiffre d'affaires net de 52 millions de dollars, dont 70 % en Amérique du Nord. Les studios comptent une centaine d'employés. Parmi ses jeux, on peut citer les hits *Tom Clancy's Rainbow Six™* et *Tom Clancy's Rogue Spear*, qui totalisent, en ventes cumulées, plus de 5 millions d'exemplaires dans le monde. La série Rainbow Six™ s'est vue attribuer les titres de : meilleur jeu d'action de l'année 1999 et 2000 par le magazine PC Gamer, meilleur jeu multijoueur du salon ECTS de 1999.

L'action intense de *Rainbow Six* et de *Rogue Spear* a fait de ces jeux deux des jeux multijoueur les plus appréciés dans la Gaming Zone de Microsoft.

Dans le cadre de la transaction, Tom Clancy a signé un nouvel accord exclusif de licence à long terme avec Red Storm et Ubi Soft, portant sur l'ensemble des plates-formes de jeux et l'ensemble des produits PC et consoles.

Novembre 2000

> Signature d'un accord avec l'éditeur de B.D. Dargaud pour la licence mondiale de **XIII**, la bande dessinée créée par Jean Van Hamme et William Vance.

Le contrat exclusif, d'une durée de cinq ans, attribue au groupe la licence d'exploitation de la célèbre B.D. qui, depuis la sortie du premier épisode, a été vendue à près de 6,5 millions d'exemplaires. Ubi Soft en développera un jeu d'action/aventure pour PlayStation®2, Game Cube et Game Boy®Advance.

> Signature d'un accord avec **Disney Interactive** pour la distribution de CD-Rom PC dans les pays scandinaves. L'accord porte sur la distribution de tous les produits PC de Disney Interactive, y compris les 102 Dalmatiens et Dinosaur. Au-delà de la distribution, Ubi Soft a acquis également les droits pour la version console de Disney's Dinosaur, Donald Duck : Quack Attack, Tiggers' Honey Hunt et pour la Game Boy™ Color de Disney's Aladdin.

> Signature d'un accord avec **Crave Entertainment** pour la diffusion du catalogue Crave en Europe. Cet accord porte sur une vingtaine de titres de Crave à sortir jusqu'en mars 2001. Parmi les jeux, 5 titres PS®2, dont Armored Core et Kengo.

> Signature d'un accord avec **Natsume** pour la distribution de ses titres en Europe. Parmi les titres inclus dans l'accord : Reel Fishing®II et Harvest Moon® : Back to nature.

> Signature d'un accord avec Ravensburger Interactive Media GmbH pour une durée de trois ans pour la distribution de **Evil Island**. Le jeu, premier jeu de rôle (RPG) entièrement en 3D, sera distribué par Ubi Soft en Europe.

Janvier 2001

> Intégration des circuits de **distribution** de Guillemot Corporation en France.

> Lancement de la première gamme Ubi Soft à prix réduit pour la PlayStation®. Après la gamme Collection Classique pour les produits PC, Ubi Soft lance en Europe, en Asie et Asie Pacifique un nouveau label avec un packaging uniformisé. Tom Clancy's Rainbow Six Exclusive Collection est le premier jeu de la gamme. Ce nouveau label permet ainsi de prolonger la durée de vie des produits.

> Extension de l'accord **NewKidCo**, pour l'édition de E.T. l'Extraterrestre et Tom & Jerry. L'extension de cet accord, valable jusqu'en 2002, couvre au total 13 titres.

Février 2001

> Acquisition d'un acteur majeur du jeu vidéo en Allemagne, **Blue Byte Software**.

Blue Byte est l'un des pionniers du jeu vidéo en Allemagne : fondée en 1988, la société regroupe des activités de production, d'édition et de distribution de jeux, essentiellement sur PC. Elle est présente dans trois pays : l'Allemagne, les États-Unis et le Royaume-Uni.

Blue Byte est à l'origine de deux des séries les plus populaires de l'histoire du jeu vidéo en Allemagne : *The Settlers Series*® vendue dans le monde à 2,7 millions d'unités et *The Battle Isle Series*™ qui a atteint 650 000 unités vendues dans le monde.

En 2000, Blue Byte a réalisé un chiffre d'affaires de 9,5 millions d'euros. Cette acquisition permet à Ubi Soft de devenir n°5 des éditeurs de jeux en Allemagne.

> Depuis sa création en 1995, la gamme Rayman® atteint 9 millions d'unités vendues dans le monde.

Rayman® Revolution pour PlayStation®2 est numéro 1 des ventes sur Amazon.com.

Mars 2001

> Intégration des circuits de **distribution** de Guillemot Corporation aux Pays-Bas.

> Acquisition de **la division Entertainment de The Learning Company** (GAME Studios).

Ubi Soft a conclu avec la société américaine, Gore Technology Group, le rachat de la division Entertainment de sa filiale The Learning Company.

Grâce à cette acquisition, Ubi Soft devient l'éditeur des deux prochains épisodes de la série *Myst*® série qui a représenté un tournant dans l'histoire du jeu vidéo PC avec plus de 10 millions d'exemplaires vendus dans le monde. Au total, Ubi Soft intègre un catalogue de plus de 80 titres au nombre desquels figurent d'autres marques mondiales comme *Pool of Riance*™, *Prince of Persia*, *Chessmaster*®, et *Harpoon*.

La contribution au chiffre d'affaires 2001-2002 devrait dépasser les 40 millions d'euros (soit 37 millions de dollars) avec un impact positif sur la rentabilité d'Ubi Soft. Grâce au portefeuille de jeux, Ubi Soft étoffe ainsi son offre de jeux PC qui devrait représenter plus du tiers de son catalogue mondial sur les douze prochains mois.

4.2.2. Chiffre d'affaires

a) Chiffre d'affaires consolidé annuel

en millions

2000/2001	1999/2000	VARIATION
1 704 FRF	1 223 FRF	+ 39,3 %
260 €	186 €	

Le chiffre d'affaires d'Ubi Soft a progressé de 39% sur l'année 2000/2001 et de 13,5 % à périmètre constant, c'est-à-dire sans les acquisitions de 3D Planet (Italie), Sinister Games (États-Unis), Red

Storm (États-Unis) consolidées depuis le 1^{er} octobre 2000, et Blue Byte (Allemagne) consolidée depuis le 6 février 2001. L'impact des devises sur le chiffre d'affaires a été de 3 %.

Ce chiffre prouve une nouvelle fois la capacité d'Ubi Soft à surperformer le marché, qui a régressé d'environ 5 %. Il démontre le bien-fondé de l'orientation stratégique du groupe qui peut se résumer ainsi :

- > acquisition de marques fortes ;
- > développement interne ;
- > constitution d'un réseau de distribution mondiale ;
- > positionnement précoce sur les nouvelles plates-formes.

Sur l'exercice 2000/2001, quatre marques ont réalisé plus d'un million de ventes :

Rayman®2 The Great Escape, Rayman®2 Revolution et Rayman®	2 075 377
Tom Clancy Rainbow Six™ (la série) ¹	1 382 152
Disney's Jungle Book Groove Party	1 114 145
Disney's Dinosaur	1 049 242

Le catalogue d'Ubi Soft regroupe plus de 1000 titres : les dix premiers titres représentent 48 % du chiffre d'affaires de l'exercice 2000/2001 dont 12 % réalisés par la gamme Rayman®

b) Chiffre d'affaires par catégorie d'activité

Le chiffre d'affaires d'Ubi Soft se répartit entre : Développement, Édition et Distribution de jeux interactifs.

Le chiffre d'affaires **développement** totalise les revenus de titres conçus, produits et commercialisés par Ubi Soft, ainsi que les revenus de jeux développés par des développeurs-tiers (Third Parties), pour lesquels Ubi Soft assure la supervision et la co-production et est garant de la qualité du produit.

Le chiffre d'affaires **édition** totalise les revenus de titres conçus et produits par des développeurs-tiers, dont Ubi Soft finance et supervise la production en contrepartie de l'acquisition de la licence. Ubi Soft se charge de l'adaptation, de la localisation, de la fabrication, 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 de produits d'éditeurs avec lesquels Ubi Soft a conclu des accords de diffusion et assure la prise en charge du marketing et de la commercialisation.

ACTIVITÉ	CHIFFRE		CHIFFRE	
	D'AFFAIRES		D'AFFAIRES	
(EN MILLIONS)	2000/2001	% DU CA	1999/2000	% DU CA
Développement	1 120 FRF 170 €	66 %	819 FRF 124 €	67 %
Édition	528 FRF 80 €	31 %	281 FRF 43 €	23 %
Distribution	56 FRF 10 €	3 %	123 FRF 19 €	10 %
TOTAL	1 704 FRF 260 €		1 223 FRF 186 €	

c) Volumes de production

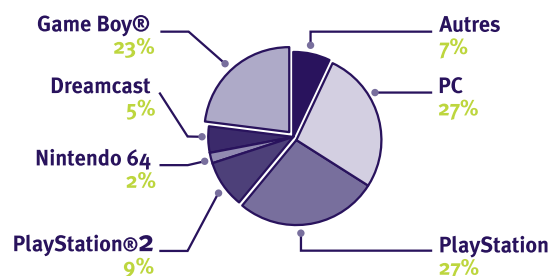
Nombre de titres sortis en production interne et co-production (third-party) :

	2000/2001	1999/2000	1998/1999
Nombre de titres	61	34	20

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

- > une meilleure rentabilité, particulièrement sur les titres à fort potentiel, grâce au développement sur plusieurs plate-formes ;
- > une meilleure qualité de jeu et un suivi rigoureux des délais et des budgets ;
- > un meilleur contrôle des délais. Disney's Dinosaur a pu être réalisé en moins de dix mois et sortir en même temps que le film dont il utilisait la licence ;
- > le développement d'outils et de technologies réutilisables d'un jeu à l'autre ;
- > la création d'outils « ad hoc », comme les moteurs, pour répondre aux exigences du jeu.

d) Chiffre d'affaires par type de support



La décomposition des ventes 2000/2001 prouve l'adaptation rapide d'Ubi Soft à l'évolution des différents types de support. On notera le positionnement précoce sur la PS®2 dont les ventes ont doublé sur le dernier trimestre. Désormais, les ventes de produits PS®2 dépassent en valeur les ventes de produit PSX et ont représenté plus de 20 % du chiffre d'affaires du dernier trimestre de l'exercice.

Malgré tout, l'évolution des différents supports a impacté la marge brute de l'exercice clos au 31 mars 2001 par rapport à celle de l'exercice précédent du fait :

- > d'une proportion élevée de ventes sur GameBoy Color, à moindre marge ;
- > d'une pression sur les prix des jeux PSX (baisse des prix du fait de la sortie de la PlayStation®2),
- > de retours importants du premier semestre sur les consoles d'ancienne génération (N64 et Dreamcast).

¹ Nombre de jeux vendus de la série *Tom Clancy Rainbow Six* (Rainbow Six, Rainbow Six : Covert Ops, Rogues Spear) depuis l'acquisition de Red Storm en août 2000

e) Chiffre d'affaires par zone géographique

EXERCICE	2000/2001		1999/2000	
(EN MILLIONS)	CA	% CA	CA	% CA
France	401 F 61 €	24 %	576 F 88 €	47 %
Europe	754 F 115 €	44 %	317 F 48 €	26 %
USA / Canada	469 F 71 €	27 %	292 F 44 €	24 %
Asie / Australie	77 F 12 €	5 %	37 F 6 €	3 %
Reste du monde	4 F 1 €	ns	1 F	ns
TOTAL	1 704 F		1 223 F	
	260 €		186 €	

On notera la bonne progression du chiffre d'affaires réalisé en Europe, avec une progression de près de 40 %, essentiellement due à la croissance des ventes en Grande-Bretagne et en Allemagne ; dans ces deux pays, les ventes ont plus que doublé. La zone Asie Pacifique (Chine, Japon, Australie) a aussi connu une très forte progression avec 100 % de croissance. La croissance des ventes de la zone Amérique du Nord est régulière et devrait s'accélérer, notamment grâce à la sortie de Myst®III en mai 2001.



f) Chiffre d'affaires des principales filiales

FILIALES	CA CONSOLIDÉ	RÉSULTAT	CA CONSOLIDÉ	RÉSULTAT	CA CONSOLIDÉ	RÉSULTAT
(EN MILLIERS)	31/03/2001	31/03/2001	31/03/2000	31/03/2000	31/03/1999	31/03/1999
Ubi Soft Inc	409 219 FRF	- 45 878 FRF	272 945 FRF	19 553 FRF	98 160 FRF	3 254 FRF
(État-Unis)	62 385 €	- 6 994 €	41 610 €	2 981 €	14 964 €	496 €
Ubi Soft Entertainment GmbH	187 964 FRF	13 371 FRF	100 578 FRF	49 FRF	136 011 FRF	2 686 FRF
(Allemagne)	28 655 €	2 038 €	15 333 €	7,47 €	20 734 €	409 €
Ubi Soft Entertainment Ltd	216 972 FRF	2 650 FRF	75 885 FRF	296 FRF	78 821 FRF	124 FRF
(Royaume-Uni)	33 077 €	404 €	11 568 €	45 €	12 016 €	19 €
Ubi Soft Entertainment Nordic A/S	95 904 FRF	3 089 FRF	34 582 FRF	344 FRF	13 080 FRF	155 FRF
(Danemark)	14 620 €	471 €	5 271 €	52 €	1 944 €	24 €
Ubi Soft SA	50 180 FRF	975 FRF	24 845 FRF	151 FRF	27 281 FRF	305 FRF
(Espagne)	7 650 €	149 €	3 787 €	23 €	4 158 €	46 €
3D Planet SpA	67 913 FRF	484 FRF	-	-	-	-
(Italie)	10 353 €	74 €				

>>> 4.3. EFFECTIFS

Au 31 mars 2001, Ubi Soft comptait 1 836 collaborateurs, ce qui équivaut à une augmentation de 11 % des effectifs en un an. Cette relative hausse est due à l'intégration du personnel des sociétés acquises et au renforcement des équipes de distribution.

	AU 31 MARS	AU 31 MARS	AU 31 MARS
	2001	2000	1999
Production	1 234	1 160	1 083
Vente/Marketing	342	214	203
Administration	260	278	188
TOTAL	1 836	1 652	1 474

Répartition des effectifs d'Ubi Soft Entertainment S.A. dans le monde au 31 mars 2001 :

PAYS	
Allemagne	81
Australie	8
Autriche	4
Belgique	6
Brésil	3
Canada	338
Chine	266
Danemark	20
Espagne	64
États-unis	206
France	537
Grande-Bretagne	50
Hollande	5
Italie	76
Japon	14
Maroc	86
Norvège	1
Roumanie	66
Suède	5
TOTAL	1 836

La moyenne d'âge est de 28 ans et le turn-over moyen relativement faible. Le groupe offre de nombreuses possibilités d'évolution de carrière, grâce à son expansion internationale et à son ouverture vers des nouveaux métiers. Par ailleurs, le groupe poursuit une politique d'attribution de stock options.

>>> 4.4. POLITIQUE D'INVESTISSEMENT ET INVESTISSEMENTS RÉCENTS

Depuis ses débuts en tant qu'éditeur et distributeur il y a 15 ans, Ubi Soft s'est transformé en entreprise intégrée, assurant toutes les étapes de production d'un jeu, depuis la conception jusqu'à la distribution. Sa stratégie est centrée sur la production de jeux vidéo de qualité, qui seuls peuvent générer d'intéressants volumes de vente.

L'année 2000/2001 s'est caractérisée par d'importantes acquisitions de marques et par la consolidation du réseau de distribution :

- > Studios et marques : Sinister Games (États-Unis), Grolier Interactive Ltd. (Grande-Bretagne), Red Storm Entertainment (États-Unis), Blue Byte Software (Allemagne) et la division Entertainment de The Learning Company (États-Unis).
- > Ces opérations riches en synergies en matière de produits, de compétences et d'implantations géographiques s'inscrivent dans la stratégie du groupe de disposer d'une force de création intégrée. Ces acquisitions ont permis de renforcer la gamme des jeux PC, dont les ventes ont un effet contra-cyclique par rapport aux consoles. Le marché PC enregistre une croissance régulière et offre de nouveaux débouchés avec les jeux en ligne.

Investissements liés à la production :

Les investissements pour la conception et la production sont liés à la montée en puissance, grâce aux acquisitions notamment, de l'ensemble des studios de production du groupe dans le monde entier. 130 nouveaux produits ont été développés sur l'exercice.

Parallèlement, la société a acquis des marques fortes, pour se positionner sur des segments de marché à fort potentiel de croissance (stratégie, jeux de rôle, shooting,...).

Par ailleurs, Ubi Soft a continué d'investir significativement dans la création de nouveaux jeux pour permettre de développer son activité.

- > Investissements en production au cours des trois derniers exercices :

Les données sont exprimées en millions

2000/2001	1999/2000	1998/1999
456 FRF	361 FRF	229 FRF
69 €	55 €	35 €

Nos prévisions d'investissement en production sur les deux prochains exercices se situent :

- > entre 70 et 72 M€ pour l'exercice 2001/2002,
- > entre 80 et 85 M€ pour l'exercice 2002/2003.

Investissements liés à la commercialisation :

La maîtrise de la distribution garantit à Ubi Soft un contrôle local de ses produits dans un environnement hautement concurrentiel. La présence directe sur tous les marchés est en outre essentielle pour négocier des contrats de licences.

Ubi Soft a intégré en 2000/2001 des nouveaux circuits de distribution : **Gamebusters** (Autriche), **3D Planet SpA** (Italie), et les réseaux de distribution de jeux du groupe **Guillemot Corporation** en Allemagne, France, Belgique, Hollande et Canada.

>>> 4.5. POLITIQUE DE RECHERCHE

Ubi Soft s'efforce de développer des produits intégrant les évolutions technologiques les plus récentes, afin d'obtenir des jeux de meilleure qualité et de garantir des sensations et des émotions nouvelles aux joueurs, ainsi que de prolonger la vie du produit.

Les moteurs des jeux, éléments essentiels d'un logiciel interactif, constituent chez Ubi Soft, un facteur différenciant majeur. Les outils de design et les moteurs de jeux sont imaginés et développés en interne dans les structures dédiées : Ubi Studios (Paris), Ubi Simulations (Annecy), ou auprès d'équipes au sein des filiales en Chine, au Canada, en Roumanie, en Italie et au Maroc.

Le moteur est le programme qui fait fonctionner le jeu : c'est celui que l'utilisateur final exécute. Il est constitué d'un ensemble de modules (lignes de codes appelés aussi objets ou briques) développé en C ou C++, connectés entre eux. Chaque module représente une fonctionnalité du jeu : la 3D, le comportement, les aspects mécaniques, l'Intelligence Artificielle, le son, l'animation, le réseau, etc.

La structure modulaire d'un moteur permet de changer uniquement un module lorsque les techniques et exigences liées à celui-ci évoluent, au lieu de devoir concevoir un nouvel outil dans sa totalité. On peut, par exemple, adapter le module 3D à une nouvelle carte 3D.

Ubi Soft conçoit ainsi les moteurs de façon souple et optimale, pour leur permettre une rapidité d'évolution qui assure leur pérennité. La maîtrise des techniques permet au groupe d'innover en matière de game play et de graphisme, et ainsi de continuer à créer des jeux qualitatifs et novateurs. Chez Ubi Soft, les ingénieurs Recherche et Développement travaillent en amont du développement des jeux pour anticiper les évolutions technologiques à moyen et long terme en permettant ainsi à Ubi Soft d'être présent dès le lancement de nouvelles générations de machines. Ce sont les ingénieurs-informaticiens qui développent les outils destinés aux différentes équipes (game-designers, info-designers, graphistes, sound-designers) pour leur permettre d'exprimer pleinement leur créativité.

Il faut compter en moyenne un an pour créer entièrement un moteur et moins de six mois pour le faire évoluer avec une mise à jour technique et un ajout de fonctionnalités permettant une meilleure qualité en terme de design. Tous les moteurs d'Ubi Soft ont la particularité d'être modulables, évolutifs et réutilisables pour d'autres jeux vidéo. Ubi Soft capitalise ainsi sur l'expérience des équipes : celles-ci s'investissent dans un projet puis s'engagent à nouveau dans la recherche et la formation sur de nouveaux projets.

Les différents types de moteurs évolutifs créés par Ubi Soft sont constamment améliorés et adaptés aux différents formats ; ils peuvent être classés en quatre grandes catégories :

- > le dernier né (2000), REVENGE (Reusable Vehicle Engine) : moteur modulaire de nouvelle génération pour les courses de voitures. Successeur du moteur RAGE I et RAGE II, REVENGE est le nouveau moteur de référence pour ses performances d'affichage (possibilité de voir à plus d'1 km à l'horizon), de comportement physique des véhicules, de fluidité, d'animations et d'Intelligence Artificielle. De plus, sa programmation souple gère les graphismes en 32 bits contre 8 pour les moteurs précédents. Son Intelligence Artificielle est capable de gérer des données inaccessibles jusqu'à ce jour, comme le niveau de stress des concurrents en fonction de leur expérience (lors d'une course, un jeune pilote peut, par exemple, être poussé à la faute en lui imposant un « pressing » musclé) ;

- > OpenSpace : Tonic Trouble, Rayman® 2, la gamme Playmobil, et en 2000/2001 pour le Disney's Donald Duck ou Disney's Jungle Book Groove Party ; Rayman® 2D Plate-forme : pour le jeu Rayman® en 1995 et la gamme Rayman® « jeunesse » ;

GEN (générateur d'application multimédia) : conçu pour Tim 7 en 1995. Ce type de moteur est utilisé dans la plupart des jeux éducatifs et culturels.

Ubi Soft s'efforce de développer des produits intégrant les plus récentes évolutions technologiques, afin d'obtenir des jeux de meilleure qualité avec une durée de vie plus longue, ce qui se traduit directement par une augmentation des volumes vendus. De plus, le positionnement sur les technologies les plus récentes permet d'augmenter la visibilité des produits et de bénéficier des campagnes marketing des constructeurs. Enfin, grâce à la maîtrise des évolutions technologiques, plus de 50 % des jeux en cours de développement intégreront les fonctionnalités multijoueur et online qui renforcent l'intérêt et par conséquent la durée de vie et le succès d'un jeu.

- > Les frais de recherche et développement constituent des frais de création d'outils ; ils sont donc immobilisés et amortis sur trois ans. Il n'y a pas de recherche fondamentale.

Nos prévisions d'investissement en recherche et développement sur les deux prochains exercices se situent aux alentours de 30 MF.

- > La société n'a pas entrepris de démarche pour l'octroi des certificats ISO (9000-9001).

>>> 4.6. GLOSSAIRE

Bit :

abréviation de binary digit (nombre binaire). Unité élémentaire de quantité d'information, ne pouvant prendre que deux valeurs, représentées par 0 et 1 en général (ou Faux et Vrai). Le bit est l'élément de base du codage binaire de l'information, utilisé en représentation numérique.

C :

langage de programmation d'usage général, conçu par D. Ritchie en vue du développement du système d'exploitation UNIX, et qui s'imposa progressivement au cours des années 1980. Le C++ est une extension du langage C favorisant la programmation orientée d'objet.

CD-Rom :

abréviation de Compact Disc Read Only Memory, (mémoire ne permettant que la lecture). Support informatique, format de disque optique compact (D.O.C.) permettant le stockage de 650 Mo (mégaoctets) de données multimédia et leur lecture grâce à un faisceau laser.

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 1999 et tournent en 128 bits, peuvent être connectées à Internet pour jouer en réseau et 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).

GameBoy® :

console portable de Nintendo. Ce fut la première sur le marché, et des années plus tard, elle résiste, avec son processeur 8 bits et son petit écran noir et blanc. Depuis, elle a été éditée avec un écran couleur Game Boy Color (GBC). La série des consoles portables a été commercialisée à plus de 100 millions d'exemplaires.

GameBoy® Advance (GBA) :

nouvelle 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. La commercialisation aux États-Unis et en Europe a commencé en juin. Selon Nintendo, 24 millions d'unités seront commercialisées fin mars 2002.

GameCube™ :

nouvelle console de Nintendo commercialisée à partir de septembre 2001 au Japon, novembre aux États-Unis et en mars 2002 en Europe. Elle est destinée à un public de 12-18 ans et sera compatible avec la GameBoy® Advance.

Game play :

forme donnée au jeu (scénarii, énigmes, actions) afin qu'il soit suffisamment intéressant mais pas trop difficile pour ne pas décourager le joueur.

Intelligence Artificielle :

ensemble de techniques visant à résoudre, à l'aide d'un ordinateur, des problèmes pour lesquels on ne connaît pas d'algorithme correct et efficace notamment dans le domaine de la reconnaissance de formes (images, parole).

Internet :

ensemble de réseaux informatiques interconnectés, utilisant généralement des supports physiques hétérogènes, mais communiquant grâce à des protocoles identiques, notamment IP (Internet Protocol).

Localisation :

adaptation linguistique et culturelle d'un jeu pour un pays étranger.

Module :

partie indépendante d'un programme informatique.

Moteur :

noyau qui ne peut pas fonctionner en l'absence d'un frontal plus ou moins indépendant. C'est le cœur du jeu qui permet d'utiliser et de faire fonctionner toutes les animations, les images et le son, et assure l'interactivité du logiciel.

N64 (Nintendo 64) :

console de jeu 64 bits conçue par Nintendo en 1995 faisant partie de la "New generation" (consoles à 64 bits)

Plate-forme :

ensemble constitué par un système d'exploitation et un ordinateur (architecture matérielle).

PlayStation® :

console de jeu 32 bits de Sony, aussi appelée PSX sortie en 1995. Elle utilise des CD comme support pour les jeux (contrairement aux consoles à cartouche).

PlayStation®2 : (PS®2)

console de jeu de Sony, remplaçante de la PlayStation. Elle a été lancée au Japon en novembre 1998 et en octobre et novembre 2000 aux États-Unis et en Europe. Elle est basée sur un processeur à 128 bits appelé « Emotion Engine » et un DVD-ROM.

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.

Processeur :

Petit morceau de silicium (à base de sable raffiné et cristallisé) qui fait tout le travail ou presque au sein de l'ordinateur, et plus particulièrement les calculs. Il sert aussi à gérer les flux d'informations dans la machine et contient en général dans un ordinateur moyen, plusieurs millions de transistors.

Production :

période durant laquelle le logiciel est développé (animation des personnages, intégration des données dans le moteur, etc.)

Programme informatique :

Texte écrit dans un langage de programmation et décrivant un algorithme : suite d'instructions permettant de réaliser une ou plusieurs tâches, de résoudre un problème, de manipuler des données. L'ordinateur traduit le programme du langage de programmation en un langage écrit avec les instructions que la machine peut effectuer de par sa fabrication (langage machine). Plus simplement, le programme est l'expression d'un algorithme dans un langage donné pour une machine donnée.

Réseau Internet :

réseau informatique public international reliant un grand nombre de réseaux locaux, nationaux et internationaux grâce à des protocoles communs et permettant le transfert de fichiers et de messages entre ordinateurs de types différents.

X-box :

console de jeu de Microsoft, munie d'un processeur à 128 bits. Le lancement est prévu en novembre 2001 aux États-Unis et au printemps 2002 au Japon et en Europe.

Sources : Sciences-en-Ligne « Éditions 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).
Ubi Soft Entertainment, 2001.*



5

AUTRES INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ

>>> 5.1 PROTECTION DES MARQUES

Les logiciels d'Ubi Soft Entertainment S.A. bénéficient des lois sur la protection intellectuelle, ce au niveau européen et 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). Le groupe Ubi Soft est propriétaire de l'ensemble de ses marques.

D'autre part, les logiciels conçus par Ubi Soft Entertainment S.A. sont couverts par la législation internationale sur les copyrights.

Ubi Soft Entertainment S.A. n'a pas déposé de brevet et n'a pas de dépendance vis-à-vis de brevets particuliers.

La société Ubi Soft Entertainment S.A., comme l'ensemble des éditeurs de logiciels de loisir, est confrontée au problème du piratage. Elle est adhérente au SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir) et se porte partie civile dans tous les cas de contrefaçon de logiciels avérés en France. Par ailleurs, dans le cadre du piratage par le biais d'Internet, la société entame systématiquement des démarches contre les « hackers » afin d'obtenir le retrait des jeux mis illégalement en ligne.

>>> 5.2. DÉPENDANCE D'UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A. À L'ÉGARD DE CERTAINS CONTRATS - PRINCIPAUX CLIENTS

Ubi Soft possède deux types de réseaux de distribution :

- > le modèle anglo-saxon centralisé (États-Unis, Royaume-Uni, Japon) : l'acheteur de la chaîne achète les produits en centralisé et les distribue lui-même auprès de ses magasins,
- > le modèle européen décentralisé (Allemagne, France, Suisse, Benelux, Italie, Espagne) : la chaîne achète les références en centralisé, mais demande à un distributeur d'en assurer la livraison auprès de chacun de ses magasins.

> Les 10 premiers clients d'Ubi Soft représentent 31,9 % du chiffre d'affaires hors taxes du groupe.

> Dépendance vis-à-vis des constructeurs :

Ubi Soft, 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.

>>> 5.3. LITIGES

À 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 Ubi Soft Entertainment S.A. et de ses filiales.

>>> 5.4. ENGAGEMENTS

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

6

PATRIMOINE – SITUATION FINANCIÈRE – RÉSULTATS

>>> 6.1. COMPTES CONSOLIDÉS AU 31 MARS 2001

6.1.1. Bilan consolidé au 31 mars 2001

ACTIF		31.03.01	31.03.01	31.03.01	31.03.00	31.03.99	31.03.01	31.03.00
	NOTES	BRUT	AMORT/DÉPR	NET	NET	NET	NET	NET
(EN MILLIERS)		FRF	FRF	FRF	FRF	FRF	EURO	EURO
Écarts d'acquisition	I	421 449	10 298	411 151	3 973	4 230	62 680	606
Immobilisations incorporelles	II	1 665 651	529 450	1 136 201	451 430	320 038	173 213	68 820
Immobilisations corporelles	III	204 353	122 585	81 768	65 531	51 088	12 465	9 990
Immobilisations financières	IV	78 991	4 115	74 876	46 422	10 112	11 415	7 077
Actif immobilisé		2 370 444	666 448	1 703 996	567 356	385 468	259 773	86 493
Stocks et en-cours	V	312 723	6 561	306 162	88 219	47 274	46 674	13 449
Avances et acomptes versés	VI	246 809		246 809	184 303	62 890	37 626	28 097
Clients et comptes rattachés	VII	538 125	13 421	524 704	574 124	378 960	79 991	87 524
Autres créances et comptes de Régularisation*	VIII	343 220		343 220	239 757	105 323	52 323	36 551
Valeurs mobilières de placement	IX	341 234	5 414	335 820	680 580	98 375	51 195	103 754
Disponibilités	X	229 494		229 494	283 621	136 290	34 986	43 238
Actif circulant		2 011 605	25 396	1 986 209	2 050 604	829 112	302 795	312 613
Total Actif		4 382 049	691 844	3 690 205	2 617 960	1 214 580	562 568	399 106

PASSIF	NOTES	31.03.01	31.03.00	31.03.99	31.03.01	31.03.00
(EN MILLIERS)		FRF	FRF	FRF	EURO	EURO
Capital (1)		33 818	33 157	22 459	5 156	5 055
Primes (1)		1 701 177	1 650 207	64 451	259 343	251 573
Réserves et résultat consolidés (2)		187 357	171 040	93 448	28 562	26 075
Autres (3)		1 138	322	322	173	49
Capitaux propres (Part du Groupe)	XI	1 923 490	1 854 726	180 680	293 234	282 752
Intérêts minoritaires		1 332	0	0	203	0
Provisions pour risques et charges	XII	1 241	4 035	3 248	190	615
Dettes financières (4)	XIII	1 137 636	344 468	702 259	173 432	52 514
Comptes courants d'associés		7 787	54 977	25 779	1 187	8 381
Avances et acomptes reçus		28 649	9 552	2 225	4 367	1 456
Dettes fournisseurs et comptes rattachés		363 948	215 980	202 703	55 483	32 926
Autres dettes et comptes de régularisation	XIV	226 122	134 222	97 686	34 472	20 462
Total des dettes		1 764 142	759 199	1 030 652	268 941	115 739
Total Passif		3 690 205	2 617 960	1 214 580	562 568	399 106

(1) de l'entreprise mère consolidante

(2) dont résultat net de l'exercice

(3) dont subventions d'investissement

(4) dont part à moins d'un an :

dont part à plus d'un an :

23 737	71 803	41 036	3 619	10 946
1 138	322	322	173	49
865 389	70 113	94 105	131 928	10 689
272 247	274 355	608 154	41 504	41 825

* dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 mars 2001 : 23 593 KF

6.1.2. Compte de résultat consolidé au 31 mars 2001

	NOTES	FRF	FRF	FRF	EURO	EURO
(EN MILLIERS)		31.03.01	31.03.00	31.03.99	31.03.01	31.03.00
Chiffre d'affaires	I	1 704 277	1 223 538	869 682	259 815	186 527
Autres produits d'exploitation	II	473 397	348 754	255 236	72 169	53 167
Achats consommés		-757 817	-438 885	-361 521	-115 528	-66 907
Charges de personnel		-478 523	-333 614	-234 591	-72 950	-50 859
Autres charges d'exploitation	III	-599 705	-455 223	-253 603	-91 425	-69 398
Impôts et taxes		-20 868	-14 515	-11 640	-3 181	-2 213
Dotations aux amortissements et aux provisions	IV	-268 725	-240 064	-175 324	-40 968	-36 598
Résultat d'exploitation	V	52 036	89 991	88 239	7 932	13 719
Charges et produits financiers*	VI	-20 594	2 831	-17 456	-3 140	431
Résultat courant des entreprises intégrées		31 442	92 822	70 783	4 792	14 150
Charges et produits exceptionnels	VII	-426	-3 761	1 000	-64	-573
Impôts sur les résultats	VIII	1 977	-17 001	-30 426	302	-2 592
Résultat net des entreprises intégrées		32 993	72 060	41 357	5 030	10 985
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence		0	0	0	0	0
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		-9 048	-257	-321	-1 379	-39
Résultat net de l'ensemble consolidé		23 945	71 803	41 036	3 651	10 946
Part des intérêts minoritaires		208	0	0	32	0
Résultat net (Part du groupe)		23 737	71 803	41 036	3 619	10 946
Résultat par action		1,40	4,33		0,21	0,66
Résultat dilué par action (calculé selon l'avis n°27 de l'OEC)		1,41	4,28		0,22	0,65

* dont produits financiers sur entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 mars 2001 : 387 KF

6.1.3. Tableau de financement consolidé au 31 mars 2001

	31.03.01	31.03.00
(EN MILLIERS)	FRF	FRF
Flux d'exploitation		
Bénéfice net	23 737	71 803
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	255 840	258 440
Amortissement net de reprise des écarts d'acquisition	9 048	247
Variation des provisions	-1 363	3 186
Variation des impôts différés	-33 006	-5 055
Subventions	0	-98
Flux liés aux cessions d'immobilisations	844	-22 120
Marge brute d'autofinancement	255 100	306 403
Augmentation des besoins d'exploitation	-95 199	-476 951
Diminution des besoins hors exploitation	29 631	24 360
Total des flux	-65 568	-452 591
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-885 378	-369 997
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-44 775	-53 855
Acquisitions de titres de participation	-33 181	-37 838
Acquisitions d'autres immobilisations financières	-2 033	-3 990
Charges à répartir	0	-827
Cessions des immobilisations	5 471	32 742
Remboursements des prêts et autres immobilisations financières	4 090	1 336
Variation de périmètre ⁽¹⁾	-424 746	
Total des flux liés aux investissements	-1 380 552	-432 429
Flux des opérations de financement		
Nouveaux emprunts à long et moyen terme	257 713	35 637
Remboursements des emprunts	-130 034	-338 965
Augmentation de capital	662	10 698
Augmentation de la prime d'émission	3 044	3 016
Augmentation de la prime de conversion	44 871	193 515
Augmentation de la prime d'émission des actions	0	1 056 267
Augmentation de la prime d'émission des ABSA	46	336 416
Subventions reçues	815	0
Augmentation des comptes courants des actionnaires	0	29 200
Remboursement des comptes courants d'actionnaires	-47 200	0
Autres flux	2 819	1 541
Total des flux des opérations de financement	132 736	1 327 325
Incidence des écarts de conversion	-624	-1 979
Variation de trésorerie	-1 058 908	746 729
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	943 219	196 490
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	-115 689	943 219
(1) dont trésorerie des sociétés acquises	35 182	



6.1.4. Annexes aux comptes consolidés

Faits marquants de l'exercice

Au cours de l'exercice, Ubi Soft Entertainment S.A. a procédé à l'acquisition de 100 % des sociétés Red Storm Entertainment, Blue Byte, ainsi que 60 % de 3D Planet SpA, et a racheté les actifs de la société The Learning Company.

La France, l'Allemagne, la Belgique et les Pays-Bas assurent désormais la distribution de leurs produits.

6.1.4.1. Principes comptables

Les comptes consolidés ont été établis selon le règlement n° 99-02 du Comité de la Réglementation Comptable pour l'exercice ouvert à la date du 1^{er} avril 2000. Par rapport à l'exercice précédent, la mise en application du nouveau règlement n'a aucune incidence significative sur le résultat du groupe.

Les notes et tableaux suivants sont présentés en milliers de francs.

Les méthodes préférentielles préconisées par le règlement n° 99-02 du Comité de la Réglementation Comptable ont été appliquées à l'exception de l'évaluation des engagements de retraite et prestations assimilées compte tenu de leur caractère non significatif.

a) Méthodes de consolidation

Intégration globale

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

Mise en équivalence

Les sociétés conférant à Ubi Soft 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 2001, les sociétés du groupe sont toutes contrôlées de façon exclusive par Ubi Soft Entertainment S.A., les comptes sont donc consolidés par intégration globale.

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 et dans les stocks des sociétés consolidées sont éliminés.

b) Écarts d'acquisition

Ils correspondent, conformément à la réglementation des comptes consolidés, à la différence entre le prix d'acquisition et l'évaluation totale 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 pour le solde résiduel.

Ce dernier est amorti de façon linéaire sur une durée maximale de 20 ans. Les écarts d'acquisition sont à chaque arrêté revus en fonction de l'évolution du chiffre d'affaires de la filiale et de sa contribution au résultat de l'ensemble consolidé, et peuvent, le cas échéant, faire l'objet d'amortissements ou de dépréciations exceptionnels.

c) Immobilisations incorporelles

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 de la moyenne entre la valeur de productivité, le chiffre d'affaires, et un multiple sectoriel.

Les fonds de commerce ne font pas l'objet d'un amortissement, mais en cas de valorisation du fonds de commerce inférieure à sa valeur comptable, une provision pour dépréciation serait pratiquée.

Autres immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles comprennent les fonds de commerce, les marques, les logiciels de bureautique et les logiciels commerciaux. Les marques de distribution ne sont pas amorties.

Les logiciels de bureautique sont amortis en linéaire sur 12 mois.

Le coût de production des logiciels est déterminé en conformité avec l'avis du Conseil National de la Comptabilité d'avril 1987. Ces coûts sont inscrits au poste « immobilisations incorporelles en cours » (compte 232) au fur et à mesure de l'avancement du développement. À dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes « logiciels en cours de commercialisation » ou « développements extérieurs » (compte 208).

Les logiciels-mères sont amortis à partir de leur date de lancement commercial en fonction de la durée de commercialisation estimée de chaque produit, telle qu'appréciée à la date de clôture des comptes. La durée d'amortissement est comprise entre 12 et 36 mois maximum. La prévision de chiffre d'affaires hors taxes des différents produits jusqu'à leur fin de vie est estimée à 4 221 256 KF (il était de 2 764 885 KF au 31 mars 2000).

Ce montant permet d'assurer l'amortissement des logiciels-mères correspondant. Le système d'amortissement retenu est celui du linéaire. Cependant, si les ventes se révélaient inférieures aux prévisions, un amortissement complémentaire serait pratiqué en conséquence. 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.

d) 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)

e) Immobilisations financières

La valeur brute des titres de participation correspond au coût d'acquisition ou à la souscription en numéraire des titres des sociétés non consolidées.

La valeur de la participation est appréciée à la fin de chaque exercice en fonction de la situation nette de la filiale à cette date et en tenant compte des perspectives de développement à moyen terme. Une provision pour dépréciation est constituée s'il y a lieu.

f) 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.

g) Stocks et en-cours

Les stocks de l'ensemble des sociétés du groupe sont valorisés, après élimination des marges internes, sur la base du prix de revient déterminé en activité normale.

Les stocks sont valorisés suivant la méthode du coût moyen pondéré. 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.

h) Avances et acomptes versés

Les licences concernent des droits de diffusion et de reproduction 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.

Cependant, si les ventes se révélaient inférieures aux prévisions, un amortissement complémentaire serait pratiqué en conséquence.

i) Clients et comptes rattachés

Les clients et comptes rattachés ont été évalués à leur valeur nominale. Ils font l'objet, le cas échéant, d'une provision pour dépréciation en fonction de l'espérance de recouvrabilité des créances à la clôture.

j) Valeurs mobilières de placement

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

k) Disponibilités

Les disponibilités sont constituées de comptes de caisse et bancaires.

l) Impôts différés

Des impôts différés sont constatés dans le compte de résultat et au bilan pour tenir compte du décalage entre les exercices où certaines dépenses et certains produits sont comptabilisés dans les comptes consolidés, et les exercices où ils interviennent pour la détermination du résultat fiscal.

Des impôts différés sont constatés au compte de résultat et au bilan pour tenir compte des déficits reportables dès l'année où la 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.

m) Conversion des éléments en devises

Conversion en francs français 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 généralement convertis au taux de clôture, et les écarts de change résultant de cette conversion sont enregistrés dans le compte de résultat.

Conversion en francs français des états financiers des filiales étrangères

Les actifs et passifs des filiales étrangères sont convertis au taux de change en vigueur à la clôture de l'exercice, et les éléments du compte de résultat sont convertis au taux moyen annuel.

n) 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.

o) Résultat dilué par actions

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 par le nombre d'actions qui seraient créées à la suite de la conversion des instruments convertibles en actions et de l'exercice des droits.



6.1.4.2. Périmètre de consolidation

a) Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe Ubi Soft Entertainment au 31 mars 2001

SOCIÉTÉ	PAYS	SOCIÉTÉ	POURCENTAGE	MÉTHODE	ACTIVITÉ	CRÉATION
		CONSOLIDÉE	DE CONTRÔLE			
UBI SOFT ENTERTAINMENT SA	France	Oui	Société mère	Intégration Globale		1986
UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd	Royaume-Uni	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1989
UBI SOFT Inc	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1991
UBI SOFT ENTERTAINMENT GmbH	Allemagne	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1991
UBI SOFT SRL	Roumanie	Non	95 %	Non consolidée	Engineering et commercialisation	1993
UBI STUDIOS SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1994
UBI SOFT SA	Espagne	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1994
UBI SOFT KK	Japon	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1994
UBI PICTURES SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Graphisme et infographie	1995
UBI SOFT SpA	Italie	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1995
UBI GAME DESIGN SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Développement interactivité et ergonomie	1995
UBI SOUND STUDIO SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Voix, musiques, bruitage	1995
UBI BOOKS AND RECORDS SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Gestion et administration	1995
UBI RESEARCH AND DEVELOPMENT SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1996
UBI ANIMATION SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Studio d'animation et effets spéciaux	1996
UBI SIMULATIONS SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1996
UBI SOFT PTY Ltd	Australie	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1996
UBI GRAPHICS SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Graphismes et modélisations	1996
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE LTD	Chine	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation et Engineering	1996
UBI SOFT FRANCE SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1997
UBI SOFT DIVERTISSEMENTS Inc	Canada	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1997
UBI NETWORKS SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Services internet	1998
UBI WORLD SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Marketing monde	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT SARL	Maroc	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1998
UBI VOICES Inc	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Gestion des droits d'auteur	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT NORDIC AS	Danemark	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1998
UBI INFO DESIGN SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Scénarisation d'interactivité	1998
UBI MUSIC PUBLISHING Inc	Canada	Oui	100 %	Intégration Globale	Création musicale	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd	Hong Kong	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT BV	Hollande	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT Sprl	Belgique	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1998
UBI STUDIOS SL	Espagne	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1998
UBI STUDIOS SRL	Italie	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1998
UBI SOFT DIFFUSION SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Edition et commercialisation	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT Inc	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1998
UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltda	Brésil	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1999
UBI PRODUCTIONS France SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1999
UBI WORLD STUDIOS SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Direction des studios	1999
UBI COMPUTER SOFTWARE BEIJING COMPANY LTD	Chine	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1999
UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc	Canada	Oui	100 %	Intégration Globale	Distribution de logiciels	1999
UBI STUDIOS KK	Japon	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	1999
UBI SOFT ENTERTAINMENT SWEDEN AB	Suède	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	1999
UBI COLOR SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Création graphique	1999
UBI MARKETING RESEARCH SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Études marketing	1999
UBI DIGITAL MOVIES INC	Canada	Non	100 %	Non consolidée	Création d'images numériques	1999
UBI MUSIC INC	Canada	Oui	100 %	Intégration Globale	Création musicale	1999
UBI VENTURES SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Prises de participations	2000
UBI STUDIOS LTD	Royaume-Uni	Oui	100 %	Intégration Globale	Engineering	2000
GAMEBUSTERS GesmbH	Autriche	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	2000
UBI SOFT EDUTAINMENT SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Création	2000
LUDIMEDIA SA	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Conception et scénarisation	2000
LUDI FACTORY SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Studio graphique et de localisation	2000
SINISTER GAMES INC	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Création et animation	2000
UBI EMEA SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	2000
UBI SOFT HOLDINGS INC	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Gestion et administration	2000
RED STORM ENTERTAINMENT	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Création et animation	2000
3D PLANET SPA	Italie	Oui	60 %	Intégration Globale	Commercialisation	2000
UBI ADMINISTRATION SARL	France	Oui	100 %	Intégration Globale	Gestion et administration	2000
UBI SOFT Canada INC	Canada	Non	100 %	Non consolidée	Commercialisation	2000
BLUE BYTE SOFTWARE INC	USA	Oui	100 %	Intégration Globale	Création et animation	2001
BLUE BYTE SOFTWARE LTD	Royaume-Uni	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	2001
BLUE BYTE SOFTWARE GmbH CO.KG	Allemagne	Oui	100 %	Intégration Globale	Commercialisation	2001

La date de clôture de toutes les sociétés consolidées est le 31 mars.
Pour les sociétés détenues majoritairement, les seuils de signification sont fixés :

- > à 500 KF du « total bilan » pour les sociétés de production ;
- > à 2 MF de chiffre d'affaires pour les sociétés de distribution.

b) Variation du périmètre

> Nouvelles sociétés entrées dans le périmètre de consolidation au 31 mars 2001 :

UBI SOFT ENTERTAINMENT SARL	date de création : décembre 1997 (1)
UBI VOICES Inc	date de création : février 1998 (2)
UBI MUSIC PUBLISHING Inc	date de création : juin 1998 (2)
UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc	date de création : janvier 1999 (2)
UBI STUDIOS KK	date de création : avril 1999 (2)
UBI SOFT ENTERTAINMENT SWEDEN AB	date de création : juin 1999 (2)
UBI MUSIC Inc	date de création : juin 1999 (2)
GAMEBUSTERS GesmbH	date de création : mars 2000 (2)
SINISTER GAMES Inc	date d'achat : mars 2000 (2)
UBI EMEA SARL	date de création : juin 2000
UBI ADMINISTRATION SARL	date de création : septembre 2000
UBI SOFT HOLDINGS INC	date de création : septembre 2000
RED STORM ENTERTAINMENT	date d'achat : septembre 2000
UBI SOFT EDUTAINMENT SA	date de prise de contrôle : septembre 2000
LUDIMEDIA SA	date de prise de contrôle : septembre 2000
LUDI FACTORY SARL	date de prise de contrôle : septembre 2000
3D PLANET SPA	date d'achat : septembre 2000
BLUE BYTE SOFTWARE INC	date d'achat : février 2001
BLUE BYTE SOFTWARE LTD	date d'achat : février 2001
BLUE BYTE SOFTWARE GmbH CO.KG	date d'achat : février 2001

Société non consolidées auparavant du fait :

- (1) du délai d'établissement des comptes ; cette année, les comptes de cette société ont été communiqués dans un délai compatible avec ceux requis pour la transmission des comptes consolidés aux Commissaires aux Comptes ;
- (2) de leur caractère non significatif ; cette année, ces sociétés dépassent les seuils de signification fixés par le groupe.

> Financement des entrées dans le périmètre :

En ce qui concerne Ubi Soft Edutainment, Ubi Soft a augmenté sa participation de 5MF (financement en cash), ce qui a fait passer le pourcentage de détention de 9 à 85 %.

Ludimedia et Ludi Factory étant des filiales d'Ubi Soft Edutainment, elles sont maintenant détenues indirectement par Ubi Soft.

Pour Blue Byte, Red Storm et 3D Planet, le financement a été fait en cash par Ubi Soft Entertainment.



6.1.4.3. Notes sur le bilan

>>> I. ÉCARTS D'ACQUISITION

Les écarts d'acquisition s'analysent comme suit au 31.03.2001 :

SOCIÉTÉ ACQUISE (EN MILLIERS DE FRF)	DATE	AU 31.03.00		AU 31.03.01	
		D'ACQUISITION	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS
UBI Studios S.A.	02.02.96		104	-	-
UBI Pictures SARL	02.02.96		504	-	-
Ubi Soft Inc	02.02.96		1 984	-	-
Ubi Soft Entertainment Ltd	31.12.94		1 547	-	-
Ubi Soft Entertainment GmbH	01.08.95		1 003	-	-
Sinister Games Inc	31.03.00		-	31 847	-
3D Planet SPA	30.09.00		-	15 460	-
Blue Byte Software Ltd	06.02.01		-	7 100	-
Blue Byte Software GmbH CO.KG	06.02.01		-	47 418	-
Blue Byte Software Inc	06.02.01		-	86 418	-
Red Storm Entertainment	28.09.00		-	228 064	-
TOTAL			5 142	416 307	-

L'augmentation des écarts d'acquisition est le reflet de la politique de croissance externe du groupe.

Les écarts d'acquisition sont à chaque arrêté revus en fonction de l'évolution du chiffre d'affaires de la filiale et de sa contribution au résultat de l'ensemble consolidé, et peuvent, le cas échéant, faire l'objet d'amortissements ou de dépréciations exceptionnels.

SOCIÉTÉ ACQUISE (EN MILLIERS DE FRF)	AU 31.03.00			AU 31.03.01	
	AMORTISSEMENTS	DOTATIONS	ÉCARTS DE CHANGE	AMORTISSEMENTS	
UBI Studios S.A.	21	6	-	27	
UBI Pictures SARL	104	26	-	130	
Ubi Soft Inc	422	99	-	521	
Ubi Soft Entertainment Ltd	388	76	-	464	
Ubi Soft Entertainment GmbH	234	50	-	284	
Sinister Games Inc	-	1 593	-	1 593	
3D Planet SPA	-	387	-	387	
Blue Byte Software Ltd	-	59	-	59	
Blue Byte Software GmbH CO.KG	-	395	-	395	
Blue Byte Software Inc	-	695	25	720	
Red Storm Entertainment	-	5 662	56	5 718	
TOTAL	1 169	9 048	81	10 298	

Les écarts d'acquisition sont amortis sur 20 ans.

>>> II. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

a) Logiciels commerciaux

Les logiciels se décomposent ainsi au 31 mars 2001 :

IMMOBILISATIONS	AU 31.03.00			VARIATION	AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	DE PÉRIMÈTRE	BRUT
Logiciels en cours de commercialisation	375 292	487 225*	161 887	32 507	733 137
Développements extérieurs	-	59 790**	28 005	1 654	33 439
Logiciels en cours de production	224 756	204 853	-	-	429 609
Logiciels outils	113 559	27 038	14 961	-	125 636
Autres licences	6 776	1 157	1 926	541	6 548
Logiciels bureautique	10 891	8 184	34	2 852	21 893
Divers	4 139	702	4 139	-	702
Autres	2 087	408	505	55	2 045
TOTAL	737 500	738 357	211 457	37 609	1 353 009

* dont 112 MF de reclassement de comptes à comptes

** dont 7,3 MF de reclassement de comptes à comptes

AMORTISSEMENTS	AU 31.03.00			VARIATION	AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	DE PÉRIMÈTRE	CUMULÉS
Logiciels en cours de commercialisation	214 799	190 077	4 627	18 411	418 660
Développements extérieurs	-	13 521	-	1 654	15 175
Logiciels outils	56 757	31 085	12 004	-	75 838
Autres licences	6 186	869	1 926	499	5 628
Logiciels bureautique	7 544	3 645	16	1 700	12 873
Autres	784	499	15	8	1 276
TOTAL	286 070	239 696	18 588	22 272	529 450

- > logiciels en cours de commercialisation : il s'agit des logiciels développés en interne et commercialisés
- > développements extérieurs : il s'agit de logiciels développés en collaboration avec les third parties et commercialisés
- > logiciels en cours de production : il s'agit des développements internes et externes n'ayant pas encore été commercialisés. L'augmentation représente les logiciels en cours de production au 31 mars 2001.
- > logiciels outils : ils constituent un ensemble de programmes complexes de développement utilisables pour plusieurs produits.

Tous les logiciels en cours de commercialisation sont amortis sur une durée de 3 ans au maximum à la date du 31 mars 2001.

b) Fonds de commerce

Ubi Soft, au cours de l'exercice 2000/2001, a renforcé son réseau de distribution en reprenant la distribution des logiciels à la société Guillemot Corporation en Allemagne, France, Hollande et Belgique.

Ubi Soft s'est également enrichi d'une nouvelle distribution directe en Autriche (Gamebusters). Grâce à cette acquisition, Ubi Soft bénéficie d'une implantation directe en Autriche, jusqu'à présent couverte par la filiale allemande.

Avec son acquisition aux États-Unis de la division Entertainment de TLC, Ubi Soft commercialise aujourd'hui directement ses produits PC dans les plus grandes chaînes américaines dont Wal-Mart.



Les fonds de commerce se décomposent ainsi au 31 mars 2001 :

	AU 31.03.00			AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	CUMULÉS
France	-	74 400	-	74 400
États-Unis	-	172 525	-	172 525
Allemagne	-	44 673	-	44 673
Belgique	-	10 206	-	10 206
Pays-Bas	-	7 501	-	7 501
Autriche	-	3 337	-	3 337
TOTAL	-	312 642	-	312 642

Ces fonds de commerce ne proviennent pas d'acquisition de sociétés ; il s'agit de fonds de commerce acquis isolément.

Ils ne sont pas représentatifs d'éléments individualisés et sont évalués sur la base d'un ensemble d'éléments fongibles.

Pour suivre l'évolution de la valeur des fonds, nous avons mis en place un suivi de valeur basé sur des critères d'activité et de rentabilité (chiffre d'affaires, résultat net) afin d'évaluer les actifs concernés à la clôture de chaque exercice. Lors de l'acquisition, le mode de valorisation retenu était basé sur le chiffre d'affaires réalisé dans les pays concernés.

Du fait du délai très court (environ 3 semaines) entre la date d'acquisition du fonds de commerce aux États-Unis (début mars) et la date de clôture des comptes, il est assez difficile de définir des critères de rentabilité de manière pertinente ; en ce qui concerne les

États-Unis, les critères seront définis et pris en compte à la prochaine clôture des comptes.

En cas de valorisation du fonds de commerce inférieure à sa valeur comptable, une provision pour dépréciation serait pratiquée ou un amortissement exceptionnel si cette perte de valeur était définitive. Au 31 mars 2001, Ubi Soft a accru ses ventes de 86 % en Allemagne, de 20 % en Belgique, de 26 % aux Pays-Bas, 38 % en France... Du fait de l'évolution du chiffre d'affaires et de la rentabilité des sociétés, aucune provision n'a été passée dans les comptes au 31 mars 2001. Le traitement retenu dans les comptes consolidés est cohérent avec celui retenu dans les comptes de la société mère.

>>> III. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

IMMOBILISATIONS	AU 31.03.00			VARIATION	AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	DE PÉRIMÈTRE	BRUT
Installations techniques	19 759	9 680	1 726	4 255	31 968
Matériel informatique et mobilier	89 208	33 441	8 634	22 473	136 488
Matériel de transport	459	21	-	379	859
Matériel informatique financé par crédit-bail	31 026	4 968	1 142	186	35 038
Immobilisations en cours	435	-	435	-	-
TOTAL	140 887	48 110	11 937	27 293	204 353

AMORTISSEMENTS	AU 31.03.00			VARIATION	AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	DE PÉRIMÈTRE	BRUT
Installations techniques	7 418	3 245	36	1 922	12 549
Matériel informatique et mobilier	44 082	30 578	4 062	9 248	79 846
Matériel de transport	160	81	-	218	459
Matériel informatique financé par crédit-bail	23 696	6 933	911	13	29 731
TOTAL	75 356	40 837	5 009	11 401	122 585

>>> IV. IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES

IMMOBILISATIONS	AU 31.03.00	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	VARIATION	AU 31.03.01
EN MILLIERS DE FRF	DE PÉRIMÈTRE				
Sociétés non consolidées (valeurs brutes)	40 576	33 181	3 020	100	70 837
Autres titres immobilisés	25	-	-	-	25
Dépôts et cautionnements	5 821	2 082	2 139	2 365	8 129
TOTAL	46 422	35 263	5 159	2 465	78 991

PROVISIONS	AU 31.03.00	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	AU 31.03.01
EN MILLIERS DE FRF	CUMULÉES			CUMULÉES
Titres de participation	-	4 115	-	4 115
TOTAL	-	4 115	-	4 115

Pourcentage de détention des sociétés non consolidées :

SOCIÉTÉS	VALEUR D'ACQUISITION	POURCENTAGE
EN MILLIERS DE FRF	DES TITRES	DE DÉTENTION
Ubi Soft SRL	5 243	99,35 %
Ubi Digital Movies Inc	4	100 %
Ubi Soft Canada Inc	5	100 %
Ludigames SA	12 050	20 %
GameLoft.com SA	20 000	15,12 %
Yacom	4 235	12 %
Ludopia Interactive SA	7 216	19,8 %
Chman	20 001	20 %
Cybersearch	976	ns
GameLoft.com Ltda	7	1 %
Students-life.com	1 000	13,61 %
UMP SARL	100	84,83 %
TOTAL	70 837	

Les sociétés dans lesquelles le groupe n'a pas une influence notable ne font pas partie du périmètre de consolidation ; il s'agit de Ludigames SA, Gameloft.com SA, Yacom, Ludopia, Chman, Cybersearch, Gameloft.com Ltda et Students-Life.com.

Les autres sociétés exclues du périmètre le sont du fait :

- > du délai d'établissement des comptes incompatible avec ceux requis pour la transmission des comptes consolidés aux Commissaires aux Comptes (Ubi Soft SRL, Ubi Soft Canada Inc) ;
- > de leur liquidation en-cours (Ubi Digital Movies Inc, UMP SARL).

>>> V. STOCKS ET EN-COURS

Les stocks de marchandises se décomposent comme suit :

	AU 31.03.01	AU 31.03.00
EN MILLIERS DE FRF	BRUT PROVISIONS NET	NET
Marchandises	312 723 6 561	306 162 88 219
TOTAL	312 723 6 561	306 162 88 219

L'augmentation des stocks de marchandises au 31 mars 2001 est étroitement liée aux acquisitions de sociétés sur l'exercice (Red Storm, Blue Byte, TLC), à l'augmentation de l'activité et aux sorties de produits ayant eu lieu en début d'exercice 2001/2002.

Le mode de dépréciation des stocks est calculé en fonction de l'ancienneté des supports. Les



consoles ancienne génération ont été provisionnées à hauteur de 25 % pour les Nintendo 64 et à hauteur de 5 % pour les Dreamcast.

Le niveau de la provision sur stock s'explique par la baisse des prix des consoles ancienne génération, ce qui ne risque pas de générer une obsolescence.

>>> VI. AVANCES ET ACOMPTES VERSÉS

Il s'agit essentiellement des avances garanties versées sur les contrats de licences pour 237 301 KF.

Ces avances sont rapportées au résultat au prorata des ventes réalisées sur les produits concédés.

>>> VII. CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS

Les clients se répartissent comme indiqué ci-après :

	31.03.01		31.03.00	
EN MILLIERS DE FRF	BRUT	PROVISIONS	NET	NET
Clients et comptes rattachés	538 125	13 421	524 704	574 124
TOTAL	538 125	13 421	524 704	574 124

>>> VIII. AUTRES CRÉANCES ET COMPTES DE RÉGULARISATION

Les autres créances et comptes de régularisation se décomposent ainsi :

EN MILLIERS DE FRF	31.03.01	31.03.00
Impôts différés actifs (ARD)	53 522	4 744
Impôts différés actifs, retraitements de consolidation (1)	13 053	5 254
Avances en comptes courants	101 035	55 542
TVA	35 414	9 738
Autres créances fiscales et sociales	105 234	56 279
Avoirs fournisseurs à recevoir	3 372	9 367
Fournisseurs débiteurs	9 490	16 640
Autres	1 965	62 856
Charges constatées d'avance	15 744	10 438
Charges à répartir	3 081	4 759
Écarts de conversion	97	2 830
Prime de remboursement (2)	1 213	1 310
TOTAL	343 220	239 757

La totalité des créances a une échéance à moins d'un an.

(1) dont :

Crédit-Bail	1 140
Marge sur stock	7 137
Élimination opérations réciproques	221
Élimination résultat interne	4 555

(2) Le montant à l'origine de la prime constatée à l'actif est de 13 624 KF.

L'amortissement de cette prime se fait sur la durée de l'emprunt, soit 3 000 KF au 31 mars 2001.

De plus, la conversion des 18 705 obligations intervenue au cours de l'exercice, ajoutée aux 107 584 obligations converties lors des exercices précédents, entraîne une diminution de la prime de remboursement d'origine de 9 411 KF.

>>> IX. VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT

Les valeurs mobilières de placement sont constituées par :

NATURE	VALEUR BRUTE	VALEUR NETTE
(EN MILLIERS)		
Actions propres	142 199	140 955
Fonds de placement	199 035	194 865
TOTAL	341 234	335 820

NATURE	NOMBRE	PRIX MOYEN FRF	PRIX MOYEN EURO	VALEUR BRUTE FRF ('000)	PROVISION FRF('000)	VALEUR NETTE FRF('000)	POURCENTAGE DU CAPITAL
Actions propres	605 480	232,8	35,49	142 199	1 244	140 955	3,5 %

>>> X. DISPONIBILITÉS

Le poste « disponibilités » comprend des soldes de comptes de caisse et de banque pour 229 494 KF au 31 mars 2001 contre 283 621 KF au 31 mars 2000.

>>> XI. CAPITAUX PROPRES

Capital

Le capital de la société Ubi Soft Entertainment S.A. est composé au 31 mars 2001 de 16 909 122 actions d'une valeur nominale de 2 francs chacune, soit 33 818 244 francs.

Variation des capitaux propres

	RÉSERVES				AUTRES		TOTAUX CAPITAUX PROPRES
	CAPITAL	PRIMES FRF	CONSOLIDÉES EUROS	RÉSULTAT DE L'EXERCICE MILLIERS DE FRF	ÉCARTS DE CONVERSION	SUBVENTION REÇUE	
					MILLIERS DE FRF	MILLIERS DE FRF	
Situation au 31 mars 2000	33 156	1 653 919	157 473		9 855	323	1 854 726
Variation de capital de l'entreprise consolidante	662	47 258					47 920
Résultat consolidé de l'exercice (Part du groupe)				23 737			23 737
Variation des écarts de conversion					-3 797		-3 797
Subvention reçue						815	815
Autres mouvements			89				89
Situation au 31 mars 2001	33 818	1 701 177	157 562	23 737	6 058	1 138	1 923 490

Nombre d'actions Ubi Soft Entertainment

Au 01.04.00	16 578 368
LEVÉES D'OPTIONS	78 934
CONVERSIONS D'OBLIGATIONS	251 630
BONS DE SOUSCRIPTIONS D'ACTIONS EXERCÉS	190
Au 31.03.01	16 909 122

Bons de souscriptions d'actions

Bons de souscriptions d'actions de 1999

Nombre initial de bons : 372 058 ➤ 2 bons permettant de souscrire à une action de 10 F de nominal
 Prix d'émission : 136 euros (892,10 F)
 Période d'exercice : du 3 novembre 1999 au 2 novembre 2002
 Prix d'exercice : 170 euros (1 115,13 F)

➤ Au 31 mars 2001, il reste 340 542 bons de souscription d'action non encore exercés.



Bons de souscriptions d'actions du 12 mars 2001

Nombre et montant nominal : 53 266 ➤ 1 bon permettant de souscrire à une action de 2 F de nominal
 Prix d'émission : 0,01 euro (0,07 F)
 Période d'exercice : du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006
 Prix d'exercice : 40,288 euros (264,27 F)

➤ Au 31 mars 2001, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

Bons de souscriptions d'actions du 19 mars 2001

Nombre et montant nominal : 9 044 ➤ 1 bon permettant de souscrire à une action de 2 F de nominal
 Prix d'émission : 0,01 euro (0,07 F)
 Période d'exercice : du 19 mars 2002 au 18 mars 2006
 Prix d'exercice : 32,072 euros (210,38 F)

➤ Au 31 mars 2001, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

Stock options

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

	1 ^{ER} PLAN	2 ND PLAN	3 ^{ÈME} PLAN	4 ^{ÈME} PLAN	5 ^{ÈME} PLAN
Nombre initial d'actions	250 000	250 000	250 000	40 471	400 000
Valeur nominale	2 F	2 F	2 F	2 F	2 F
Prix de souscription	36 F	79,40 F	133,80 F	249 F	226,37 F
Date de validité	15.06.96 au 15.06.01	22.04.97 au 22.04.02	23.10.98 au 23.10.03	08.12.00 au 08.12.05	09.04.01 au 09.04.06
Options non encore exercées au 31 mars 2001	58 851	246 250	246 905	40 471	

>>> XII. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

	AU 31.03.00	AUGMENTATIONS	DOTATIONS	REPRISES	AU 31.03.01
Provisions pour pertes de change	2 829	270	58	3 061	96
Écart d'acquisition négatif	1 206	-	-	61	1 145
TOTAL	4 035	270	58	3 122	1 241

L'écart d'acquisition négatif est lié à l'achat de la société Ubi Studios Ltd au 1^{er} février 2000. Par prudence, il a été décidé de reprendre l'écart d'acquisition négatif d'Ubi Studios Ltd sur la même durée que les écarts d'acquisition positifs, c'est-à-dire 20 ans.

>>> XIII. DETTES FINANCIÈRES

Les dettes financières se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Emprunts obligataires	192 030	238 929
Emprunts auprès des organismes de crédits	243 418	68 004
Intérêts courus	7 243	6 235
Avances en devises	461 358	2 750
Découverts bancaires	225 059	18 233
Emprunts résultant du retraitement des leasings	8 280	10 069
Avances État	248	248
Dettes financières	1 137 636	344 468

	A - 1 AN	+ 1 AN ET - 5 ANS	+ 5 ANS
Échéances restant à payer au 31.03.01	865 389	272 247	-

Le groupe a des dettes à taux fixe pour 212 979 KF et à taux variable pour 924 657 KF.
 Les contrats de crédit-bail concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans.
 Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie liés aux variations des besoins en fonds de roulement.
 À la clôture de l'exercice 2000-2001, l'endettement net financier est de 572 074 KF.

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Dettes financières hors avances État	1 137 388	344 220
Disponibilités	-229 494	-283 621
VMP	-335 820	-680 580
Endettement net financier	572 074	-619 981

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.01
FRANCS FRANÇAIS	701 878
EUROS	40 995
DOLLARS US	361 064
DEUTSCHE MARK	23 021
LIRE ITALIENNE	6 196
SCHILLING AUTRICHIEN	2 096
PESETAS	2 089
LIVRE STERLING	297
DETTES FINANCIÈRES	1 137 636

Principales caractéristiques du premier emprunt obligataire :

Nombre et montant nominal : 167 000 obligations de nominal 600 F
 Prix d'émission : 600 F par obligation
 Date de jouissance et de règlement : 10 octobre 1997
 Durée de l'emprunt : 5 ans et 173 jours
 Intérêt annuel : 2 % l'an, soit 12 F par obligation, payable le 1^{er} avril de chaque année à partir du 1^{er} avril 1998.
 Taux de rendement actuariel brut : 4,26 % au 10 octobre 1997
 Amortissement normal : amortissement en totalité le 1^{er} avril 2003, par remboursement au prix de 681,58 F soit 113,6 % du prix d'émission.

- > 126 289 obligations ont été converties, dont 18 705 sur l'exercice. 40 711 obligations restent à convertir.
- > Cet emprunt sera remboursé par anticipation du 21 mai au 20 août 2001.

Principales caractéristiques du second emprunt obligataire :

Nombre et montant nominal : 314 815 obligations de nominal 1 080 F
 Prix d'émission : 1 080 F par obligation
 Date de jouissance et de règlement : 16 juillet 1998
 Durée de l'emprunt : 7 ans
 Intérêt annuel : 3,80 % l'an, soit 41,04 F 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 1 080 F soit 100 % du prix d'émission.

- > 162 702 obligations ont été converties, dont 31 621 sur l'exercice. 152 113 obligations restent à convertir.



>>> XIV. AUTRES DETTES ET COMPTES DE RÉGULARISATION

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

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Dettes sociales	53 171	35 741
Dettes fiscales	89 352	34 466
Autres dettes	53 778	41 975
Produits constatés d'avance	29 821	22 040
TOTAL	226 122	134 222

6.1.4.4. Notes sur le compte de résultat

>>> I. CHIFFRE D'AFFAIRES

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

(EN MILLIERS)	FRF	%
ALLEMAGNE	228 842	13 %
ANGLETERRE	223 337	13 %
SCANDINAVIE	96 019	6 %
ITALIE	86 127	5 %
FRANCE	400 968	24 %
AUTRES PAYS D'EUROPE	1 19 690	7 %
USA	455 272	27 %
RESTE DU MONDE	94 022	5 %
TOTAL	1 704 277	100 %

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

(EN MILLIERS)	FRF	%
DISTRIBUTION	55 560	3 %
ÉDITION	1 120 562	66 %
LICENCE	528 155	31 %
TOTAL	1 704 277	100 %

>>> II. AUTRES PRODUITS D'EXPLOITATION

Les autres produits d'exploitation se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Production immobilisée	398 315	298 837
Subventions d'exploitation	46 532	41 407
Reprises sur provisions	20 094	4 852
Transfert de charges	5 407	1 339
Autres produits	3 049	2 319
TOTAL	473 397	348 754

>>> III. AUTRES CHARGES D'EXPLOITATION

Les autres charges d'exploitation se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Autres charges externes	596 131	453 430
Autres charges	3 574	1 793
TOTAL	599 705	455 223

Les autres charges externes comprennent principalement les dépenses de publicité, les royalties, les locations immobilières et mobilières qui représentent les 2/3 du montant global.

>>> IV. DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET PROVISIONS

Les dotations aux amortissements et provisions se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Amortissements sur immobilisations	255 793	233 233
Provisions sur actif circulant	12 932	6 831
TOTAL	268 725	240 064

>>> V. RÉSULTAT D'EXPLOITATION

La diminution du résultat d'exploitation qui passe de 90 MF au 31 mars 2000 à 52 MF au 31 mars 2001 est essentiellement liée à :

- > une proportion élevée de ventes sur GameBoy Color, à moindre marge (impact sur la marge brute de 63 MF),
- > une pression sur les prix des jeux PSX (baisse des prix du fait de la sortie de la PlayStation®2, impact sur la marge brute de 7 MF),
- > des retours importants du premier semestre sur les consoles ancienne génération (N64 et Dreamcast, impact sur la marge brute de 32 MF).

>>> VI. RÉSULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Différences de changes	19 255	14 392
Écarts de conversion actif N	-3 265	0
Écarts de conversion passif N	+7 613	+12 703
Écarts de conversion passif N-1	-12 703	0
Intérêts et produits de cession	-25 696	-23 081
Dépréciation nette	-5 798	-1 183
Résultat financier total	-20 594	2 831

L'écart de conversion en application de la méthode du cours historique est non significatif.

Le montant des écarts de conversion portés en capitaux propres s'élève à -3,8 MF.

Il est essentiellement constitué par la baisse du dollars entre les cours historiques et le taux de clôture du 31 mars 2001.



Risques de change

Afin de limiter le risque de change du groupe, Ubi Soft Entertainment 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 mêmes 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.

> pour les risques sur les ventes de devises provenant de transactions commerciales, ils sont, soit compensés naturellement sur l'année par d'autres transactions en sens inverses (achats de marchandises en devises compensés par des règlements de royalties provenant des filiales dans la même devise), soit couverts par des contrats de ventes à terme.

>>> VII. RÉSULTAT EXCEPTIONNEL

Le résultat exceptionnel se décompose ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Résultat exceptionnel sur opérations de gestion	465	-758
Résultat exceptionnel sur opérations en capital	-844	22 219
Dotations aux amortissements et provisions	-47	-25 222
Résultat exceptionnel total	-426	-3 761

Au 31 mars 2000, le résultat exceptionnel était dû à l'apport du Game Service à la société GameLoft.com SA et de droit d'usage de marques à la société Ludi Wap SA, ainsi qu'aux dotations aux amortissements exceptionnelles sur immobilisations incorporelles concernant les projets abandonnés en cours d'exercice.

Au 31 mars 2001, le résultat exceptionnel comprend les résultats accumulés des sociétés contrôlées antérieurement et intégrées dans le périmètre de consolidation au cours de l'exercice.

>>> VIII. IMPÔTS SUR LES RÉSULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
IMPÔTS COURANTS	31 029	22 056
IMPÔTS DIFFÉRÉS	-33 006	-5 055
TOTAL	-1 977	17 001

L'impôt a été calculé pour les sociétés françaises au taux en vigueur au 31 mars 2001, soit 33,33 % plus 6 %, plus éventuellement la cotisation de 3,3 % :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01
IMPÔTS DIFFÉRÉS ACTIFS	53 522
IMPÔTS DIFFÉRÉS PASSIFS	13 960

Ventilation des impôts différés par grandes catégories :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01
CRÉDIT-BAIL	22
ARD	-36 751
MARGE SUR STOCK	-6 695
ÉLIMINATION OPÉRATIONS RÉCIPROQUES	-160
ÉLIMINATION RÉSULTAT INTERNE	-1 082
HOMOGENÉISATION	9 840
ÉLIMINATION TITRES	1 820
TOTAL	-33 006

Preuve d'impôt :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01
RÉSULTAT AVANT IMPÔT, HORS GOODWILL	31 016
IMPÔT THÉORIQUE (35,33 %)	10 958
ACTIVATION ARD :	
UBI STUDIOS LTD : 16 706 * 30 %	-5 012
IMPACT DIFFÉRENCE TAUX D'IMPÔT DANS LES FILIALES :	
UBI SOFT INC : -45 878 x (41,76 % - 35,33 %) *	-2 950
UBI SHANGAI :	
EXONÉRATION D'IMPÔT : 6 101 x (35,33 % - 0 %)	-2 156
AUTRES FILIALES	-2 817
TOTAL	-1 977

* Impact favorable compte tenu de la situation déficitaire de la société.

ADR reconnus : non reconnus :

(EN MILLIONS DE FRF)	ARD RECONNUS	ARD NON RECONNUS	TOTAL
Ubi Soft Inc	19	0	19
Ubi Soft Entertainment SA	20	0	20
Ludimedia SA	3	7	10
Ubi Studios Ltd	5	25	30
Autres	6	0	6
TOTAL	53	32	85

Montant des actifs d'impôts différés non comptabilisés au 31 mars 2001 :

> Ubi Studios Ltd : 25 MF

Par prudence et du fait de l'importance des crédits d'impôts différés, il a été décidé d'activer les crédits d'impôts à hauteur d'1/6ème, soit 100 MF / 6 * 30 % = 5MF.

Le Business plan réalisé confirme la prudence de cette activation puisque le potentiel d'activation est de 11,9 MF sur les 3 prochains exercices, et ceci d'autant plus que ce crédit d'impôt est indéfiniment reportable.

> Ludimedia SA : 7MF.

>>> COMPTES PRO FORMA

(EN MILLIERS)	FRF PRO FORMA	FRF CONSOLIDÉS
	31.03.01	31.03.01
Chiffre d'affaires	1 860 595	1 704 277
Autres produits d'exploitation	570 135	473 397
Achats consommés	-805 720	-757 817
Charges de personnel	-532 103	-478 523
Autres charges d'exploitation	-770 804	-599 705
Impôts et taxes	-21 810	-20 868
Dotations aux amortissements et aux provisions	-287 348	-268 725
Résultat d'exploitation	12 945	52 036
Charges et produits financiers	-22 892	-20 594
Résultat courant des entreprises intégrées	-9 947	31 442
Charges et produits exceptionnels	-596	-426
Impôts sur les résultats	6 649	1 977
Résultat net des entreprises intégrées	-3 894	32 993
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence	0	0
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition	-17 699	-9 048
Résultat net de l'ensemble consolidé	-21 593	23 945
Part des intérêts minoritaires	234	208
Résultat net (Part du groupe)	-21 827	23 737



ACTIF	PRO FORMA	CONSOLIDÉS
VALEURS NETTES	EN MILLIERS DE FRF	EN MILLIERS DE FRF
	31.03.01	31.03.01
Écarts d'acquisition	361 360	411 151
Immobilisations incorporelles	1 239 122	1 136 201
Immobilisations corporelles	81 768	81 768
Immobilisations financières	74 876	74 876
Actif immobilisé	1 757 126	1 703 996
Stocks et en-cours	306 162	306 162
Avances et acomptes versés	246 809	246 809
Clients et comptes rattachés	524 704	524 704
Autres créances et comptes de régularisation	343 784	343 220
Valeurs mobilières de placement	335 820	335 820
Disponibilités	229 494	229 494
Actif circulant	1 986 773	1 986 209
Total Actif	3 743 899	3 690 205

PASSIF	PRO FORMA	CONSOLIDÉS
	EN MILLIERS DE FRF	EN MILLIERS DE FRF
	31.03.01	31.03.01
Capital (1)	33 818	33 818
Primes (1)	1 701 177	1 701 177
Réserves et résultat consolidés (2)	241 001	187 357
Autres (3)	1 138	1 138
Capitaux propres (Part du Groupe)	1 977 134	1 923 490
Intérêts minoritaires	1 382	1 332
Provisions pour risques et charges	1 241	1 241
Dettes financières (4)	1 137 636	1 137 636
Comptes courants d'associés	7 787	7 787
Avances et acomptes reçus	28 649	28 649
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	363 948	363 948
Autres dettes et comptes de régularisation	226 122	226 122
Total des dettes	1 764 142	1 764 142
Total Passif	3 743 899	3 690 205

(1) de l'entreprise mère consolidante		
(2) dont résultat net de l'exercice	-21 877	23 737
(3) dont subventions d'investissement :	1 138	1 138
(4) dont part à moins d'un an :	865 389	865 389
dont part à plus d'un an :	272 247	272 247

Ces comptes pro forma ont été établis en tenant compte des résultats des filiales acquises en cours d'exercice sur la période du 1^{er} avril 2000 au 31 mars 2001 et selon les principes comptables du groupe ; nous avons également procédé à l'amortissement des écarts d'acquisition sur 12 mois.

La variation du compte « écart d'acquisition » s'explique par l'existence de 40 MF de projets en cours de développement dans les comptes pro forma de Red Storm. L'écart d'acquisition de cette société a été réduit de ce montant. Ces 40 MF ont été comptabilisés en immobilisations incorporelles. Le montant total des écarts d'acquisition s'élève donc à 391 MF en brut ; il a été amorti pour 17,8 MF sur l'exercice.

Ce reclassement concerne des jeux en cours de développement au 31 mars 2001 qui seront amortis sur leur durée maximum de 3 ans sur l'exercice 2001/2002.

Les sociétés concernées sont :

SOCIÉTÉS	DATE ENTRÉE DANS PÉRIMÈTRE COMPTES PRO FORMA	DATE ENTRÉE DANS PÉRIMÈTRE COMPTES CONSOLIDÉS
Red Storm Entertainment	Avril 2000	Septembre 2000
Ubi Soft Entertainment S.A.	Avril 2000	Septembre 2000
Ludimedia S.A.	Avril 2000	Septembre 2000
Ludi Factory SARL	Avril 2000	Septembre 2000
3D Planet SpA	Avril 2000	Septembre 2000
Blue Byte Software INC	Avril 2000	Février 2001
Blue Byte Software LTD	Avril 2000	Février 2001
Blue Byte Software GmbH CO.KG	Avril 2000	Février 2001

>>> X. INFORMATIONS DIVERSES

1. Engagements hors bilan

Cautions données :	4 718 KF
Sûretés réelles consenties :	néant
Cautions reçues :	néant

Crédit-bail :

VALEUR	AMORTISSEMENT	VALEUR	REDEVANCES	REDEVANCES RESTANT		VALEUR
D'ORIGINE		NETTE	PAYÉES	À PAYER		RÉSIDUELLE
(EN MILLIERS DE FRF)				- 1 AN	+ 1 AN	
33 543	29 078	4 465	6 721	4 826	3 007	321

Les contrats de crédit-bail concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans. Effets escomptés non échus : 8,843 millions de FRF.

Indemnités de départ en retraite : du fait de la moyenne d'âge des effectifs, les engagements liés aux départs en retraite ne sont pas significatifs.

Différents produits sont commercialisés selon des contrats de licences signés par la société Ubi Soft Entertainment S.A. À la date du 31 mars 2001, les engagements pris prévoient le versement de royalties avec des minima garantis. À la clôture de l'exercice, les engagements souscrits à titre de ce minimum garanti s'élèvent à 307 MF.

2. Rémunération des dirigeants

Le montant de la rémunération brute versée au cours de l'exercice, par la société ainsi que ses filiales, aux dirigeants a été de 2,546 millions de FRF. Aucun jeton de présence n'a été versé.

6.1.4.5. Informations diverses

>>> I. EFFECTIF

Les effectifs au 31 mars 2001 se répartissent comme suit :

EUROPE	849
ASIE	280
CANADA	338
USA	206
MAROC	86
ROUMANIE	66
AUSTRALIE	8
BRÉSIL	3
TOTAL	1 836



>>> II. ÉVÉNEMENTS POSTÉRIEURS À LA CLÔTURE

Aucun événement susceptible d'avoir une incidence sur les états financiers n'est assimilé à ce titre.

>>> III. INCIDENCE DU PASSAGE À L'EURO

Les sociétés de la zone euro ont opéré le passage à l'euro le 1^{er} avril 2001, soit au 1^{er} jour de l'exercice 2001/2002 (à l'exception de la France qui passera au 1^{er} octobre 2001). Les conséquences de cette opération ont été évaluées. Il n'y aura pas d'incidence financière significative sur le prochain exercice.

RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

Comptes consolidés - Exercice clos le 31 mars 2001

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 SA relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2001, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Les comptes consolidés ont été arrêtés définitivement par le Conseil d'Administration le 12 septembre 2001 après une stricte application des dispositions relatives au traitement comptable des impôts différés prévues dans le règlement 99-02 du C.R.C. Les économies d'impôts générées par les filiales déficitaires ont ainsi été corrigées de 0,9 million d'euros sans que les résultats d'exploitation et courant soient modifiés. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

Nous avons effectué notre audit selon les normes de la profession ; 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 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.

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.

Fait à Rennes et Paris, le 13 septembre 2001

LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

CABINET ANDRÉ MÉTAYER
André Métayer

COMPAGNIE CONSULAIRE D'EXPERTISE COMPTABLE JEAN DELQUIÉ
Jean Delquié / Benoît Fléchon

>>> 6.2. COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2001

6.2.1. Bilan au 31 mars 2001

ACTIF	31.03.01	31.03.01	31.03.01	31.03.00	31.03.99	31.03.01	31.03.00
	BRUT	AMORT/ DÉPR	NET	NET	NET	NET	NET
(EN MILLIERS)	FRF	FRF	FRF	FRF	FRF	EURO	EURO
Immobilisations incorporelles	1 303 332	487 696	815 636	451 754	318 114	124 343	68 870
Fonds de Commerce	242 978	-	242 978	-	-	37 042	-
Immobilisations corporelles	36 058	20 167	15 891	12 971	11 548	2 423	1 977
Immobilisations financières	1 083 190	16 253	1 066 937	731 099	41 574	162 653	111 455
Actif immobilisé	2 665 558	524 116	2 141 442	1 195 824	371 236	326 461	182 302
Stocks et en-cours	124 838	3 712	121 126	66 109	37 086	18 465	10 078
Avances et acomptes versés	238 707	-	238 707	160 493	61 995	36 391	24 467
Clients et comptes rattachés	458 792	3 440	455 352	450 492	299 626	69 418	68 677
Autres créances	528 959	793	528 166	344 723	126 377	80 518	52 553
Valeurs mobilières de placement	63 401	1 244	62 157	89 904	98 375	9 476	13 706
Disponibilités	85 977	-	85 977	153 307	104 729	13 107	23 371
Actif circulant	1 500 674	9 189	1 491 485	1 265 028	728 188	227 375	192 852
Prime de remboursement des obligations	1 213	-	1 213	1 310	8 922	185	200
Comptes de régularisation	17 107	-	17 107	10 085	13 427	2 608	1 538
Total Actif	4 184 552	533 305	3 651 247	2 472 247	1 121 773	556 629	376 892

PASSIF	31.03.01	31.03.00	31.03.99	31.03.01	31.03.00
(EN MILLIERS)	FRF	FRF	FRF	EURO	EURO
Capital	33 818	33 157	22 459	5 156	5 055
Primes	1 701 177	1 650 207	64 451	259 343	251 573
Réserves	81 971	65 336	37 890	12 496	9 960
Résultat de l'exercice	-55 160	20 347	27 700	-8 409	3 102
Subventions d'investissement nettes	1 138	323	322	173	49
Capitaux propres	1 762 944	1 769 370	152 822	268 759	269 739
Provisions pour risques et charges	3 265	2 766	2 859	498	422
Emprunts obligataires	192 030	238 929	442 023	29 275	36 424
Dettes (1) (2)	903 983	75 825	237 970	137 811	11 559
Dettes financières diverses (3)	325 393	55 227	26 027	49 606	8 419
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	243 718	171 389	170 694	37 154	26 128
Dettes fiscales et sociales	3 576	3 857	11 223	545	588
Dettes sur immobilisations	156 116	118 288	57 765	23 800	18 033
Autres dettes	52 609	23 893	17 403	8 020	3 643
Total des dettes	1 877 425	687 408	963 105	286 211	104 794
Comptes de régularisation	7 613	12 703	2 987	1 161	1 937
Total Passif	3 651 247	2 472 247	1 121 773	556 629	376 892

(1) dont dettes à moins d'1 an :	827 155	44 325	78 071	126 099	6 757
dont dettes à plus d'1 an :	76 828	31 500	159 899	11 712	4 802
(2) dont concours bancaires courants					
et soldes créditeurs de banque :	214 470	6 720	36 251	32 696	1 024
(3) dont comptes courants :	325 393	55 227	26 027	49 606	8 419

6.2.2. Compte de résultat au 31 mars 2001

	EXERCICE	EXERCICE	EXERCICE		
	DE 12 MOIS	DE 12 MOIS	DE 12 MOIS		
	CLOS LE 31.03.01	CLOS LE 31.03.00	CLOS LE 31.03.99	31.03.01	31.03.00
(EN MILLIERS)	FRF	FRF	FRF	EURO	EURO
Production de l'exercice	1 059 175	828 143	674 944	161 470	126 250
Autres produits d'exploitation et transferts de charges	42 361	29 055	10 983	6 458	4 429
Total produits d'exploitation	1 101 536	857 198	685 927	167 928	130 679
Achats consommés	637 048	403 135	314 313	97 117	61 458
Variations de stocks	-56 674	-28 828	-4 592	-8 640	-4 395
Autres achats et charges externes	335 990	239 833	154 191	51 221	36 562
Impôts et taxes	4 145	3 679	2 569	632	561
Charges de personnel	566	2 141	10 073	87	326
Autres charges	966	299	70	147	46
Dotations aux amortissements et aux provisions	218 605	208 077	149 260	33 326	31 721
Total charges d'exploitation	1 140 646	828 336	625 884	173 890	126 279
Résultat d'exploitation	-39 110	28 862	60 043	-5 962	4 400
Produits financiers de participation	0	0	1	0	0
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé	151	508	1 141	23	77
Autres intérêts et produits assimilés (1)	19 356	7 766	3 695	2 951	1 184
Reprises sur provisions	5 492	3 076	1 726	837	469
Différences positives de change	122 618	47 448	18 301	18 693	7 234
Produits nets sur cessions de VMP	512	481	1 366	78	73
Total produits financiers	148 129	59 279	26 230	22 582	9 037
Dotations aux provisions	19 307	8 869	6 299	2 943	1 352
Autres intérêts et charges assimilées (2)	42 332	24 050	18 425	6 454	3 666
Différences négatives de change	102 286	32 317	15 124	15 593	4 927
Total charges financières	163 925	65 236	39 848	24 990	9 945
Résultat financier	-15 796	-5 957	-13 618	-2 408	-908
Résultat courant	-54 906	22 905	46 425	-8 370	3 492
Résultat exceptionnel	-254	-2 558	1 987	-39	-390
Résultat avant impôts	-55 160	20 347	48 412	-8 409	3 102
Impôts sur les bénéfices	0	0	20 712	0	0
Résultat net de l'exercice	-55 160	20 347	27 700	-8 409	3 102
(1) dont produits concernant les entreprises liées :	16 625	6 720	2 346	2 534	1 024
(2) dont charges concernant les entreprises liées :	4 034	-	-	615	-

6.2.3. Tableau de financement au 31 mars 2001

(EN MILLIERS)	FRF
Flux d'exploitation	
Bénéfice net	-55 160
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	213 408
Variations des provisions	16 319
Flux liés aux cessions d'immobilisations	255
Marge brute d'autofinancement	174 822
Augmentation des besoins d'exploitation	-234 273
Diminution des besoins hors exploitation	38 836
Total des flux	-195 437
Flux liés aux investissements	
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	-810 636
Acquisitions d'immobilisations corporelles	-12 206
Acquisitions de titres de participation	-350 539
Acquisitions d'autres immobilisations financières	-396
Charges à répartir	-3 565
Cessions des immobilisations	45
Remboursements des prêts et autres immobilisations	2 830
Total des flux liés aux investissements	-1 174 467
Flux des opérations de financement	
Nouveaux emprunts à long et moyen terme	115 286
Augmentation de capital	662
Augmentation de la prime d'émission	3 044
Augmentation de la prime de conversion	44 871
Augmentation de la prime d'émission des ABSA	46
Augmentation des comptes courants des actionnaires	270 166
Subventions reçues	815
Total des flux des opérations de financement	434 890
Variation de trésorerie	-760 192
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	233 742
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	-526 450



6.2.4. Annexes aux comptes sociaux

Les notes et tableaux ci-après, présentés en milliers de francs, font partie intégrante des comptes annuels de l'exercice clos le 31 mars 2001 et constituent l'annexe au bilan avant répartition, dont le total est de 3,65 milliards de francs, et au compte de résultat dégageant une perte de 55,16 millions de francs.

L'exercice a une durée de 12 mois recouvrant la période du 1^{er} avril 2000 au 31 mars 2001.

Les comptes sociaux ont été arrêtés le 5 juillet 2001 par le Conseil d'Administration.

Faits marquants de l'exercice

Depuis janvier 2001, Ubi Soft Entertainment S.A. assure la distribution de ses produits en France.

Au cours de l'exercice, Ubi Soft Entertainment S.A. a procédé à l'acquisition de 100 % des sociétés Red Storm Entertainment, Blue Byte, ainsi que 60 % de 3D Planet SpA, et a racheté les actifs de la division Entertainment de The Learning Company.

6.2.4.1. 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.

6.2.4.2. 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 de la moyenne entre la valeur de productivité, le chiffre d'affaires, et un multiple sectoriel.

En cas de valorisation du fonds de commerce inférieure à sa valeur comptable, une provision pour dépréciation serait pratiquée.

Immobilisations incorporelles

Elles comprennent essentiellement les dépenses de conception de logiciels, c'est-à-dire :

- > les logiciels commerciaux en cours de fabrication ou de commercialisation,
- > les logiciels outils.

Elles sont amorties selon les durées suivantes :

- > logiciels commerciaux : 3 ans maximum,
- > logiciels outils : 3 ans.

Le coût de production des logiciels est déterminé en conformité avec l'avis du Conseil National de la Comptabilité d'avril 1987. Ces coûts sont inscrits au poste « immobilisations incorporelles en cours de production » (compte 232) au fur et à mesure de l'avancement du développement. À dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes « logiciels en cours de commercialisation » ou « développements extérieurs » (compte 208).

Les logiciels-mères sont amortis à partir de leur date de lancement commercial en fonction de la durée de commercialisation estimée de chaque produit, telle qu'appréciée à la date de clôture des comptes. La durée d'amortissement est comprise entre 12 et 36 mois maximum. La prévision de chiffre d'affaires hors taxes des différents produits jusqu'à leur fin de vie est estimée à 4 221 256 KF (il était de 2 764 885 KF au 31 mars 2000). Ce montant permet d'assurer l'amortissement des logiciels-mères correspondant. Le système d'amortissement retenu est celui du linéaire. Cependant, si les ventes s'avéraient inférieures aux prévisions, un amortissement complémentaire serait pratiqué en conséquence. 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.

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 de la participation est appréciée à la fin de chaque exercice en fonction de la situation nette de la filiale à cette date, et en tenant compte des perspectives de développement à moyen terme.

Stocks

Les stocks sont valorisés sur la base du prix de revient déterminé en activité normale, suivant la méthode du coût moyen pondéré. 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.

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.

Conversion des dettes et des créances en devises

Elles sont converties aux taux en vigueur au 31 mars 2001. 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.

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 2001, les provisions pour risques et charges concernent les risques de change liés à l'actualisation des créances et dettes libellées en monnaies étrangères.

6.2.4.3. Notes sur le bilan

>>> I. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations

	AU 31.03.00			AU 31.03.01
	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	BRUT
Logiciels en cours de commercialisation	386 140	487 736*	161 887	711 989
Développements extérieurs	-	59 790**	28 005	31 785
Logiciels en cours de production	224 756	204 853	-	429 609
Logiciels outils	113 559	27 038	14 961	125 636
Autres licences	5 820	319	1 926	4 213
Autres	-	100	-	100
TOTAL	730 275	779 836	206 779	1 303 332

* dont 112 MF de reclassement de comptes à comptes

** dont 7,3 MF de reclassement de comptes à comptes

Amortissements

	AU 31.03.00			AU 31.03.01
	CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	CUMULÉS
Logiciels en cours de commercialisation	216 453	183 038	4 627	394 864
Développements extérieurs	-	13 521	-	13 521
Logiciels outils	56 757	31 085	12 004	75 838
Autres licences	5 311	88	1 926	3 473
TOTAL	278 521	227 732	18 557	487 696



>>> 2. FONDS DE COMMERCE

NATURE	AU 31.03.01
DISTRIBUTION FRANCE	74 400
TLC	168 578
TOTAL	242 978

>>> 3. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations

	AU 31.03.00			AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	BRUT
Agencements	7 470	3 646	-	11 116
Matériel de transport	50	1	-	51
Matériel informatique et mobilier	17 184	8 559	852	24 891
TOTAL	24 704	12 206	852	36 058

Amortissements

	AU 31.03.00			AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	CUMULÉS
Agencements	3 221	913	-	4 134
Matériel de transport	50	1	-	51
Matériel informatique et mobilier	8 462	8 372	852	15 982
TOTAL	11 733	9 286	852	20 167

>>> 4. IMMOBILISATIONS FINANCIÈRES

Les immobilisations financières se décomposent ainsi :

Immobilisations

	BRUT	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	BRUT
(EN MILLIERS DE FRF)	AU 31.03.00			AU 31.03.01
Titres de participation	733 338	350 539	2 251	1 081 626
Autres titres immobilisés	25	-	-	25
Dépôts et cautionnements	2 022	366	849	1 539
TOTAL	735 385	350 905	3 100	1 083 190

L'augmentation des titres de participation est principalement due à l'achat des sociétés Red Storm pour 177 997 KF, Sinister Games pour 36 430 KF, 3D Planet pour 16 901 KF et Blue Byte pour 87 200 KF.

Provisions

	AU 31.03.00			AU 31.03.01
(EN MILLIERS DE FRF)	CUMULÉS	AUGMENTATIONS	DIMINUTIONS	CUMULÉS
Titres de participation	4 286	13 349	1 382	16 253
TOTAL	4 286	13 349	1 382	16 253

La dotation concerne essentiellement les titres des sociétés Ubi Soft Inc pour 7 602 KF, Ubi Soft SRL (Roumanie) pour 3 369 KF et Gamebusters pour 1 714 KF.

>>> 5. STOCKS ET EN-COURS

Les stocks et en-cours se décomposent ainsi :

	AU 31.03.01			AU 31.03.00
(EN MILLIERS DE FRF)	BRUT	PROVISIONS	NET	NET
Marchandises	124 838	3 712	121 126	66 109
TOTAL	124 838	3 712	121 126	66 109

L'augmentation des stocks est liée à l'accroissement de l'activité et à la sortie de produits sur le dernier mois de l'exercice.

>>> 6. AVANCES ET ACOMPTES VERSÉS

Il s'agit principalement des avances garanties versées sur les contrats de licences pour 237 301 KF. Ces avances sont rapportées au résultat au prorata des ventes réalisées sur les produits concédés.

>>> 7. CLIENTS ET COMPTES RATTACHÉS

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

	AU 31.03.01			AU 31.03.00
(EN MILLIERS DE FRF)	BRUT	PROVISIONS	NET	NET
Clients	458 792	3 440	455 352	450 492
TOTAL	458 792	3 440	455 352	450 492

La stabilité de ce poste reflète la réduction des délais de paiement de nos clients.

>>> 8. ÉTATS DES ÉCHÉANCES DES CRÉANCES ET DES DETTES

ÉTAT DES CRÉANCES	MONTANT BRUT	À - 1 AN	À + 1 AN
Créances de l'actif immobilisé			
Autres immobilisations financières	1 539		1 539
Créances de l'actif circulant			
Clients douteux	5 530		5 530
Clients et comptes assimilés	453 263	453 263	
État (crédit de TVA, divers)	32 066	32 066	
Groupe et associés	462 256	462 256	
Avances et acomptes	238 707	238 707	
Autres débiteurs divers	34 636	34 636	
Charges constatées d'avance	8 285	8 285	
TOTAL	1 236 282	1 229 213	7 069
ÉTAT DES DETTES	MONTANT BRUT	À - 1 AN	À + 1 AN
Emprunts obligataires convertibles	192 030		192 030
Emprunts à 1 an maximum à l'origine	903 983	827 155	76 828
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	243 718	243 718	
Dettes fiscales et sociales	3 576	3 576	
Autres dettes	52 609	52 609	
Dettes sur immobilisations	156 116	156 116	
Groupe et associés	325 393	325 393	
TOTAL	1 877 425	1 608 567	268 858
Emprunts souscrits en cours d'exercice	229 833		
Emprunts remboursés en cours d'exercice	115 941		
Montant des dettes contractées auprès des personnes physiques	7 780		



>>> 9. PRODUITS À RECEVOIR

AVOIRS FOURNISSEURS À RECEVOIR	10 722
PRODUITS NON FACTURÉS	9 947
INTÉRÊTS À RECEVOIR	203
TOTAL	20 872

>>> 10. VALEURS MOBILIÈRES DE PLACEMENT

Les valeurs mobilières de placement sont comptabilisées à leur coût d'acquisition. À la clôture, les moins-values éventuelles font l'objet d'une provision.

NATURE	NOMBRE	PRIX MOYEN	VALEUR BRUTE	PROVISION	VALEUR NETTE	POURCENTAGE DU CAPITAL
(EN MILLIERS)		FRF	MILLIERS DE FRF	MILLIERS DE FRF	MILLIERS DE FRF	
Actions propres	267 000	232,8	63 401	1 244	62 157	1,5%

>>> 11. CHARGES À RÉPARTIR

Le poste « charges à répartir sur plusieurs exercices » comprend les frais d'emprunt d'obligations convertibles, amortis sur la durée de l'emprunt et les frais d'acquisition d'immobilisations, amortis sur trois ans.

>>> 12. CAPITAUX PROPRES

(EN MILLIERS)	AFFECTATION		AUGMENTATION DE CAPITAL		PROPOSITION		SOLDE AU 31.03.01
	SOLDE	RÉSULTAT	PAR APPORT EN NUMÉRAIRE	RÉSULTAT	SOLDE AU	D'AFFECTATION DU	APRÈS AFFECTATION
	31.03.00	99-00	ET CONVERSION D'OBLIGATIONS	00-01	31.03.01	RÉSULTAT 00.01	DU RÉSULTAT 00.01
	FRF	FRF		FRF	FRF	FRF	FRF
Capital	33 157			661	33 818		33 818
Prime d'émission	1 650 207	3 712		47 258	1 701 177		1 701 177
Réserve légale	2 246	1 070			3 316		3 316
Réserves réglementées	126	1 435			1 561		1 561
Autres réserves	62 964	14 130			77 094	-55 160	21 934
Résultat de l'exercice	20 347	-20 347		-55 160	-55 160	55 160	-
Subventions d'investissement	323			815	1 138		1 138
TOTAL	1 769 370	0		48 734	-55 160	0	1 762 944

Bons de souscriptions d'actions**Bons de souscriptions d'actions de 1999**

Nombre initial de bons : 372 058 ➤ 2 bons permettant de souscrire à une action de 10 F de nominal
 Prix d'émission : 136 euros (892,10 F)
 Période d'exercice : du 3 novembre 1999 au 2 novembre 2002
 Prix d'exercice : 170 euros (1 115,13 F)
 ➤ Au 31 mars 2001, il reste 340 542 bons de souscription d'action non encore exercés.

Bons de souscriptions d'actions du 12 mars 2001

Nombre et montant nominal : 53 266 ➤ 1 bon permettant de souscrire à une action de 2 F de nominal
 Prix d'émission : 0,01 euro (0,07 F)
 Période d'exercice : du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006
 Prix d'exercice : 40,288 euros (264,27 F)
 ➤ Au 31 mars 2001, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

Bons de souscriptions d'actions du 19 mars 2001

Nombre et montant nominal : 9 044 ➤ 1 bon permettant de souscrire à une action de 2 F de nominal
Prix d'émission : 0,01 euro (0,07 F)
Période d'exercice : du 19 mars 2002 au 18 mars 2006
Prix d'exercice : 32,072 euros (210,38 F)

➤ Au 31 mars 2001, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

Nombre d'actions Ubi Soft Entertainment

AU 01/04/00	16 578 368
LEVÉES D'OPTIONS	78 934
CONVERSIONS D'OBLIGATIONS	251 630
BONS DE SOUSCRIPTIONS D'ACTIONS EXERCÉS	190
AU 31/03/01	16 909 122

Au 31 mars 2001, le capital social se compose de 16 909 122 actions de valeur nominale 2 F, soit 33 818 244 F.

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 :

	1 ^{ER} PLAN	2 ^E PLAN	3 ^E PLAN	4 ^E PLAN	5 ^E PLAN
Nombre initial d'actions	250 000	250 000	250 000	40 471	400 000
Valeur nominale	2 F	2 F	2 F	2 F	2 F
Prix de souscription	36 F	79,40 F	133,80 F	249 F	226,37 F
Date de validité	15.06.96 au 15.06.01	22.04.97 au 22.04.02	23.10.98 au 23.10.03	08.12.00 au 08.12.05	09.04.01 au 09.04.06
Options non encore exercées au 31 mars 2001	58 851	246 250	246 905	40 471	

>>> 13. CHARGES À PAYER

Intérêts sur emprunts auprès des établissements de crédit <i>(en milliers de francs)</i>	5 162
Agios bancaires à payer	2 046
Total emprunts et dettes financières	7 208
Fournisseurs, factures non parvenues	75 563
Avoirs à établir	36 798
Dettes fiscales et sociales	2 293
TOTAL	121 862

>>> 14. ÉLÉMENTS CONCERNANT LES ENTREPRISES LIÉES

ACTIF CIRCULANT (EN MILLIERS DE FRF)	
Titres de participation	1 044 324
Clients et comptes rattachés	370 123
Autres créances	419 476
DETTES (EN MILLIERS DE FRF)	
Emprunts et dettes financières diverses	317 366
Fournisseurs et comptes rattachés	60 617
Dettes sur immobilisations	97 307
Autres dettes	25 054
Produits financiers	16 625
Charges financières	4 034



>>> 15. PROVISIONS INSCRITES AU BILAN

	AU 01.04.00	DOTATIONS EXERCICE	REPRISES EXERCICE	AU 31.03.01
Provisions pour risques				
Pour risques de change	2 766	3 265	2 766	3 265
Provisions pour dépréciation				
Sur titres de participation	4 286	13 349	1 382	16 253
Sur stock	2 055	3 686	2 029	3 712
Sur créances clients	2 591	1 512	663	3 440
Sur autres créances	0	793	0	793
Sur VMP	0	1 244	0	1 244
Total	8 932	20 584	4 074	25 442
TOTAL	11 698	23 849	6 840	28 707

>>> 16. DETTES FINANCIÈRES

Les dettes financières se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Emprunts obligataires	192 030	238 929
Emprunts auprès des organismes de crédits	220 947	60 156
Intérêts courus	7 208	6 200
Avances en devises	461 358	2 749
Découverts bancaires	214 470	6 720
Avances État	248	248
Dettes financières	1 096 261	315 002

(EN MILLIERS DE FRF)	A - 1 AN	+ 1 AN ET - 5 ANS	+ 5 ANS
Échéances restant à payer au 31.03.01	827 403	268 858	-

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

(EN MILLIERS)	31.03.01
FRANCS FRANÇAIS	694 548
EUROS	40 995
DOLLARS US	360 706
LIVRE STERLING	12
DETtes FINANCIÈRES	1 096 261

La société a émis 2 emprunts obligataires dont les caractéristiques sont les suivantes :

Principales caractéristiques du premier emprunt obligataire :

Nombre et montant nominal :	167 000 obligations de nominal 600 F
Prix d'émission :	600 F par obligation
Date de jouissance et de règlement :	10 octobre 1997
Durée de l'emprunt :	5 ans et 173 jours
Intérêt annuel :	2 % l'an, soit 12 F par obligation, payable le 1 ^{er} avril de chaque année à partir du 1 ^{er} avril 1998.
Taux de rendement actuariel brut :	4,26 % au 10 octobre 1997
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 1 ^{er} avril 2003, par remboursement au prix de 681,58 F soit 113,6 % du prix d'émission.

- > 126 289 obligations ont été converties, dont 18 705 sur l'exercice. 40 711 obligations restent à convertir.
- > Cet emprunt sera remboursé par anticipation du 21 mai au 20 août 2001.

Principales caractéristiques du second emprunt obligataire :

Nombre et montant nominal :	314 815 obligations de nominal 1 080 F
Prix d'émission :	1 080 F par obligation
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80 % l'an, soit 41,04 F 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 1 080 F soit 100 % du prix d'émission.

> 162 702 obligations ont été converties, dont 31 621 sur l'exercice. 152 113 obligations restent à convertir.

6.2.4.4. Notes sur le compte de résultat

>>> CHIFFRE D'AFFAIRES

La répartition en pourcentage du chiffre d'affaires au 31 mars 2001 est la suivante :

DISTRIBUTION	11 %
ÉDITION	52 %
LICENCE	37 %
TOTAL	100 %

>>> DOTATIONS AUX AMORTISSEMENTS ET AUX PROVISIONS

Les dotations se décomposent ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles	203 775	199 593
Dotations aux amortissements des immobilisations corporelles	9 286	5 321
Dotations charges à répartir	347	-
Dotations aux provisions	5 197	3 163
TOTAL	218 605	208 077

>>> RÉSULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Produits financiers :		
Produits financiers de participation	0	0
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé	151	508
Autres intérêts et produits assimilés	19 356	7 766
Reprises sur provisions	5 492	3 076
Différences positives de change	122 618	47 448
Produits nets sur cessions de VMP	512	481
	148 129	59 279
Charges financières :		
Dotations aux provisions	19 307	8 869
Autres intérêts et charges assimilées	42 332	24 050
Différences négatives de change	102 286	32 317
	163 925	65 236
Résultat financier	-15 796	-5 957



>>> RÉSULTAT EXCEPTIONNEL

Le résultat exceptionnel se décompose ainsi :

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
Produits exceptionnels :		
Produits exceptionnels sur opérations de gestion	2	305
Produits exceptionnels sur opérations en capital	45	32 098
	47	32 403
Charges exceptionnelles :		
Charges exceptionnelles sur opérations de gestion	1	44
Charges exceptionnelles sur opérations en capital	300	9 809
Dotations aux amortissements et provisions	0	25 108
	301	34 961
Résultat exceptionnel total	-254	-2 558

Au 31 mars 2000, le résultat exceptionnel était dû à l'apport du Game Service à la société GameLoft.com SA et de droit d'usage de marques à la société Ludi Wap SA, ainsi qu'aux dotations aux amortissements exceptionnelles sur immobilisations incorporelles, concernant les projets abandonnés en cours d'exercice.

>>> IMPÔT SUR LES SOCIÉTÉ

(EN MILLIERS DE FRF)	31.03.01	31.03.00
RÉSULTAT COURANT AVANT IMPÔTS	-54 906	22 905
RÉSULTAT EXCEPTIONNEL	-254	-2 558
RÉSULTAT AVANT IMPÔT	-55 160	20 347
BASE FISCALE	-51 223	-6 811

6.2.4.5. Informations diverses

>>> EFFECTIF

Au 31 mars 2001, l'effectif est composé de 5 cadres.

>>> ENGAGEMENTS FINANCIERS ET AUTRES INFORMATIONS

Cautions données :	4 718 KF
Sûretés réelles consenties :	néant
Cautions reçues :	néant

Crédit-bail :

VALEUR	AMORTISSEMENT	VALEUR	REDEVANCES	REDEVANCES RESTANT		VALEUR
D'ORIGINE		NETTE	PAYÉES	À PAYER		RÉSIDUELLE
(EN MILLIERS DE FRF)				- 1 AN	+ 1 AN	
33 801	29 167	4 634	6 697	4 757	2 923	319

Les biens pris en crédit-bail sont essentiellement des matériels informatiques.

Effets escomptés non échus : 8,843 millions de FRF

Indemnités de départ en retraite : du fait de la moyenne d'âge des effectifs, les engagements liés aux départs en retraite ne sont pas significatifs.

Sur l'exercice prochain, les allégements (accroissements : néant) du calcul d'impôt seront les suivants :

6.2.5. Tableau financier (art. 135 du décret du 23 mars 1967)

EXERCICE	96/97	97/98	98/99	99/00	00/01
Capital social (en FRF)	22 231 180	22 243 430	22 458 530	33 156 736	33 818 244
Nb actions ordinaires	2 223 118	2 224 343	2 245 853	16 578 368 (1)	16 909 122
Nb actions à dividende prioritaire	-	-	-	-	-
Nb maximal d'actions à créer	49 182	264 957	608 262	2 698 235 (1)	2 870 262
par conversion d'obligations	-	167 000	464 503	1 215 750	964 120
par levée de stock options	49 182	97 957	143 759	630 940	992 477
par exercice de bons de souscription	-	-	-	851 545	913 665
Chiffre d'affaires (en milliers de FRF)	301 177	532 908	674 944	828 143	1 059 175
Résultat avant impôts, participation, dotations (en milliers de FRF)	63 586	105 185	199 950	234 912	174 821
Impôts sur les bénéfices (en milliers de FRF)	7 027	12 978	20 712	-	-
Participation des salariés	-	-	-	-	-
Résultat après impôts, participation, dotations (en milliers de FRF)	15 842	15 636	27 700	20.347	-55 160
Résultat distribué (en milliers de FRF)	-	-	-	-	-
Par action, résultat après impôts avant dotations	25,44	41,45	79,81	14,17	10,34
Par action, résultat après impôts et dotations	7,13	7,03	12,33	1,23	-3,26
Dividende attribué à chaque action	0	0	0	0	0
Effectif moyen des salariés	48	44	25	5	5
Montant de la masse salariale (en milliers de FRF)	12 252	11 975	7 374	1 576	430
Cotisations sociales et avantages sociaux (en milliers de FRF)	5 386	4 907	2 699	565	137

(1) division du nominal par 5

RAPPORT GÉNÉRAL DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2001

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 2001 sur :

le contrôle des comptes annuels de la Société UBI SOFT ENTERTAINMENT SA, tels qu'ils sont joints au présent rapport, les vérifications spécifiques et 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 de la profession ; 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 établis conformément aux règles et principes comptables applicables en France sont 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 - VÉRIFICATION ET INFORMATIONS SPÉCIFIQUES

Nous avons également procédé, conformément aux normes de la profession 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.

Fait à Rennes et Paris, le 21 Août 2001

LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

CABINET ANDRÉ MÉTAYER
André Métayer

COMPAGNIE CONSULAIRE D'EXPERTISE COMPTABLE JEAN DELQUIÉ
Jean Delquié / Benoît Fléchon



RAPPORT SPÉCIAL DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2001

Mesdames, Messieurs

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

En application de l'article L225-40 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 de la profession ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences destinées à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

I - CONVENTIONS CONCLUES AU COURS DE L'EXERCICE ET PREALABLEMENT AUTORISEES

1-1. AVEC UBI PARTICIPATIONS

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 11 septembre 2000.

Acquisition de 3 453 actions de la société SINISTER GAMES Inc, pour un montant total de 5 030 250 €.

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 25 septembre 2000.

Acquisition de 600 000 actions, soit 60% du capital, de la société 3 D PLANET SpA, pour un montant de 2 576 562,50 € .

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 20 mars 2001.

Acquisition des titres des sociétés BLUE BYTE SOFTWARE Inc, BLUE BYTE SOFTWARE Ltd et BLUE BYTE SOFTWARE GmbH, pour un montant global de 87 200 100 FRF.

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 22 mars 2001.

Acquisition de l'intégralité des actifs du Groupe GTC/WIZZARD LLC pour un montant total de 168 577 792 FRF.

1-2. AVEC GUILLEMOT FRANCE S.A.

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 27 novembre 2000.

Acquisition de la totalité de la branche d'activité de distribution de logiciels du fonds de commerce de cette société pour un montant de 74 400 000 FRF.

1-3. AVEC GUILLEMOT INC.

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 11 décembre 2000.

Acquisition des 1 000 actions de la société GUILLEMOT CANADA Inc pour un montant de 1 000 CAD.

1-4. AVEC UBI SOFT EDUTAINMENT S.A.

> Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 1^{er} février 2001.

Cession de 50 actions de la société LUDIMÉDIA S.A. pour un montant de 25 000 FRF.

1-5. AVEC UBI SOFT HOLDINGS INC.

➤ Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 15 septembre 2000.

Prêt consenti à cette filiale, d'un montant de 20 000 000 USD et rémunéré au taux du LIBOR plus 0,5 % par an.

Pour toutes ces conventions, les administrateurs concernés sont: Messieurs Yves GUILLEMOT, Michel GUILLEMOT, Claude GUILLEMOT, Gérard GUILLEMOT et Christian GUILLEMOT.

2- CONVENTION CONCLUE AU COURS D'EXERCICE ANTERIEUR ET DONT L'EXECUTION S'EST POURSUIVIE DURANT L'EXERCICE.

Par ailleurs, en application du décret du 23 Mars 1967, nous avons été informés que l'exécution de la convention suivante, approuvée au cours d'exercice antérieur, s'est poursuivie au cours du dernier exercice.

AVEC LA SOCIÉTÉ LUDIMÉDIA S.A.

Administrateurs concernés : Messieurs Michel GUILLEMOT, Claude GUILLEMOT, Gérard GUILLEMOT, Christian GUILLEMOT.

Convention autorisée par le Conseil d'Administration du 1^{er} décembre 1998.

En vertu du contrat de concession de licence de logiciels éducatifs et culturels, votre société a versé un montant de 2 673 107,44 FRF (H.T.) au titre de l'exercice clos le 31 mars 2001.

3- CONVENTION CONCLUE AU COURS DE L'EXERCICE ET NON AUTORISÉE PRÉALABLEMENT.

En notre qualité de commissaires aux comptes de votre société, nous vous présentons également notre rapport sur les conventions visées à l'article L225-42 du Code de Commerce.

En application de l'article 225-240 de ce code, nous vous signalons que la convention ci-dessous, n'a pas fait l'objet d'une autorisation préalable de votre conseil d'administration.

Il nous appartient, sur la base des informations qui nous ont été données de vous communiquer les caractéristiques et les modalités essentielles de cette convention, ainsi que les circonstances en raison desquelles la procédure d'autorisation n'a pas été suivie, sans avoir à nous prononcer sur son utilité et son bien fondé.

AVEC LA SOCIÉTÉ UBI VENTURES S.A.

Cession de 26 672 actions détenues dans la société STUDENTS-LIFE S.A., soit 10 % du capital social, pour un montant de 999 910 FRF.

Cette convention n'a pu être autorisée par le Conseil d'Administration du 1^{er} septembre 2000, car tous les administrateurs étaient des administrateurs communs aux deux sociétés.

Fait à Paris et Rennes, le 21 Août 2001

LES COMMISSAIRES AUX COMPTES

CABINET André MÉTAYER
André Métayer

COMPAGNIE CONSULAIRE D'EXPERTISE COMPTABLE J. DELQUIÉ
Jean Delquie / Benoît Fléchon



MONTANT GLOBAL DES RÉMUNÉRATIONS VERSÉES AUX PERSONNES LES MIEUX RÉMUNÉRÉES AU COURS DE L'EXERCICE ÉCOULÉ

Article 168 de la loi n° 66-537 du 24 juillet 1966 sur les Sociétés Commerciales

Le montant global des rémunérations directes et indirectes, avantages en nature et remboursement de frais alloués au cours de l'exercice clos le 31 mars 2001 aux 5 personnes les mieux rémunérées par la société, s'élève à 1 086 000 francs.

Le Conseil d'Administration

Certifié exact le 21 Août 2001

LES COMMISSAIRES AUX COMPTES,

CABINET André MÉTAYER
André Métayer

COMPAGNIE CONSULAIRE D'EXPERTISE COMPTABLE J. DELQUIÉ
Jean Delquié / Benoît Fléchon

RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ADMINISTRATION ET LA DIRECTION DU GROUPE UBI SOFT ENTERTAINMENT

>>> DIRECTION DU GROUPE

> Président	Monsieur Yves Guillemot
> Directeurs Généraux	Monsieur Claude Guillemot Monsieur Michel Guillemot Monsieur Gérard Guillemot Monsieur Christian Guillemot

NOM	DATE D'ENTRÉE EN FONCTION	DATE DE RENOUVELLEMENT DU MANDAT	DATE D'EXPIRATION DU MANDAT
Yves Guillemot <i>Président Directeur Général</i>	26 février 1988	Renouvellement du mandat le 29 septembre 1989	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Claude Guillemot	9 janvier 1996		Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Michel Guillemot	9 janvier 1996		Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Gérard Guillemot	9 janvier 1996		Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Christian Guillemot	9 janvier 1996		Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001

>>> COMPOSITION DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

NOM	DATE D'ENTRÉE EN FONCTION	DATE DE RENOUVELLEMENT DU MANDAT	DATE D'EXPIRATION DU MANDAT
Yves Guillemot <i>Administrateur</i> <i>Président du Conseil d'Administration</i>	28 février 1988	<ul style="list-style-type: none"> > Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 1989 > Renouvelé lors de l'AGO du 8 septembre 1995 	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Claude Guillemot <i>Administrateur</i>	28 février 1988	<ul style="list-style-type: none"> > Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 1989 > Renouvelé lors de l'AGO du 8 septembre 1995 	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Michel Guillemot <i>Administrateur</i>	28 février 1988	<ul style="list-style-type: none"> > Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 1989 > Renouvelé lors de l'AGO du 8 septembre 1995 	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Gérard Guillemot <i>Administrateur</i>	28 février 1988	<ul style="list-style-type: none"> > Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 1989 > Renouvelé lors de l'AGO du 8 septembre 1995 	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Christian Guillemot <i>Administrateur</i>	28 février 1988	<ul style="list-style-type: none"> > Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 1989 > Renouvelé lors de l'AGO du 8 septembre 1995 	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001
Yvette Guillemot <i>Administrateur</i>	25 janvier 1996		Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001

Le Conseil d'Administration s'est réuni environ vingt fois au cours de l'exercice 2000/2001.

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 et de direction.

Il n'existe pas de comités constitués par les organes d'administration ou de direction.

>>> MANDATS EXERCÉS PAR LES ADMINISTRATEURS

Monsieur Yves GUILLEMOT

Administrateur et Président du Conseil d'Administration d'Ubi Soft Entertainment S.A.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001.

Autres fonctions:

Président

UBI SOFT FRANCE S.A.
UBI WORLD S.A.
UBI SOFT DIFFUSION S.A.
UBI SOFT EDUTAINMENT S.A.
GAMEBUSTERS GesmbH (Autriche)
UBI SOFT Spa (Italie)
UBI SOFT SA (Espagne)
UBI SOFT KK (Japon)
UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Hong Kong)
UBI COMPUTER SOFTWARE BEIJING COMPANY Ltd (Pékin)
UBI SOFT DIVERTISSEMENTS Inc (Canada)
UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc (Canada)
UBI SOFT Inc (San Francisco)
UBI SOFT HOLDINGS Inc (San Francisco)
RED STORM ENTERTAINMENT Inc
BLUE BYTE SOFTWARE Inc
UBI STUDIOS KK (Japon)
UBI DIGITAL MOVIES Inc (Canada)

Vice-président

SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE COMPANY Ltd

Directeur

UBI SOFT ENTERTAINMENT GmbH (Allemagne)
UBI SOFT ENTERTAINMENT NORDIC AS (Danemark)
UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Grande-Bretagne)
UBI SOFT Pty Ltd (Australie)
UBI SOFT ENTERTAINMENT SWEDEN AB (Suède)

Administrateur et Président

UBI PARTICIPATIONS S.A.

Administrateur et Directeur Général

GAMELOFT.COM S.A.
GUILLEMOT CORPORATION S.A.
GUILLEMOT PARTICIPATIONS S.A.
LUDIGAMES S.A.
UBI VENTURES S.A.

Gérant

UBI EMEA SARL
UBI MARKETING RESEARCH SARL
UBI RESEARCH & DEVELOPMENT SARL
UBI SIMULATIONS SARL
UBI ANIMATION SARL
UBI COLOR SARL
UBI GAME DESIGN SARL
UBI GRAPHICS SARL
UBI INFO DESIGN SARL
UBI NETWORKS SARL
UBI SOUND STUDIO SARL
UBI WORLD STUDIOS SARL
UBI PRODUCTIONS FRANCE SARL

UBI SOFT ENTERTAINMENT SPRL (Belgique)
UBI SOFT ENTERTAINMENT BV (Hollande)
UBI SOFT ENTERTAINMENT SARL (Maroc)

Monsieur Gérard GUILLEMOT

Administrateur et Directeur Général d'Ubi Soft Entertainment S.A. Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001.

Président

LUDIMEDIA S.A.
UBI VOICES Inc (États-Unis)
UBI MUSIC PUBLISHING Inc (Canada)
UBI MUSIC Inc (Canada)
UBI DIGITAL MOVIES Inc (Canada)
UBI SOFT ENTERTAINMENT Inc (New York)

Directeur

UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Hong Kong)
UBI SOFT KK (Japon)
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE COMPANY Ltd (Chine)
UBI SOFT Inc (San Francisco)
UBI SOFT SA (Espagne)

Administrateur et Président

GAMELOFT.COM S.A.

Administrateur et Directeur Général

UBI SOFT EDUTAINMENT S.A.
UBI PARTICIPATIONS S.A.
GUILLEMOT CORPORATION S.A.
GUILLEMOT PARTICIPATIONS S.A.
LUDIGAMES S.A.
UBI VENTURES S.A.

Administrateur

UBI STUDIOS S.A.
UBI SOFT FRANCE S.A.
UBI WORLD S.A.
UBI SOFT DIFFUSION S.A.
UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc (Canada)
UBI SOFT DIVERTISSEMENTS Inc (Canada)

Gérant

LUDI FACTORY SARL

Monsieur Michel GUILLEMOT

Administrateur et Directeur Général d'Ubi Soft Entertainment S.A. Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001.

Président

UBI STUDIOS S.A.
UBI SOFT DIVERTISSEMENTS Inc (Canada)

Directeur

UBI SOFT KK (Japon)
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE COMPANY Ltd (Chine)
UBI COMPUTER SOFTWARE BEIJING COMPANY Ltd (Pékin)
UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Hong Kong)
UBI SOFT Inc (San Francisco)
UBI SOFT SA (Espagne)



Administrateur et Président

LUDIGAMES S.A.

Administrateur et Directeur Général

UBI SOFT EDUTAINMENT S.A.

UBI PARTICIPATIONS S.A.

GUILLEMOT CORPORATION S.A.

GUILLEMOT PARTICIPATIONS S.A.

UBI VENTURES S.A.

GAMELOFT.COM S.A.

Administrateur

LUDIMEDIA S.A.

UBI WORLD S.A.

UBI SOFT FRANCE S.A.

UBI SOFT DIFFUSION S.A.

UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc (Canada)

Gérant

UBI STUDIOS Srl (Italie)

UBI STUDIOS SL (Espagne)

UBI SOFT SRL (Roumanie)

UBI SOFT ENTERTAINMENT SARL (Maroc)

Monsieur Claude GUILLEMOT

Administrateur et Directeur Général d'Ubi Soft Entertainment S.A. Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001.

Président Directeur Général

GUILLEMOT CORPORATION S.A.

Directeur

UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Hong Kong)

SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE COMPANY Ltd (Chine)

UBI SOFT Inc (San Francisco)

UBI SOFT ENTERTAINMENT Inc (New York)

Administrateur et Président Directeur Général

GUILLEMOT PARTICIPATIONS S.A.

Administrateur et Directeur Général

UBI SOFT EDUTAINMENT S.A.

UBI PARTICIPATIONS S.A.

UBI VENTURES S.A.

LUDIGAMES S.A.

GAMELOFT.COM S.A.

Administrateur

LUDIMEDIA S.A.

UBI STUDIOS S.A.

UBI SOFT FRANCE S.A.

UBI WORLD S.A.

UBI SOFT DIFFUSION S.A.

UBI SOFT DIVERTISSEMENTS Inc (Canada)

UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc (Canada)

Monsieur Christian GUILLEMOT

Administrateur et Directeur Général d'Ubi Soft Entertainment S.A. Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001.

Directeur

UBI SOFT ENTERTAINMENT NORDIC AS (Danemark)

UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Grande Bretagne)

UBI SOFT ENTERTAINMENT Ltd (Hong Kong)

SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE COMPANY Ltd (Chine)

UBI SOFT PTY Ltd (Australie)

UBI SOFT Inc (San Francisco)

Administrateur et Président Directeur Général

UBI VENTURES S.A.

Administrateur et Directeur Général

UBI SOFT EDUTAINMENT S.A.

GAMELOFT.COM S.A.

UBI PARTICIPATIONS S.A.

GUILLEMOT CORPORATION S.A.

GUILLEMOT PARTICIPATIONS S.A.

LUDIGAMES S.A.

Administrateur

LUDIMEDIA S.A.

UBI STUDIOS S.A.

UBI SOFT FRANCE S.A.

UBI WORLD S.A.

UBI SOFT DIFFUSION S.A.

UBI SOFT PUBLISHING OEM Inc (Canada)

UBI SOFT DIVERTISSEMENTS Inc (Canada)

UBI SOFT ENTERTAINMENT SWEDEN AB (Suède)

Gérant

UBI BOOKS AND RECORDS SARL

UBI ADMINISTRATION SARL

UBI PICTURES SARL

UBI SOFT ENTERTAINMENT SPRL (Belgique)

UBI SOFT ENTERTAINMENT SARL (Maroc)

Madame Yvette GUILLEMOT

Administrateur d'Ubi Soft Entertainment S.A. Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2001.

Directeur

SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE COMPANY Ltd (Chine)

Administrateur

UBI WORLD S.A.

UBI VENTURES S.A.

8

RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ÉVOLUTION RÉCENTE ET LES PERSPECTIVES D'AVENIR

>>> 8.1. ÉVOLUTION RÉCENTE : LE PREMIER TRIMESTRE DE L'EXERCICE 2001 / 2002, UNE ACTIVITÉ SOUTENUE

Avril 2001

- > Annonce de la nouvelle série **Rayman M**, un nouveau genre multijoueur en temps réel. Le jeu sera disponible sur PC et PlayStation®2 en novembre 2001 ; une version X-box est prévue pour 2002.
- > Intégration des circuits de distribution au **Canada**. Ubi Soft acquiert la division de distribution de logiciels interactifs de Guillemot Corporation pour le Canada. La nouvelle structure, qui compte une dizaine de personnes, a pour principales activités : la vente, la distribution et la promotion des produits sur l'ensemble du territoire canadien.

Mai 2001

- > Signature d'un accord avec Sony Online Entertainment pour l'édition de **PlanetSide**, le premier jeu de shoot online massivement multijoueur. L'accord exclusif concerne l'Europe, l'Australie et le Japon. Sa sortie est prévue pour le second trimestre 2002.
- > Signature d'un accord avec Crave Entertainment pour l'édition de **Battle Realms** sur PC. Sa sortie est prévue en septembre 2001.
- > Signature d'un accord mondial avec Sony Picture pour le développement de **Tigres et Dragons™**, un jeu inspiré du célèbre film primé par 4 Oscars. Prévu pour le printemps 2002, le jeu sera développé sur PlayStation®2, PC, Game Cube, Game Boy®Advance et X-box.
- > Signature d'un accord de licence avec **Codemaster** pour trois jeux sur Game Boy®Advance, Colin Mc Rae Rally 2.0, Mike Tyson Boxing et TOCA World Touring Cars.
- > Ubi Soft a reçu plusieurs prix attribués par IGN lors du salon de l'E3 (Electronic Entertainment Expo) à Los Angeles :
 - > Rayman Advance ; prix pour ses meilleures performances et graphismes pour consoles portables,
 - > IL 2 Sturmovik, prix du meilleur jeu de Simulation PC,
 - > Battle Realms, prix du meilleur jeu de Stratégie PC,
 - > Pool of Radiance II, prix du meilleur jeu de rôle (RPG).

Juin 2001

- > Myst® III : Exile est numéro 1 des ventes aux États-Unis selon le classement de PC Data et Amazon.com
- > Myst® III : Exile pour PC et Macintosh s'est vendu à plus de 75 000 exemplaires lors des deux semaines qui ont suivi son lancement. Selon PC Data, **Myst® III : Exile** est également classé numéro un des charts de jeux pour PC en volume et en chiffre d'affaires. Selon l'Inform Official National Chart australien, ce jeu est également le titre qui s'est le mieux vendu dans le pays à son lancement.
- > Sortie de Rayman®Advance aux États-Unis et en Europe parallèlement au lancement de la console portable de Nintendo.
- > Signature d'un accord avec **Capcom®**, pour sept jeux Game Boy®Advance. Parmi les sept jeux : Super Street Fighter II Turbo Revival, Street Fighter Alpha 3 (nom provisoire), Mega Man Battle Network, Breath of Fire et Final Fight One. Ubi Soft éditera ces jeux en Europe, Australie, Nouvelle-Zélande et Europe de l'Est. Tous sortiront d'ici début 2002.

Juillet 2001

- > Ubi Soft et Ludigames annoncent la sortie de 15 jeux pour PDA (assistants personnels) pour Noël 2001.
- > Signature d'un accord d'édition mondiale avec Team 17 portant sur le prochain jeu de la marque **Worms** sur PlayStation 2, PC, Game Boy®Advance et GameCube™. La sortie de Worms Blast est prévue à l'automne 2001.

Août 2001

- > Annonce du chiffre d'affaires du premier trimestre : chiffre d'affaires consolidé + 162 %.

Au cours du 1^{er} trimestre 2001/2002, Ubi Soft a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de **60,39 millions d'euros**, en hausse de 162,5 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

À périmètre constant, c'est-à-dire sans les acquisitions de 3D Planet (Italie), Sinister Games (États-Unis), et Red Storm (États-Unis) consolidées à partir du 1^{er} octobre 2000, Blue Byte consolidée à partir du 6 février 2001, et les actifs de la division de TLC, le chiffre



d'affaires du trimestre est de 36,81 millions d'euros, en hausse de + 60 %. La zone Amérique du Nord a plus que triplé son chiffre d'affaires par rapport au 1^{er} trimestre de l'exercice précédent et participe pour 47 % aux ventes du groupe ; la zone Europe a connu un rythme de croissance de 75 % en moyenne, avec des croissances supérieures à 100 % en Grande-Bretagne (+205 %), en Allemagne (+135 %), en Italie (+265 %), en Espagne (+111 %) et aux Pays-Bas (+160 %). La participation au chiffre d'affaires groupe de la zone Europe est de près de 48 %, soit un chiffre d'affaires de 29 millions d'euros. La zone pacifique double également son chiffre d'affaires.

- > Ubi Soft lance **ShadowBane**, un jeu massivement multijoueur online (MMO) en Amérique du Nord, développé par Wolfpack Studios (Texas). La sortie du jeu est prévue pour le semestre 2002. L'accord exclusif concerne l'Europe, l'Australie et le Japon.

>>> 8.2. PERSPECTIVES ET STRATÉGIE

8.2.1. L'environnement

Reprise attendue de la demande mondiale de jeux vidéo.

À partir du deuxième semestre 2001, deux nouvelles consoles de 128 bits vont être disponibles : GameCube de Nintendo et X-box de Microsoft ; ainsi que la console portable Game Boy®Advance (Nintendo).

La PS®2 sera également disponible en grand nombre : 20 millions d'unités sont prévues sur les trois principaux marchés mondiaux (Japon, États-Unis et Europe), portant la base installée à 32 millions d'unités, soit plus de la moitié de la base des PS®One à moins de deux ans de sa sortie.

Par ailleurs : Sony, Microsoft et Nintendo investiront plusieurs centaines de millions de dollars en marketing soit pour maintenir leurs positions soit pour s'installer en tant que challenger.

Le jeu online sera également un élément de croissance, non seulement grâce à l'augmentation régulière du parc PC et de l'installation progressive des bandes passantes plus larges (broadband), mais aussi grâce aux connexions Internet présentes dans les nouvelles consoles. Ces éléments devront permettre au marché de reprendre une croissance soutenue dans la deuxième partie de l'année.

8.2.2. La stratégie de croissance d'Ubi Soft

L'objectif d'Ubi Soft est d'atteindre un chiffre d'affaires de 1,5 milliards de dollars d'ici mars 2006 et de figurer parmi les cinq premières entreprises mondiales¹ du secteur des jeux interactifs. Ubi Soft ambitionne donc à la constitution d'un portefeuille de marques mondiales fortes, lui permettant de dégager des rentabilités élevées et d'optimiser à la fois les coûts de production et ses structures de distribution.

Cette stratégie de croissance du groupe repose sur les axes de développement suivants :

- > capitalisation sur des marques à forte identité ;

- > optimisation d'une forte capacité de développement interne et d'une structure internationale de production ;
- > maîtrise d'un réseau de distribution mondiale ;
- > développement des activités online.

8.2.3. L'exercice 2001/2002

160 titres sont actuellement en développement dans les studios Ubi Soft dans le monde, dont 50 % auront des options multijoueur et on line. Comme par le passé, Ubi Soft sera présent au lancement des nouvelles consoles Game Cube™ et X-box. 70 titres sont en production sur les nouvelles plate-formes dans les studios internes du monde entier dont 19 Game Cube, 5 X-box.

Parmi les titres-phares de l'année :

- > Myst®III : Exile (PC, X-box)
- > Rayman M (PS®2, GameCube™ et PC)
- > Batman Vengeance (PS®2, GameCube™, X-box, GB®A)
- > Tarzan Free Ride (PS®2, GameCube™)
- > Ghost Recon (PC, PS®2, Xbox)
- > Battle Realms (PC)
- > IL2 Sturmovik (PC)

et plus de 25 titres sur GameBoy®Advance dont :

- > Rayman®Advance
- > Rogue Spear
- > Disney's Donald Quack Attack
- > Street Fighter 2X Revival
- > La Planète des Singes...

Fort de ses atouts, Ubi Soft vise une croissance soutenue sur l'exercice ainsi qu'une amélioration significative de sa rentabilité.

¹ Hors constructeurs

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

Page du
document
de référence

Chapitre 1	1. RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLES DU CONTRÔLE	5
	DES COMPTES	
1.1.	1.1. Responsable du document de référence	5
1.2.	1.2. Attestation du responsable du document de référence	5
1.3.	1.3. Noms et adresses des Commissaires aux Comptes	5
1.4.	1.4. Attestation des Commissaires aux Comptes	6
1.5.	1.5. Politique d'information	7
Chapitre 2	2. EMISSION DE VALEURS MOBILIÈRES	8
Chapitre 3	3. UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A. ET SON CAPITAL	9
3.1.	3.1. Renseignements de caractère général concernant Ubi Soft Entertainment S.A.	9
3.2.	3.2. Renseignements de caractère général concernant le capital	11
3.3.	3.3. Répartition du capital et des droits de vote	15
3.4.	3.4. Évolution du capital et des droits de vote au cours des trois derniers exercices	16
3.5.	3.5. Marché des titres	17
3.6.	3.6. Projet des résolutions soumis au vote de l'Assemblée Générale Mixte du 14 septembre 2001	18
Chapitre 4	4. L'ACTIVITÉ D'UBI SOFT ENTERTAINMENT	29
4.1.	4.1. Présentation de la société et du groupe	29
	4.2. L'activité de l'année 2000-2001	37
	4.3. Effectifs	41
4.2.	5. Autres informations concernant la société	45
	5.1. Protection des marques	45
	5.2. Dépendance d'Ubi Soft Entertainment à l'égard de certains contrats - Principaux clients	45
	5.3. Litiges	45
	5.4. Engagements	45
4.3.	4.4. Politique d'investissement	42
	4.5. Politique de recherche	42
Chapitre 5	6. PATRIMOINE - SITUATION FINANCIÈRE - RÉSULTATS	46
5.1.	6.1. Comptes consolidés	46
5.2.	6.2. Comptes sociaux	68
Chapitre 6	7. RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ADMINISTRATION ET LA DIRECTION DU GROUPE	86
	UBI SOFT ENTERTAINMENT	
Chapitre 7	8. RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ÉVOLUTION RÉCENTE ET LES PERSPECTIVES	90
	D'AVENIR	
7.1.	8.1. Évolution récente	90
7.2.	8.2. Perspectives et stratégie	91



UBI SOFT À TRAVERS LE MONDE

ÉTATS-UNIS

San Francisco

Ubi Soft Entertainment Inc.
625 Third Street, 3rd floor
San Francisco - CA 94107
Tel : 1 415 547 4000
Fax : 1 415 547 4001

New York

Ubi Soft Entertainment Inc.
45 West 25th Street, 9th Floor
New York, NY 10001
Tel : 1 212 993 3000
Fax : 1 212 414 1460

Raleigh

Sinister Games Inc.
510 Glenwood Ave
Suite 225
Raleigh, NC 27603
Tel : 1 919 861 0301
Fax : 1 919 402 8847

Morrisville

Red Storm Entertainment Inc.
2000 Aerial Center
Suite 110
Morrisville, NC 27560
Tel : 1 919 430 1776
Fax : 1 919 460 1502

CANADA

Ubi Soft Divertissements Inc.
Ubi Soft Canada, Inc.
5505 Boulevard Saint-Laurent,
Suite 5000
Montréal, Quebec H2T 1S6
Tel : 1 514 490 2000
Fax : 1 514 490 0882 (Studios)
Fax : 1 514 667 5498 (Business)

BRÉSIL

Ubi Soft Entertainment Ltda
Alameda Lorena, 638
Cep 01424-000 Sao Paulo
Tel : 00 55 11 3051 3319
Fax : 00 55 11 3051 3317

FRANCE

Ubi Soft Entertainment SA
28 rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex
Tel : 33 1 48 18 50 00
Fax : 33 1 48 57 07 41

GRANDE-BRETAGNE

Londres

Ubi Soft Entertainment Ltd
Chantry Court, Minorca Road,
Weybridge KT13 8DV Surrey
Tel : 44 1932 838 230
Fax : 44 1932 838 274/275/276

Oxford

Ubi Studios Ltd.
60 St Aldates
Oxford OX1 1ST
Tel : 44 1865 26 48 00
Fax : 44 1865 245 730

AUTRICHE

Gamebusters Warenhandels GmbH
Hannakstr. 23
A – 5023 Salsbourg
Tel : 43 662 440144
Fax : 43 662 44014414

ALLEMAGNE

Düsseldorf

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf
Tel : 49 211 33 800 0
Fax : 49 211 33 800 151

Muelheim an der Ruhr

Blue Byte Software GmbH & Co. KG
Eppinghofer Strasse 150
D-45468 Muelheim an der Ruhr
Tel : 49 2 08 4 50 880
Fax : 49 2 08 4 50 8899

ITALIE

Ubi Soft SpA
Ubi Studios Srl
Viale Cassala 22
20143 Milan
Tel : 39 02 83 312 1
Fax : 39 02 83 312 300

BELGIQUE

Ubi Soft Entertainment
Chaussée de Louvain 775
1140 Bruxelles
Tel : 32 27 35 23 63
Fax : 32 37 35 31 89

ESPAGNE

Barcelone

Ubi Studios SL
Edificio Horizon,
Ctra de Rubi nº72-74
08190 Sant Cugat del Vallès,
Barcelona
Tel : 34 93 544 15 00
Fax : 34 93 589 56 60

Madrid

Ubi Soft Entertainment S.A.
C/ Playa de Liencres Nº2
(Edif. Londres) Planta 1ª
Complejo Europa Empresarial
Ctra. N-VI Km.24
C.P: 28230 Las Rozas
Tel : 34 91 640 60 00
Fax : 34 91 640 46 52

PAYS BAS

Ubi Soft Entertainment B.V.
Huizemaatweg 3A
1273 NA Huizen
Tel : 31 35 528 88 10
Fax : 31 35 525 57 37

DANEMARK

Ubi Soft Entertainment Nordic A/S
Nordre Fasanvej 108, 4th floor
DK-2000 Frederiksberg
Tel : 45 38 32 03 00
Fax : 45 38 33 34 49

SUÈDE

Ubi Soft Entertainment Sweden AB
Ekbacksvägen 22
SE-168 69 Bromma
Tel : 46 8 564 351 30
Fax : 46 8 704 03 43

NORVÈGE

Ubi Soft Entertainment Norge AS
Sinseneien 41
N-0585 Oslo
Tel : 47 22 15 14 60
Fax : 47 22 15 14 61

ROUMANIE

Ubi Soft SRL
Strada Johann Strauss 2A
Sector 2
Bucarest
Tel : 40 1 231 67 62 (à 65)
Fax : 40 1 231 67 66

MAROC

Ubi Soft Entertainment SARL
62 Bd. d'Anfa, angle Moulay Youssef
Casablanca
Tel : 212 22 20 85 87
Fax : 212 22 20 85 86

CHINE

Shangai

Ubi Computer Software Co., Ltd
17 F Times Square
500 Zhangyang Road
Pudong 200122
Shangai
Tel : 86 21 58 78 89 69
Fax : 86 21 58 36 70 21

Pékin

Ubi Computer Software Co., Ltd
3rd Floor, Kaiyuan Building
28, Zhi Chun Li
Haidian District
100086 Pékin
Tel : 86 10 82 61 74 19
Fax : 86 10 82 61 74 17
86 10 62 58 15 69 (ventes)

Hong Kong

Ubi Soft Entertainment Ltd.
2nd Floor, Silver Tech Tower
26 Cheung Lee Street
Chai Wan, Hong Kong
Tel : 852 2886 8037
Fax : 852 2886 8152

JAPON

Ubi Soft KK
Ubi Studios KK
Three F Minami Aoyama Bldg, 1F
6-11-1, Minami Aoyama, Minato-ku
Tokyo 107-0062
Tel : 81 3 5468 2751
Fax : 81 3 5468 1360

AUSTRALIE

Ubi Soft Entertainment Pty Ltd
Level 3 ,111-117 Devonshire Street
Surrey Hills NSW 2010
Tel : 61 2 8303 1800
Fax : 61 2 9319 0744