

UBISOFT®



2005



UBISOFT®



RAPPORT ANNUEL

01 LE GROUPE

- P. 01** PROFIL
Deux décennies de croissance
 - P. 02** CHIFFRES CLÉS 2004/2005
Des performances confirmées
 - P. 04** ENTRETIEN AVEC YVES GUILLEMOT, PDG
 - P. 06** TOP MANAGEMENT
Une équipe visionnaire au service de la performance
 - P. 08** FAITS MARQUANTS
L'année en un coup d'œil
-

02 LES ACTIVITÉS

- P. 10** LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO
Une croissance continue
 - P. 12** UBISOFT SUR SON MARCHÉ
À l'actif de son bilan virtuel : tous les éléments nécessaires au succès
 - P. 14** LA POLITIQUE DE DÉVELOPPEMENT
Capitaliser sur les marques, relever de nouveaux défis
 - P. 16** UNE PHILOSOPHIE ORIENTÉE CLIENTS
Fournir une offre toujours mieux adaptée aux consommateurs
-

03 LA STRATÉGIE

- P. 18** LES STUDIOS
Avoir les moyens de ses ambitions
 - P. 20** CRÉATIVITÉ ET INNOVATION
Optimiser l'expérience globale de jeu
 - P. 22** LES HOMMES
Le cœur vivant de la société
-

P. 25 RAPPORT FINANCIER



LE GROUPE

- 1986 CRÉATION D'UBISOFT
- 1989 OUVERTURE À L'INTERNATIONAL
- 1994 PREMIERS STUDIOS
- 1996 ENTRÉE EN BOURSE
- 2000 ACQUISITIONS EXTERNES
- 2004 SUCCÈS DES MARQUES

PROFIL

Deux décennies de croissance

Ubisoft figure aujourd'hui parmi les leaders mondiaux de l'édition de jeux vidéo.

Depuis sa création en 1986, la société a connu une croissance considérable grâce à une stratégie fondée sur la création de marques fortes, une capacité de production interne la deuxième plus importante de l'industrie, et un réseau de distribution mondial.

Ainsi Ubisoft s'est donné les moyens non seulement de développer des jeux innovants et de grande qualité, mais également d'obtenir une connaissance parfaite des consommateurs qui lui permet d'avoir une offre adaptée aux attentes de son marché.

Pour l'exercice 2004/2005, son chiffre d'affaires a atteint 538 millions d'euros. Ubisoft se positionne ainsi 3^e éditeur indépendant en France, 3^e en Allemagne, 5^e au Royaume-Uni et 7^e aux États-Unis¹ sur tous formats en 2004.

Avec 3 000 employés à travers le monde dont les 3/4 dans ses studios de production, Ubisoft a fait le pari du développement interne et sera ainsi l'un des éditeurs les mieux préparés à l'arrivée des consoles nouvelle génération.

1 - Source : GfK pour la France et l'Allemagne, NPD pour les États-Unis, Chart Track pour le Royaume-Uni. Données de janvier à décembre 2004, en valeur pour la France, les États-Unis et l'Allemagne, et en unités pour le Royaume-Uni.

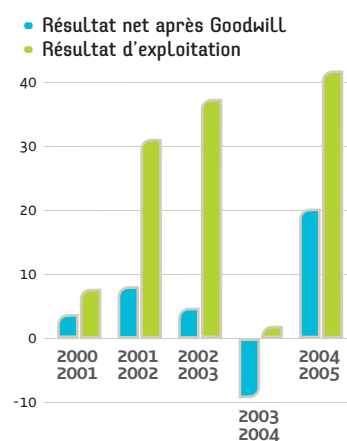




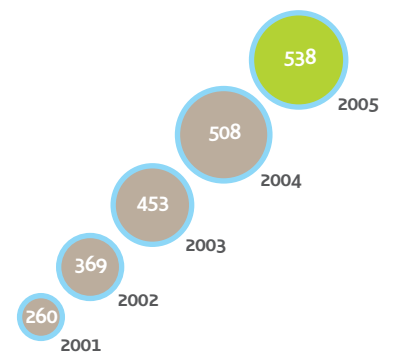
Avec une croissance du chiffre d'affaires excédant largement celle du marché mondial du jeu vidéo et une très forte progression de son résultat d'exploitation et de son résultat net grâce à une bonne maîtrise des structures de coûts, l'exercice 2004/2005 marque une nouvelle année de succès pour Ubisoft.

CHIFFRES CLÉS 2004/2005

Des performances confirmées



PROGRESSION DU RÉSULTAT
D'EXPLOITATION ET DU RÉSULTAT NET
en millions d'euros



PROGRESSION DU CHIFFRE
D'AFFAIRES en millions d'euros

UN PREMIER TRIMESTRE 2005 EXCEPTIONNEL

Après avoir maintenu sa position en 2004, Ubisoft a encore augmenté ses parts de marché début 2005. Sur le 1^{er} trimestre de l'année calendaire, la société, 2^e éditeur indépendant en France¹, est ainsi entrée dans le Top 5 des éditeurs indépendants aux États-Unis toutes consoles confondues, a pris la seconde place au Royaume-Uni et la 3^e place en Allemagne toutes plateformes confondues².

FORTE PRÉSENCE SUR LES SEGMENTS LES PLUS PORTEURS

Toujours aussi présent sur le segment majeur des 128 bits, Ubisoft a capitalisé sur le succès commercial de la nouvelle génération de consoles portables. **Asphalt: Urban GT™** et **Rayman® DS** lui ont ainsi assuré la place de 1^{er} éditeur indépendant en France et au Royaume-Uni¹ pour la Nintendo DS™. De même, le jeu **Lumines™ PSP** a valu à la société la place de 6^e éditeur indépendant³ sur cette machine aux États-Unis.

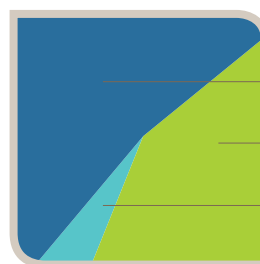
CROISSANCE INTERNE, LE PARI GAGNANT

Représentant 87 % du chiffre d'affaires d'Ubisoft en 2004/2005, le développement constitue une part toujours croissante des revenus de la société. Cette tendance confirme la pertinence de la stratégie de développement interne d'Ubisoft, qui a vu croître ses studios de 39 % sur l'exercice et prévoit encore d'augmenter significativement ses effectifs de production dans les années à venir.

1 - Source : GfK (France) et Chart Track (Royaume-Uni). Données en valeur sur mars 2005 (sortie de la machine).

2 - Source : NPD pour les États-Unis, Chart Track pour le Royaume-Uni et GfK pour l'Allemagne, données en valeur de janvier à mars 2005.

3 - Source : NPD. Données en valeur pour la période novembre 2004-mars 2005.

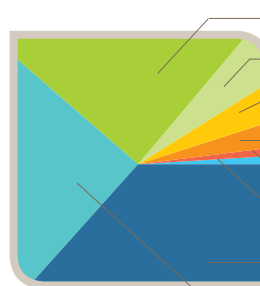


53 % EUROPE

42 % AMÉRIQUE DU NORD

5 % RESTE DU MONDE

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE DU CHIFFRE D'AFFAIRES



25 % PC

5 % GAMECUBE™

4 % GBA®

3 % NINTENDO DS™

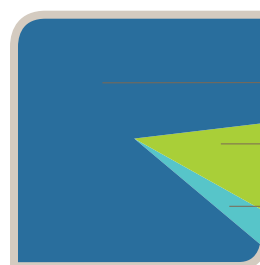
1 % PSP™

1 % PSX®

37 % PS2

25 % XBOX®

RÉPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES PAR PLATE-FORMES

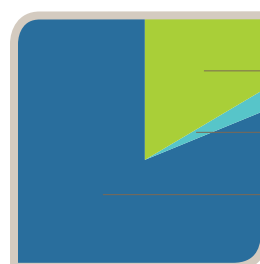


87 % DÉVELOPPEMENT

10 % ÉDITION

3 % DISTRIBUTION

RÉPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES PAR MÉTIERS



16,5 % FAMILLE GUILLEMOT

2,3 % SALARIÉS

81,2 % PUBLIC

RÉPARTITION DU CAPITAL AU 30 JUIN 2005



Yves Guillemot, PDG, revient sur les succès de l'année écoulée et partage ses réflexions sur les perspectives de l'entreprise pour les années à venir.

ENTRETIEN AVEC YVES GUILLEMOT, PDG



“Créer des produits de très grande qualité qui deviendront des marques fortes de L'Entertainment”



Ubisoft a fini l'année en beauté.

YG > C'est vrai, cette année 2004/05 a été extraordinaire ! Notre chiffre d'affaires global a enregistré une croissance de 8 % à taux de change constant pour atteindre le chiffre record de 538 millions d'euros. Et surtout, nous avons fini l'année sur un dernier trimestre exceptionnel, le plus important de l'histoire d'Ubisoft. Au cours de ce trimestre, la société s'est imposée aux États-Unis comme le 5^e éditeur indépendant sur console, et comme le 2^e éditeur indépendant au Royaume-Uni et en France. Les titres de nos huit marques phares ont totalisé 17 millions d'exemplaires vendus, soit 65 % de notre chiffre d'affaires annuel. **Tom Clancy's Splinter Cell**

Chaos Theory™, pourtant sorti en fin d'année fiscale, a notamment dépassé les 2,5 millions d'exemplaires.



Je suis confiant dans les capacités d'innovation d'Ubisoft™

Quelle a été votre plus grande fierté cette année ?

Cette année fut l'année de la consécration de la qualité de nos jeux. **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™** a reçu la note historique de 9,9/10, la plus haute note jamais attribuée par l'Official Xbox® Magazine ! La marque **Prince of Persia®**, quant à elle, comptabilise à ce jour plus de 30 récompenses. Par ailleurs, Ubisoft a été élu meilleur développeur mondial pour la qualité de ses jeux par l'Official Xbox® Magazine au Royaume-Uni et deuxième éditeur mondial par Game Informer, le premier magazine de jeux vidéo aux États-Unis.

Nous avons également généré un flux net de trésorerie de 50 millions d'euros en investissant 20 millions d'euros de plus dans nos studios pour créer de nouvelles marques et être prêts pour l'arrivée des nouvelles consoles. Cette performance remarquable montre qu'Ubisoft peut croître en générant un "cash flow" positif élevé.

Quels éléments ont, selon vous, contribué au succès de l'année ? Pensez-vous pouvoir renouveler cet exploit ?

Notre stratégie a toujours été et reste la suivante : créer, dans nos studios ou avec des partenaires partageant la même philosophie, des produits de très grande qualité qui deviendront des marques fortes de l'Entertainment. Un produit de grande qualité est un titre qui procure à nos consommateurs une expérience de jeu inoubliable dans un environnement qui les

passionne. Ainsi sont nés des titres comme les derniers **Tom Clancy's Splinter Cell®**, **Tom Clancy's Ghost Recon®**, **Silent Hunter®** etc. En un seul opus, **Brothers in Arms Road to Hill 30™** a réussi à s'imposer comme la référence ultime des jeux sur la Deuxième Guerre mondiale. Ces marques ont contribué au succès de l'année et contribueront à la réussite des années à venir.

Avec déjà huit marques phares installées, votre stratégie de création de marques a-t-elle changé ?

Nous avons réussi à créer des marques très fortes, reconnues de tous. Des créatifs passionnés travaillent en permanence à améliorer ces marques extraordinaires pour répondre aux nouvelles attentes des consommateurs. Par exemple, je suis certain que le travail remarquable réalisé sur la version Xbox 360™ de **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™** va éblouir les fans de la série et aussi les nouveaux joueurs. Bien sûr, la création de trois nouvelles marques tous les deux ans est plus que jamais d'actualité. Cette année nous allons nous positionner sur de nouveaux segments du marché avec **And 1® Streetball** qui marquera notre entrée dans l'arène sportive, un nouvel opus de **Might & Magic®** qui nous ouvrira les portes du RPG, sans oublier Hollywood avec le très attendu **Peter Jackson's King Kong**. Nous comptons devenir incontournable sur ce segment des jeux à licence et y réaliser 15 à 20 % de nos ventes d'ici quelques années. Notre but est d'avoir 15 marques Ubisoft multimillionnaires dans quatre ans.

Les titres pour consoles nouvelle génération requièrent des équipes de production encore plus importantes. Comment Ubisoft se prépare-t-il pour relever ce challenge et poursuivre sa stratégie de développement interne ?

Nous avons augmenté de 39 % nos capacités de production interne cette année et avons

l'intention de continuer à recruter 600 créateurs par an dans les années à venir. 80 % de ces recrutements se feront au Canada, en Chine et en Roumanie. Les nouvelles machines sont extrêmement demandeuses en talents de haut niveau, c'est pourquoi nous investissons fortement dans la formation comme en témoigne la création du Campus Ubisoft à Montréal. Nous voulons continuer à établir des partenariats avec des écoles à travers le monde pour former les développeurs de demain aux outils et méthodes de production de pointe.



Notre objectif d'ici quatre ans est de doubler notre chiffre d'affaires et de multiplier par trois notre profit"

La situation financière de la société sera-t-elle en mesure de soutenir cette expansion ?

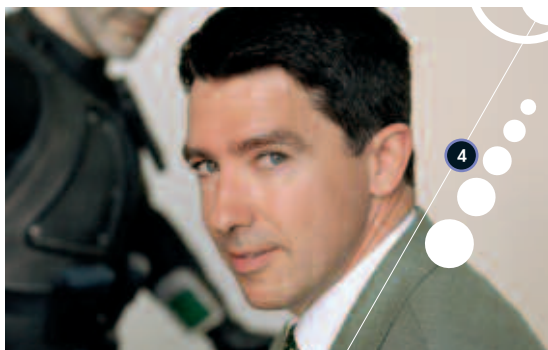
Je suis confiant dans notre capacité à réitérer l'exploit de l'an dernier : croître rapidement en dégageant un "cash flow" important. Pour l'année fiscale 2005/2006 nous prévoyons une croissance de 12 % à taux de change constant et un flux net de trésorerie positif de 40 millions d'euros qui s'ajouteront aux 50 millions d'euros générés l'an dernier. Ceci nous permettra d'investir 25 millions d'euros de plus dans nos studios, tout en continuant à améliorer nos indicateurs financiers. D'autre part, nous prévoyons un résultat opérationnel supérieur à 55 millions d'euros et un résultat net supérieur à 38 millions d'euros.

Comment envisagez-vous l'avenir de la société ?

Je suis très enthousiaste pour l'avenir d'Ubisoft. Notre stratégie gagnante nous a permis d'afficher

une croissance de 150 % entre 2001 et 2004, soit le deuxième taux le plus élevé des éditeurs et distributeurs indépendants aux États-Unis. Notre objectif d'ici quatre ans est de doubler notre chiffre d'affaires global et de multiplier par trois notre profit. Notre force de production devrait dépasser 4 000 talents. Nous réaliserons ces objectifs en gardant un très haut niveau d'expertise au sein de nos équipes pour continuer à être reconnu comme l'un des meilleurs créateurs au monde. Je suis confiant dans les capacités d'innovation d'Ubisoft. Les atouts indéniables de l'entreprise, à savoir l'excellence de ses équipes, ses marques, sa stratégie de développement interne ainsi que son remarquable réseau de distribution mondial, nous permettront d'atteindre nos ambitions.

YVES GUILLEMOT



Talent et expérience, imagination et énergie : le management d'Ubisoft a démontré sa capacité à anticiper ce que le futur réserve à la société et à l'industrie, prenant les mesures nécessaires pour qu'elle garde toujours une longueur d'avance.

TOP MANAGEMENT

Une équipe visionnaire au service de la performance

1 > Yves Guillemot PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL

Yves a co-fondé la société en 1986. Sa vision stratégique lui a permis de placer Ubisoft parmi les éditeurs internationaux de premier plan.

2 > Christine Burgess-Quemard DIRECTEUR GÉNÉRAL PRODUCTION INTERNATIONALE

L'expérience que Christine a acquise en fondant des filiales des deux côtés de l'Atlantique est cruciale au bon fonctionnement des studios d'Ubisoft.

3 > Serge Hascoët CHIEF CREATIVE OFFICER

Responsable de la stratégie éditoriale d'Ubisoft, Serge est reconnu comme l'un des esprits les plus créatifs de l'industrie d'aujourd'hui.

4 > Alain Corre DIRECTEUR GÉNÉRAL EMEA

Créateur de la structure commerciale d'Ubisoft en Europe et en Asie, Alain possède une connaissance pointue du marché mondial.

5 > Laurent Detoc DIRECTEUR GÉNÉRAL AMÉRIQUE DU NORD

Depuis que Laurent a pris les rênes du bureau de San Francisco, il a fait d'Ubisoft un acteur incontournable sur le marché américain.

6 > Alain Martinez DIRECTEUR FINANCIER

Alain a rejoint Ubisoft en 2000 lors de l'entrée de la société au Premier Marché, et a grandement contribué à la santé financière de l'entreprise.



Grands contrats de licence, ventes record, reconnaissance d'Ubisoft en général et de ses jeux en particulier. Voici quelques-uns des temps forts de l'année écoulée.

FAITS MARQUANTS

L'année en un coup d'œil



LICENCES

23 septembre 04 > Accord avec Disney Interactive concernant le lancement de **Winnie l'ourson™** : à la **recherche des souvenirs oubliés** parallèlement à la sortie du film de Disney Pictures "Winnie l'ourson et l'Éfélant".

12 octobre 04 > Annonce d'une signature avec Universal Studios Consumer Products Group, en vue de la production d'un jeu interactif adapté du remake de "King Kong" par le réalisateur trois fois primé aux Academy Awards® Peter Jackson.

28 octobre 04 > Accord de licence avec LucasArts concernant le développement de jeux vidéo pour consoles portables d'après **Star Wars™ : Épisode III la revanche des Sith™**.

26 janvier 05 > Signature d'une licence exclusive avec Sony Pictures Consumer Products pour le développement et l'édition de plusieurs jeux vidéo basés sur les premiers longs métrages d'animation de Sony Pictures Animation.

8 février 05 > Contrat de licence avec DIC Entertainment en vue d'exploiter la toute nouvelle franchise **Trollz™**.

16 mars 05 > Contrat de licence signé avec And 1®, donnant naissance au premier titre d'Ubisoft dans les jeux de sport.

FINANCES

20 décembre 04 > Electronic Arts rachète 19,8 % du capital d'Ubisoft, attirant l'attention internationale sur la société et son immense potentiel.

23 décembre 04 > 1,8 million de copies de **Prince of Persia® : l'Âme du Guerrier™** vendues en l'espace de deux semaines.

7 février 04 > Renouvellement des crédits d'impôts accordés par les gouvernements du Québec et du Canada; annonce de la création de 1000 nouveaux emplois d'ici 2010 dans la province et d'un projet de studio annexe à Québec.

11 mars 05 > Avec 2 titres prêts pour le lancement de la Nintendo DS™ aux États-Unis et en Europe, Ubisoft prend une longueur d'avance sur les éditeurs indépendants sur plusieurs territoires.

17 mars 05 > Succès du lancement de **Brothers in Arms Road to Hill 30™**. La société ajoute à son portefeuille une nouvelle marque forte dont les ventes s'élèvent à 1,7 million d'exemplaires sur le dernier trimestre 2004/2005.

RÉCOMPENSES

9 juin 04 > **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™** reçoit des Game Critics trois awards officiels Best of E3 2004 : Meilleur Jeu PC, Meilleur Jeu d'Action/ Aventure et Mention Spéciale pour ses Graphismes.

Janvier 05 > Les éditeurs d'OXM, le magazine britannique officiel de la Xbox®, décernent à Ubisoft le prix annuel du Meilleur Développeur 2004.

1^{er} février 05 > Game Informer élit Ubisoft n° 2 mondial des éditeurs.

16 mars 05 > **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™** reçoit la note sans précédent de 9,9/10, décernée par le Official Xbox® Magazine aux États-Unis, et se vend à 2,5 millions d'exemplaires dès la première semaine de sa sortie.

AUTRES FAITS MARQUANTS

3 mai 04 > Signature d'un contrat avec Square Enix concernant la distribution européenne de **Star Ocean™ Till the End of Time™**. En juillet, l'annonce d'un accord similaire pour **Final Fantasy® XI** vient renforcer la relation.

3 janvier 05 > Le premier livre d'une série inspirée de la franchise d'Ubisoft **Tom Clancy's Splinter Cell®** se hisse dans le classement du New York Times parmi les 10 meilleures ventes de livres de poche, catégorie Fiction.

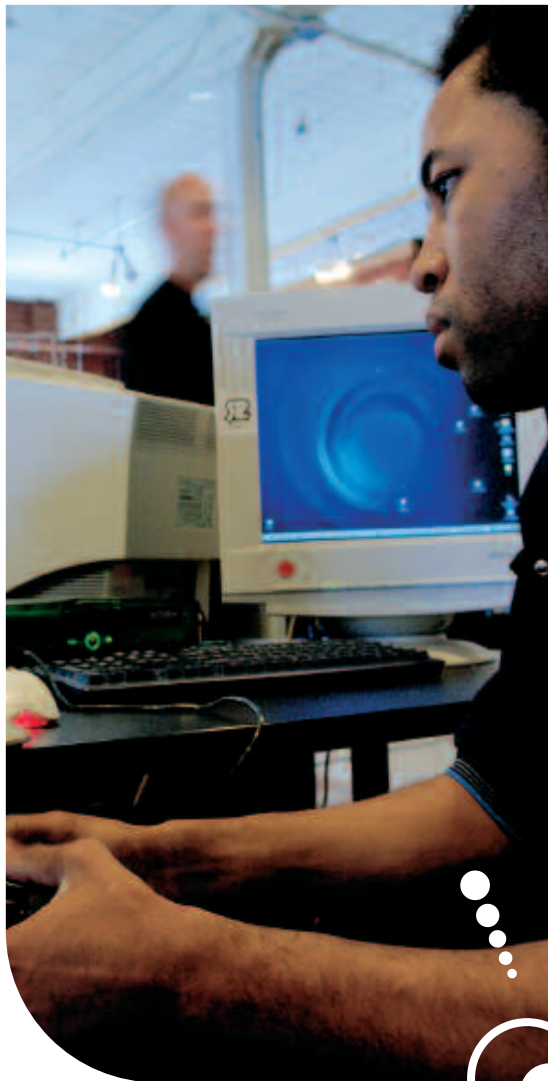
1^{er} février 05 > Création du Campus Ubisoft, programme de formation continue des équipes Ubisoft et de formation pour les étudiants désireux de faire carrière dans le secteur du jeu vidéo.

30 mars 05 > La résurrection de la marque **Might & Magic®** se confirme avec l'annonce de **Heroes of Might & Magic® V**.

À la conquête d'Hollywood

Le 12/10/2004, Ubisoft signe un accord avec Universal Studios Consumer Products Group pour l'adaptation vidéo-ludique du prochain grand film d'Universal Pictures, "King Kong". Commence alors une étroite collaboration entre le réalisateur trois fois lauréat aux Academy Awards®, Peter Jackson, et l'équipe de Michel Ancel, créatif de génie à l'origine de Rayman® et Beyond Good & Evil™. Dévoilé pour la première fois à l'E3 2005, Peter Jackson's King Kong fait l'effet d'une bombe, embarquant les spectateurs dans une aventure interactive et émotionnelle sans précédent. Une révolution dans le domaine du "jeu à licence", King Kong fait partie des jeux les plus attendus pour Noël 2005.





LES ACTIVITÉS

LE MARCHÉ DU JEU VIDÉO

Une croissance continue

Entre 1998 et 2003, le marché du jeu vidéo a vu les ventes de software augmenter de plus de 40 % pour atteindre 13,1 milliards de dollars. Ubisoft s'attend à une croissance du même ordre sur les quatre prochaines années. En effet, le marché devrait progresser de près de 20 % en 2007 et 2008, après deux années de stabilité liées à la transition.



25,4

milliards d'euros
(chiffre d'affaires du marché en 2004)

● Un divertissement en pleine expansion

À l'origine niche de l'industrie du divertissement, les jeux vidéo se sont rapidement développés. En 2004, avec 25,4 milliards de dollars¹, l'industrie du jeu vidéo a rapporté autant que le cinéma². Elle a même dépassé ce loisir aux États-Unis, où elle est également en passe de rattraper l'industrie musicale. Sa réussite est cependant étroitement liée à l'industrie du cinéma : entre 2001 et 2003, 57 % du chiffre d'affaire des éditeurs majeurs de jeux vidéo aux USA provenaient de licences, notamment de films.

● Une évolution des consommateurs

Au même titre que le cinéma, le jeu vidéo est aujourd'hui un divertissement grand public, et n'est plus l'apanage des "hardcore gamers"³ ou des enfants. On observe d'ailleurs une maturité croissante des consommateurs un peu partout dans le monde. Selon l'Entertainment Software Association⁴, les joueurs américains ont en moyenne 30 ans et sont fidèles à ce loisir, puisqu'ils y jouent depuis 9,5 ans. Les femmes apparaissent également une cible de choix : jusqu'ici un peu délaissées par les éditeurs, elles constituent pourtant aujourd'hui 25 % de la population des joueurs en Europe. Ces joueurs modernes, aux moyens plus importants et aux exigences supérieures, ouvrent aujourd'hui de nouvelles perspectives aux éditeurs.

● Les consoles nouvelle génération

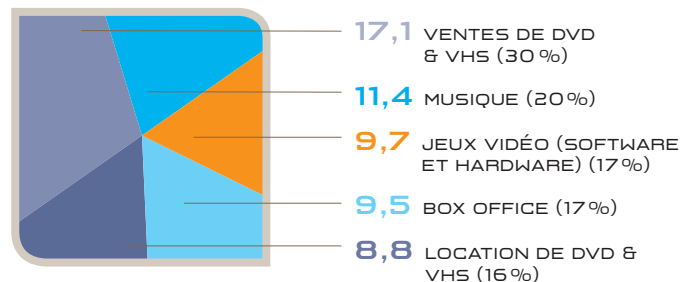
Prévues pour fin 2005 et courant 2006, les consoles de salon nouvelle génération vont faire passer les jeux vidéo au niveau supérieur. Grâce à leurs capacités exceptionnelles, la Xbox 360™ de Microsoft, la PS3™ de Sony et la Revolution (nom de code) de Nintendo devraient réinventer le jeu tel que nous le connaissons, immergeant les joueurs dans un tourbillon d'émotions et de beauté graphique encore jamais atteint. Quant aux consoles portables, le lancement impressionnant des consoles (plus de 5 millions de Nintendo DS™ et de PlayStation® Portable (PSP™) ont été respectivement vendues par Nintendo et expédiées par Sony dans le monde entier) annonce un extraordinaire potentiel de ventes pour les jeux. La période d'arrivée de ces nouvelles consoles portables est d'ailleurs parfaite pour les éditeurs et les développeurs, puisqu'elle permet de stimuler leur croissance pendant la période de transition des consoles de salon.

1 - Rapport "Global Entertainment and Media Outlook" de PricewaterhouseCoopers.

2 - Selon MPA's Worldwide Market research "2004 International Theatrical Market", le cinéma box office a rapporté 25,2 milliards de dollars au niveau mondial en 2004.

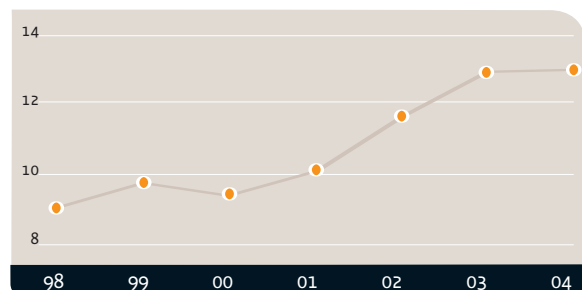
3 - Joueurs intensifs.

4 - Source : ESA's "2005 Essential facts about the computer and video-game industry".



CHIFFRE D'AFFAIRES DU DIVERTISSEMENT AUX USA en 2004, en milliards de dollars

Sources : RIAA, MPAA, NPD.



croissance des ventes de logiciel en valeur aux USA ET EN EUROPE en milliards de dollars

Source : ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association au Royaume-Uni).



Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™



- ✓ TALENTS CRÉATIFS
- ✓ FINANCES SOLIDES
- ✓ MARQUES FORTES
- ✓ SUPPORT MULTI-PLATEFORMES
- ✓ ORIENTATION CLIENT
- ✓ PRÉSENCE MONDIALE

UBISOFT SUR SON MARCHÉ

À l'actif de son **bilan virtuel** : tous les éléments nécessaires au succès

Ubisoft possède tous les atouts nécessaires pour réussir sur le marché mondial d'aujourd'hui. Grâce à ses filiales implantées dans 21 pays, Ubisoft distribue directement ses produits dans 55 pays – un réseau commercial vaste et puissant, avec lequel peu d'éditeurs, même les plus grands, peuvent rivaliser. Par ailleurs, la société réunit à la fois les atouts d'un éditeur de grande envergure et ceux d'un développeur de renom. Non contente de posséder en interne une force de production impressionnante, elle entretient également d'excellentes relations de travail avec des studios de développement indépendants, afin de pouvoir proposer aux consommateurs du monde entier une large sélection de titres.

Dans un secteur où la possession de marques fortes est un gage de recettes régulières et de santé financière durable, Ubisoft a la chance de disposer d'un portefeuille réunissant huit marques dont les ventes se comptent en millions d'exemplaires, et qui représentent aujourd'hui environ les deux tiers de son chiffre



d'affaires annuel. Sa stratégie : continuer d'élargir ce portefeuille en pénétrant de nouveaux segments de marché. Le profil du joueur a évolué, et le catalogue de titres d'Ubisoft a suivi. S'adressant à l'origine aux jeunes, puis en priorité aux joueurs "hardcore", il propose aujourd'hui une offre en ligne avec les attentes du plus grand nombre de joueurs. Doté d'une riche palette de jeux d'action/aventure, de tir et de simulation, Ubisoft renforce sa présence sur les segments des jeux de stratégie et multi-joueurs en ligne (MMO) tout en développant activement des titres axés sur le sport, les jeux de rôle et les licences orientées famille.

Les chiffres montrent que le marché demeure multi-plateformes. Ubisoft veille donc à s'appuyer sur les compétences de ses équipes et de ses partenaires pour fournir des produits destinés à tous les grands supports. Ainsi, la société produit et commercialise des jeux pour la PlayStation®, la PlayStation®2, la Xbox®, la GameCube™, la GameBoyAdvance®, la Nintendo DS™, la PSP™ et les PC/Mac, et travaille sur de nombreux titres pour la prochaine génération de consoles de salon.

En rachetant des studios et en opérant une gestion avisée de ses ressources humaines comme financières, Ubisoft se place dans une position d'éditeur majeur et renforce ses positions. Il gère activement et avec succès le passage à une production requérant des ressources massives. Le groupe a augmenté ses effectifs de 50 % ces trois dernières années, tout en multipliant par 4 son bénéfice net et en générant d'importants flux de trésorerie disponible. Ainsi il a fait preuve de sa capacité à dégager des bénéfices et réduire significativement son endettement sans pour autant sacrifier ses investissements en R&D.

Les éléments indispensables au succès dans l'univers du jeu vidéo sont clairement réunis, notamment une force de travail très motivée et talentueuse, pierre angulaire de toute société désireuse de jouer un vrai rôle dans ce secteur. Les 3 000 collaborateurs d'Ubisoft travaillent tous dans un seul et même but : exceller dans le domaine qui est le leur, afin d'être acteur du succès de leur société.



And 1st Streetball

Anticiper les tendances

En seulement 20 ans d'existence, Ubisoft s'est hissé au premier plan de l'industrie du jeu vidéo, grâce à une stratégie adaptée à l'évolution permanente de ce secteur. La société ne se contente pas de suivre les besoins changeants du marché, elle les anticipe. L'innovation, tant du point de vue de la commercialisation que de la production, a permis à l'entreprise de conquérir sa place actuelle dans la ludothèque des consommateurs, et garantit à Ubisoft un avenir des plus prometteurs.



Le nom Ubisoft vient de “ubiquité”, un don qui caractérise bien le catalogue de jeux de l’entreprise. Avec des titres couvrant des genres de plus en plus variés sur toutes les plate-formes y compris les nouvelles, Ubisoft peut se targuer d’être présent sur tous les segments à fort potentiel.

LA POLITIQUE DE DÉVELOPPEMENT

Capitaliser sur les marques, relever de nouveaux défis

● Des ambitions affichées

L’ambition avouée d’Ubisoft est de créer des jeux offrant des expériences intenses sur un thème en résonance avec le mode de vie des consommateurs. C’est pourquoi chaque année le groupe agrandit son portefeuille de jeux et de marques. Son but : s’imposer sur tous les segments à haut potentiel. Quand Ubisoft envisage le lancement d’un titre dans un nouveau genre, il ne prend donc pas cette décision à la légère. Déjà leader incontesté des jeux de tir militaires et stratégiques ainsi que des jeux d’infiltration, la société a fait plusieurs fois ses preuves sur le front des jeux d’aventure, avec les franchises **Myst®** et **Prince of Persia®**. Cette année, elle s’est lancée avec succès sur le segment des jeux historiques axés sur la Seconde Guerre mondiale avec **Brothers in Arms Road to Hill 30™**. Non content d’établir une marque forte en

3

nouvelles marques
tous les 2 ans



un seul coup de maître, ce titre a aussi été rapidement reconnu comme LA référence du segment. Ubisoft a également renforcé sa position dans la catégorie des jeux de simulation avec le très acclamé **Silent Hunter® III** et **Pacific Fighters™** (simulation de vol), et dans celle des jeux de stratégie avec le cinquième opus de la série **The Settlers®**.

● Satisfaire le grand public

Les jeux vidéo séduisent un public de plus en plus large, c'est pourquoi Ubisoft met un point d'honneur à diversifier son offre de produits, en s'appuyant sur les tendances et les préférences des joueurs occasionnels. L'année prochaine, l'éditeur fera son entrée sur le segment du sport avec **And 1® Streetball**, et sur le segment des jeux de rôle avec des titres de la marque **Might & Magic®**, tout en élargissant parallèlement son offre familiale avec des jeux qui vont de **Trollz™: Hair Affair** à **Open Season™**, d'après le prochain film en images de synthèses réalisé par Sony Pictures. Le groupe saisit également les opportunités qu'offrent les grandes licences hollywoodiennes – par exemple "King Kong" – pour renforcer la portée et la notoriété de ses produits. Avec **Peter Jackson's King Kong**, Ubisoft va prouver que, entre de bonnes mains, licence de film peut rimer avec jeu novateur et de qualité.

● Des jeux multi-formats

Les fabricants de console repoussent sans cesse les limites des jeux avec des consoles de salon et des consoles portables de plus en plus performantes. Les équipes Ubisoft travaillent en étroite collaboration avec eux afin que ses titres soient disponibles pour ces nouvelles consoles prometteuses dans les plus brefs délais après leur lancement. En sortant un même titre sur plusieurs plateformes (consoles de salon, consoles portables et PC), Ubisoft touche un nombre croissant de consommateurs sans hausse proportionnelle des coûts de production, tout en proposant sur chaque version des fonctions propres à chaque support.



CRÉATEURS DE MARQUES

Pour Ubisoft, offrir des expériences innovantes et immersives aux joueurs ne peut que passer par la création de marques. Que cela soit en revitalisant des classiques comme **Prince of Persia®**, ou en créant de nouvelles franchises comme **Brothers in Arms™**, le développement permanent de Propriétés Intellectuelles originales constitue le coeur de sa stratégie éditoriale. Ubisoft a vu son nombre de marques dépassant le million d'exemplaires vendus passer de trois à huit en seulement quatre ans, et elles représentent aujourd'hui deux tiers du chiffre d'affaires de l'entreprise. Le but d'Ubisoft est de créer trois nouvelles marques tous les deux ans, élargissant ainsi son catalogue à de nouveaux segments porteurs.



Désireux de toujours proposer plus aux joueurs, Ubisoft a placé le consommateur au cœur de sa stratégie. Développement, promotion, service après-vente... Cette philosophie orientée clients se révèle à chaque étape de la création et de la commercialisation de ses jeux.

UNE PHILOSOPHIE ORIENTÉE CLIENTS

Fournir une offre toujours mieux adaptée aux consommateurs

● Toujours plus d'études consommateurs

Afin de mieux connaître les attentes des joueurs, Ubisoft multiplie les études consommateurs sur ses principaux marchés. À chaque étape clé du développement et de marketing d'un nouveau titre, Ubisoft prend ainsi en compte le point de vue du consommateur. Par ailleurs, Ubisoft analyse la perception de ses marques pour en gérer la croissance. Afin de toujours gagner en réactivité dans ce domaine, Ubisoft a développé un savoir-faire d'études en ligne. S'appuyant sur des panels représentatifs de la population des joueurs, cette méthode d'enquête constitue un pilier de la philosophie orientée clients d'Ubisoft. Le contact direct avec les consommateurs reste toujours important: les entretiens en face à face ainsi que les réactions des joueurs cueillies à chaud sur les forums ou les salons sont toujours riches en enseignement pour Ubisoft.



5

millions de visiteurs Internet
uniques par mois

● Leader sur le marketing en ligne

Conscient du potentiel unique d'Internet en matière de communication avec les joueurs, Ubisoft a multiplié ses investissements dans le marketing en ligne au cours des dernières années. Les Responsables de Communauté sont ainsi le point de contact privilégié entre Ubisoft et ses fans internautes. À travers des concours, des forums, des beta tests ou des sondages, Ubisoft donne à ses consommateurs les moyens d'exprimer leurs attentes, leurs réactions, leurs suggestions. Ces informations permettent de mieux comprendre les joueurs afin d'alimenter les réflexions des différents départements d'Ubisoft et de fournir une offre toujours mieux adaptée aux consommateurs.

● Visibilité accrue en magasin

Les magasins restent un point de contact essentiel entre Ubisoft et ses consommateurs. Aussi les relations qu'Ubisoft a su instaurer avec les distributeurs sont-elles capitales. En accord avec la stratégie du distributeur, ils déterminent ensemble la meilleure approche en rayon pour fournir un maximum d'informations utiles au consommateur. Des outils comme la Publicité sur Lieu de Vente, les opérations de mise en avant multi-produits ou les animations en magasin permettent à Ubisoft de maximiser l'impact de la communication et au joueur d'effectuer des choix éclairés. La vente de jeux "collector", des éditions spéciales au contenu enrichi, et l'organisation de pré-commandes permettent de créer une relation toujours plus proche avec les joueurs.

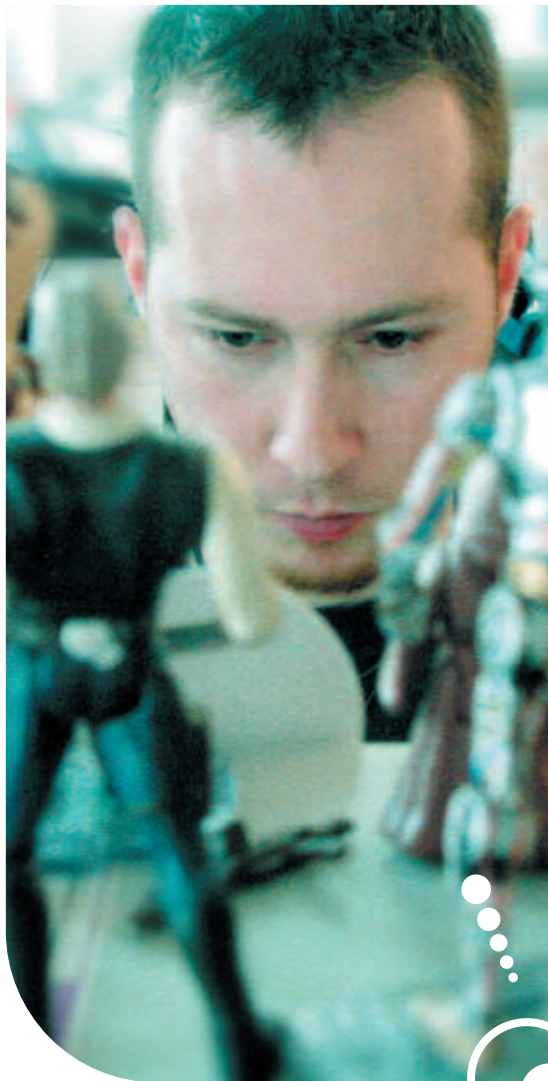
● Support client self-service et multi-canal

Ces dernières années, Ubisoft a augmenté l'efficacité et la disponibilité de son service client. Son support technique est désormais disponible 24 h/24 et 7 jours/7 grâce à un système de Foire aux Questions. Cette stratégie d'anticipation des besoins des joueurs a permis de réduire les coûts tout en maintenant un service proactif, gratuit et de qualité. Par ailleurs, grâce à la stratégie multi-canal de la société, les joueurs préférant un contact direct avec Ubisoft peuvent poser leurs questions au choix par téléphone, courrier, ou plus récemment par webmail, un système de messagerie personnelle hébergée sur un site Ubisoft. La généralisation du webmail s'est avérée payante, puisque aujourd'hui 70 % des consommateurs privilégient ce système d'assistance.



Quelques chiffres

- Études consommateurs multipliées par trois en deux ans
- Produits localisés dans plus de 25 langues
- Jusqu'à cinq millions de visiteurs uniques par mois sur les sites produits
- Foire aux Questions rédigées dans cinq langues
- Réponses par téléphone, courrier et webmail localisées dans huit langues pour l'Amérique du Nord et l'EMEA
- Engagement du service consommateurs à répondre sous 48 h
- Prix du Meilleur Service de Supports Techniques en langue française dans l'Industrie des Logiciels de Loisir en 2004



LA STRATÉGIE

LES STUDIOS

Avoir **Les moyens** de **ses ambitions**

Les studios de développement internes d'Ubisoft ne représentent pas seulement la deuxième force de production mondiale de jeux vidéo en terme de taille, ils comptent surtout parmi les meilleurs et sont reconnus pour leur capacité à produire des jeux d'une qualité exceptionnelle. Parallèlement, l'expansion des ressources humaines a été soigneusement planifiée. Ubisoft présente ainsi des coûts de production nettement inférieurs aux coûts moyens du secteur.



13

studios dans 9 pays

13 studios, 9 pays. L'implantation stratégique des studios internes d'Ubisoft dans le monde permet à la société d'attirer des talents venus des quatre continents. Grâce à cette structure, ces studios sont au global rentables, en dépit de la hausse des coûts inhérente au développement pour les consoles nouvelle génération. Le recrutement intensif se concentre principalement sur les pays comme le Canada, la Chine ou la Roumanie, qui offrent aussi bien une main d'oeuvre compétente et qualifiée que des avantages fiscaux ou des coûts moindres permettant à Ubisoft de bénéficier d'un avantage concurrentiel important. Les jeux en cours de production, particulièrement ceux destinés aux consoles de la prochaine génération, nécessitent plus de données, de temps et d'équipes de développement pour offrir une grande qualité. Ubisoft, qui projette de recruter 600 personnes par an, va continuer d'agrandir son pool de talents, pour se donner les moyens de réaliser ses ambitions.

C'est grâce à la croissance interne qu'Ubisoft pourra continuer de produire les jeux de qualité, des titres dont le succès à la fois critique et commercial ne cesse de renforcer sa réputation de développeur exceptionnel. Toujours à la recherche de nouvelles opportunités, la société a lancé des études de faisabilité portant sur l'identification de nouveaux sites potentiels. Son studio de Montréal vient d'ailleurs d'annoncer l'ouverture d'une antenne à Québec, afin d'attirer les talents locaux. Et pour superviser tout ce travail, une équipe de directeurs studio qui, forts de leurs huit ans d'expérience en moyenne chez Ubisoft, sont capables de mener à bien des projets complexes dans des conditions optimales.

Le résultat final parle de lui-même: Ubisoft possède aujourd'hui des studios riches en expérience et en ressources, qui combinent leurs talents pour permettre à la société de mener à bien des projets ambitieux et novateurs.

AIDES GOUVERNEMENTALES POUR UNE CROISSANCE CONTINUE

En février 2005, le studio d'Ubisoft à Montréal a annoncé la signature de nouveaux accords avec le gouvernement canadien et québécois. S'intégrant à un programme de soutien au secteur du multimédia, ces accords prolongent jusqu'en 2010 les crédits d'impôts accordés à Ubisoft. Ces mesures permettront de soutenir la croissance d'Ubisoft au Canada, où la société devrait embaucher jusqu'à 1 000 personnes supplémentaires d'ici 2010, doublant ainsi les effectifs du studio. Ubisoft a également reçu de la part du gouvernement québécois 5,3 millions de dollars canadiens d'aide au recrutement de la jeunesse. Cette enveloppe a permis de fonder le Campus Ubisoft, une grande première pour Ubisoft comme pour le Canada. Au cours des cinq prochaines années, 500 étudiants et 1 000 employés devraient pouvoir bénéficier de l'enseignement du Campus Ubisoft.





Maîtriser la technologie d'aujourd'hui, donner naissance à celle de demain... Les équipes créatives ont à la fois la volonté et les compétences de repousser les limites techniques des outils actuels, et de créer ceux qui affranchiront l'imagination du public.

CRÉATIVITÉ ET INNOVATION

Optimiser l'expérience globale de jeu



Créativité, croissance et liberté d'innover : voilà en essence l'environnement dans lequel travaillent les équipes de production Ubisoft. Les grandes idées sont évidemment toujours indispensables, mais dans un secteur en constante évolution, il est essentiel de pouvoir les canaliser et apporter les connaissances et les outils susceptibles de les concrétiser.

● La R&D, clé du succès de demain

Le département R&D joue un rôle capital dans la réalisation de "middleware" et d'outils de programmation, ainsi que dans la création et l'adaptation de moteurs de jeux personnalisables selon les besoins des titres. Auteur de ses propres outils, Ubisoft jouit d'une liberté rare : son succès ne dépend pas de la capacité de prestataires externes à suivre une technologie des consoles et des ordinateurs en constante évolution.

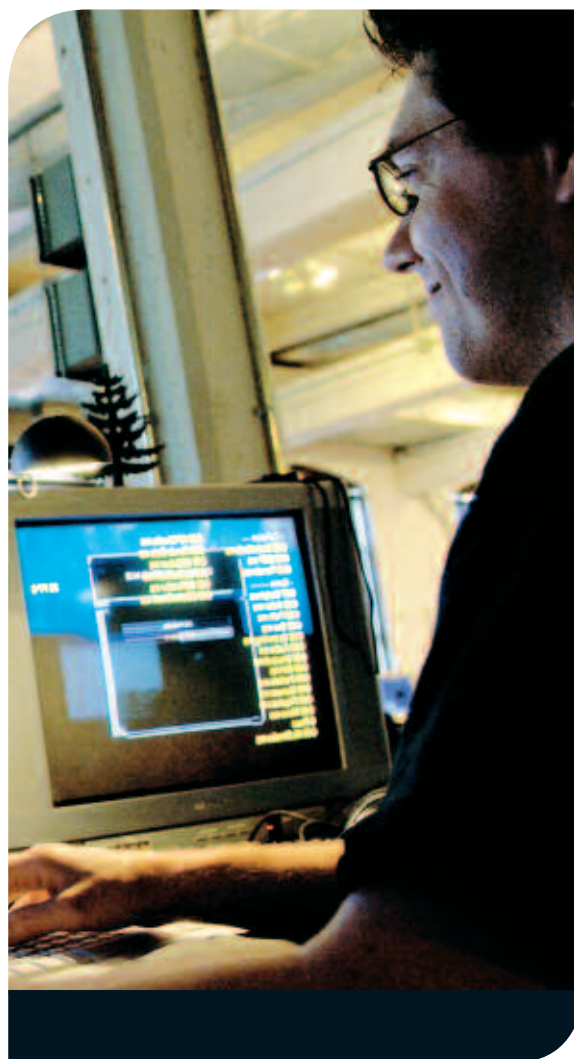
En anticipant les tendances en matière de systèmes et de méthodes, le groupe peut rassembler les ressources qui lui permettront de devenir l'un des premiers à maîtriser et à exploiter les nouvelles technologies. Avec la prochaine génération de consoles, la force de la R&D interne déterminera la capacité des éditeurs à sortir des titres dans les premiers mois suivant le lancement d'une plateforme.

● L'Académie des Experts

Établie il y a quelques années, l'Académie des Experts facilite le partage du savoir entre studios et permet de résoudre les problèmes techniques complexes auxquels les équipes se trouvent confrontées. Les membres de l'Académie des Experts comptent parmi les spécialistes les plus pointus de la société sur le plan technique, tous pays et domaines d'expertise confondus; ils ont collaboré sur des questions allant des effets de lumière dans les jeux à l'évolution du jeu en ligne.

● La formation, une priorité pour Ubisoft

Ubisoft accorde une importance toute particulière à la formation continue de ses équipes. En affinant leurs compétences, en se tenant au fait des dernières technologies et en mettant au point de nouvelles techniques de production de jeux vidéo – sur les consoles actuelles ou à venir –, elles sont à même d'identifier et d'appliquer les meilleures solutions pour optimiser l'expérience globale de jeu. Le Campus Ubisoft, à Montréal, constitue une initiative unique, qui accueille toute l'année des collaborateurs venus des studios du monde entier en vue de leur dispenser une formation continue. La mission du Campus Ubisoft est double : former les futurs professionnels du secteur du jeu vidéo, et doter les équipes de production d'Ubisoft des compétences nécessaires à la réussite dans leurs domaines respectifs. Grâce au Campus et à d'autres initiatives de la société pour construire et élargir les compétences de ses collaborateurs, Ubisoft est non seulement à même d'exploiter au mieux les technologies d'aujourd'hui, mais aussi d'anticiper celles de demain.



LES HOMMES AU CŒUR DE LA TECHNOLOGIE

Moteurs, outils, logiciels... La technologie en matière de jeux vidéo est en constante évolution, et sa maîtrise est l'une des clés du succès. Ubisoft repousse les limites des meilleurs "middleware" du marché, révolutionne leur utilisation, et crée de nouveaux outils lorsque l'existant ne suffit plus. Dotés d'un sens du défi et du partage des connaissances très développé, les ingénieurs donnent ainsi aux équipes créatives les moyens de concrétiser leur vision et d'exprimer toute l'étendue de leur créativité. Chez Ubisoft, au-delà de la technologie, ce sont les hommes qui font la différence. Grâce à leur implication et leur volonté, l'entreprise est prête pour offrir au marché avec des jeux qui exploiteront au mieux la puissance des nouvelles générations de consoles.



Dans un secteur où le talent est la clé du succès, la force d'une société réside dans celle des individus qui la composent. Une règle à laquelle Ubisoft ne déroge pas. La société est le vivant témoignage du travail remarquable que ses équipes fournissent depuis des années.

LES HOMMES

Le cœur vivant de la société



La valeur intrinsèque d'Ubisoft – comme pour tout autre acteur du secteur – est purement et simplement la somme des talents de ses collaborateurs. Ingénieurs du son, graphistes, chefs de produit, level designers, programmeurs, animateurs, producteurs, directeurs artistiques... Ce ne sont là que quelques-unes des expertises qui permettent à Ubisoft de faire de ses jeux ce qu'ils sont aujourd'hui.

Avec plusieurs projets de jeux à leur actif et une expérience solide dans un secteur pourtant relativement jeune, les équipes associent leurs compétences à un véritable don pour reconnaître ce qui différencie un "bon" jeu d'un "grand" jeu ou une

23 %

de femmes

77 %

d'hommes

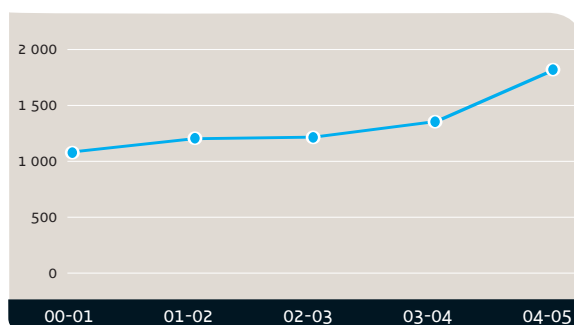
campagne marketing "classique" d'une campagne marketing "hors du commun", comme seuls les véritables passionnés savent le faire. Dans le même temps, leur professionnalisme et leur quête d'excellence les poussent à ne jamais oublier le consommateur final, qu'il s'agisse du joueur "hardcore" ou occasionnel, et à toujours faire en sorte que le produit final corresponde à ses habitudes de jeux, son niveau et ses attentes.

Ubisoft cultive un climat propice à la prise d'initiative et aux idées nouvelles. Son respect pour la créativité des développeurs, la liberté qu'il leur laisse et son engagement à créer les meilleurs jeux du marché constitue la motivation première de ses équipes. Ces valeurs les incitent à repousser leurs propres limites et à surprendre leurs pairs en donnant naissance à des concepts toujours plus novateurs. La société n'hésite pas non plus à s'entourer d'experts issus d'autres secteurs de l'industrie des loisirs lorsque leurs compétences et leurs points de vue peuvent compléter ses projets et les améliorer. Nouvelle méthode pour générer des émotions, nouvelle technique de narration impliquant davantage les joueurs, nouveau concept de promotion... Les équipes sont ouvertes à toutes les idées constructives, quelle que soit leur origine. Ce sont de nouvelles sources auprès desquelles elles puisent de précieux enseignements, pour perfectionner sans cesse leurs compétences.

Ceux qui travaillent dans l'industrie du jeu vidéo ont en commun l'amour de leur métier ; c'est d'ailleurs l'une des spécificités du secteur. C'est pourquoi les équipes d'Ubisoft s'investissent pleinement dans chaque projet, toujours prêtes à aller de l'avant pour créer et vendre un produit final exceptionnel. Elles ont le talent nécessaire pour être les meilleures de leur secteur, et la volonté de l'être... Ubisoft est là pour leur offrir un environnement où elles pourront s'épanouir et développer leurs compétences.



Far Cry Instincts™



MOYENNE ANNUELLE DES EFFECTIFS DE PRODUCTION

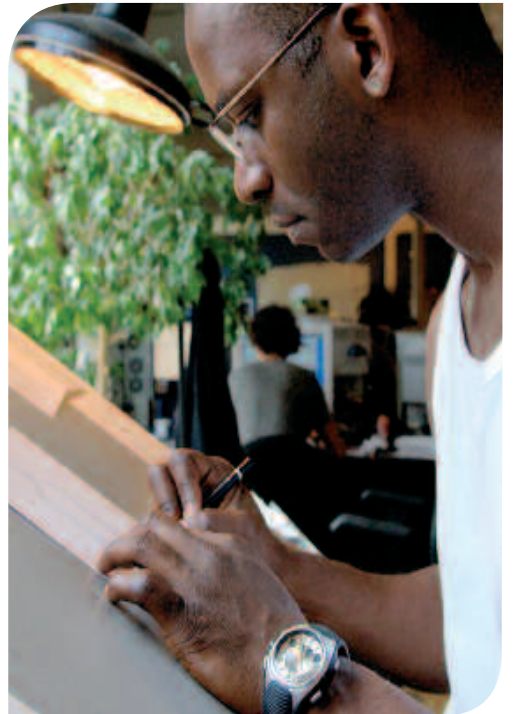
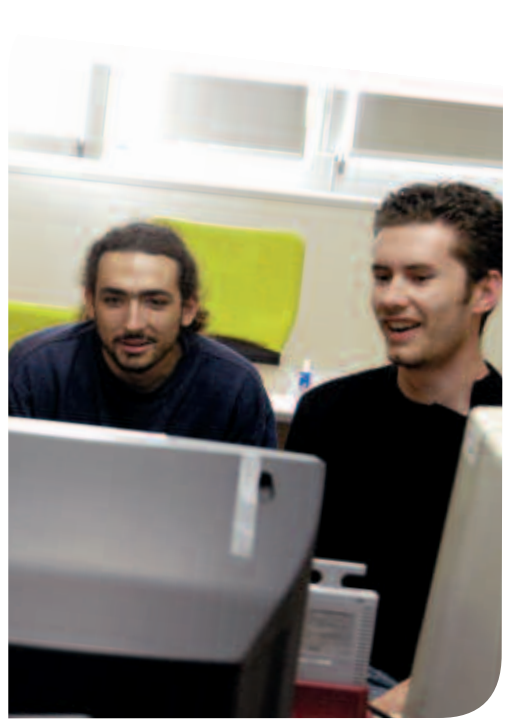
Répartition des 3 000 employés au 31 mars 2005

● PAR PAYS

- 1 110 Canada
- 660 France
- 350 Chine
- 320 USA
- 220 Roumanie
- 340 Reste du monde

● PAR ACTIVITÉ

- 2 300 production
- 700 business



UBISOFT®



Rapport financier 2005

1

**ACTIVITÉ ET RÉSULTAT DU GROUPE
SUR L'EXERCICE 2004/2005****27**

Introduction	28
1.1 Faits marquants de l'exercice 2004/2005	28
1.2 Analyse de l'activité et commentaires sur les résultats de l'exercice 2004/2005	29
1.3 Ressources Humaines et Données environnementales	33
1.4 Filiales et Participations	37
1.5 Renseignements de caractère général	39
1.6 Facteurs de risques	39
1.7 Engagements	44
1.8 Assurances	44
1.9 Événements récents, perspectives et stratégie	44

2

**RAPPORT FINANCIER DE L'EXERCICE CLOS
LE 31 MARS 2005****47**

2.1 Comptes consolidés au 31 mars 2005	48
2.1.1 Bilan consolidé	48
2.1.2 Compte de résultat consolidé	49
2.1.3 Tableau de variation des capitaux propres	49
2.1.4 Tableau de financement consolidé	50
2.1.5 Passage aux normes IAS/IFRS	52
2.1.6 Annexes aux comptes consolidés	55
2.1.7 Informations sectorielles	75
2.1.8 Rémunération des dirigeants	76
2.1.9 Engagements hors bilan	76
2.1.10 Événements postérieurs à la clôture	77
2.1.11 Effectifs	77
2.2 Comptes sociaux d'Ubisoft Entertainment SA au 31 mars 2005	78
2.2.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA	78
2.2.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA	79
2.2.3 Tableau de variation des capitaux propres	80
2.2.4 Tableau de financement	80
2.2.5 Annexes aux comptes sociaux	81
2.2.6 Informations diverses	95

3

RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES**97**

3.1 Rapport sur les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2005	98
3.2 Rapport général relatif à l'exercice clos le 31 mars 2005	99
3.3 Rapport spécial sur les conventions réglementées relatif à l'exercice clos le 31 mars 2005	100

4

RENSEIGNEMENTS À CARACTÈRE GÉNÉRAL**103**

4.1 Renseignements concernant la société	104
4.2 Renseignements concernant le capital	106
4.3 Évolution du capital et des droits de vote au cours des trois derniers exercices	114
4.4 Répartition du capital et des droits de vote au 5 juillet 2005	115
4.5 Marché des titres	117
4.6 Dividendes	117

5

GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE**119**

5.1 Direction du groupe	120
5.2 Composition et fonctionnement du Conseil d'Administration	120
5.3 Autres mandats exercés par les Administrateurs	121
5.4 Intérêts des dirigeants	124

6

RAPPORT SUR LE CONTRÔLE INTERNE**125**

6.1 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil	126
6.2 Les procédures de contrôle interne	127
6.3 Limitations apportées aux pouvoirs du Directeur Général	131
6.4 Rapport des Commissaires aux comptes	131

7

**RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE
ET RESPONSABLE DU CONTRÔLE DES COMPTES****133**

7.1 Attestation du responsable du Document de référence	134
7.2 Attestation des Commissaires aux comptes portant sur la situation financière et les comptes historiques donnés dans le présent Document de référence	134
7.3 Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes	135
7.4 Politique d'information	136
7.5 Calendrier de la communication financière pour l'exercice 2005/2006	136

GLOSSAIRE**137****TABLE DE CONCORDANCE****138**

1

ACTIVITÉ ET RÉSULTAT DU GROUPE SUR L'EXERCICE 2004/2005

Introduction	28
1.1 Faits marquants de l'exercice 2004/2005	28
1.2 Analyse de l'activité et commentaires sur Les résultats de l'exercice 2004/2005	29
1.2.1 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel	29
1.2.2 Chiffre d'affaires par métier	30
1.2.3 Évolution des volumes de production	30
1.2.4 Chiffre d'affaires par type de support	30
1.2.5 Chiffre d'affaires par destination géographique	31
1.2.6 Évolution du compte de résultat	31
1.2.7 Évolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement	31
1.2.8 Politique de financement d'actifs	32
1.2.9 Présentation pro forma	32
1.2.10 Tableau de résultat des 5 derniers exercices Ubisoft Entertainment SA	33
1.3 Ressources Humaines et Données environnementales	33
1.3.1 Effectifs au 31 mars 2005	33
1.3.2 Recrutement	34
1.3.3 Organisation du temps de travail	34
1.3.4 Rémunérations	35
1.3.5 Égalité professionnelle entre hommes et femmes	35
1.3.6 Main d'œuvre extérieure à la société	35
1.3.7 Formation continue	35
1.3.7.1 Informations qualitatives	35
1.3.7.2 Formation	35
1.3.8 Conditions d'hygiène et de sécurité	35
1.3.9 Handicapés	35
1.3.10 Œuvres sociales	35
1.3.11 Données environnementales	36
1.4 Filiales et Participations	37
1.4.1 Organigramme au 31 mars 2005	37
1.4.2 Prises de participations	38
1.4.2.1 Cessions de titres	38
1.4.2.2 Liquidations	38
1.4.2.3 Acquisitions de titres	38
1.4.2.4 Achat d'actifs	38
1.4.2.5 Augmentations de capital	38
1.4.3 Activités des filiales	38
1.5 Renseignements de caractère général	39
1.5.1 Politique d'investissement	39
1.5.2 Politique de recherche et développement	39
1.5.3 Litiges	39
1.6 Facteurs de risques	39
1.6.1 Risque Lié à l'essor des consoles nouvelle génération	39
1.6.2 Risque de décalage ou de mauvais démarrage lors de la sortie d'un jeu phare	40
1.6.3 Risque Lié au problème de recrutement	40
1.6.4 Risque Lié au départ d'hommes clés	40
1.6.5 Risque Lié à la rupture d'un partenaire de Licence	41
1.6.6 Risque Lié à la Propriété Intellectuelle	41
1.6.7 Risque Lié à la Sécurité Informatique	41
1.6.8 Risque Lié à la dépendance à l'égard des clients	41
1.6.9 Risque Lié à la dépendance à l'égard des fournisseurs et sous-traitants	41
1.6.10 Risques de marché	42
1.6.11 Risque Lié aux acquisitions futures et à l'intégration des acquisitions	43
1.6.12 Risque de liquidités	43
1.7 Engagements	44
1.8 Assurances	44
1.9 Événements récents, perspectives et stratégie	44
1.9.1 Évolution récente	44
1.9.2 Perspectives et stratégie 2005/2006	44

Introduction

Ubisoft est l'un des principaux développeurs et éditeurs mondiaux de logiciels de jeux interactifs. En 2004, Ubisoft était ainsi le 7^e éditeur indépendant aux États-Unis et se situait entre la 3^e et la 5^e place dans les principaux pays européens.

Créée en 1986, Ubisoft a connu une croissance forte et continue par le biais de la croissance interne et d'acquisitions ciblées à très fort potentiel. Ainsi, depuis son introduction en bourse en 1996, le groupe a multiplié par 14 son chiffre d'affaires et son résultat d'exploitation par 21. Il possède aujourd'hui un portefeuille riche de marques fortes et reconnues conjointement par les professionnels de l'industrie et les consommateurs.

L'activité du groupe s'articule autour de 3 grands métiers : le développement (la création des logiciels de jeux), l'édition (l'acquisition des droits sur des jeux et des licences externes ainsi que le marketing des produits) et la distribution (la livraison physique du produit final auprès des détaillants de toute nature). Ubisoft a progressivement intégré avec succès ces trois métiers dans 13 sites de production internationaux dont la créativité et le talent ont permis de créer de nombreuses marques fortes.

Cette force se compose de 2 972 personnes qui œuvrent dans un but commun : concevoir des jeux de très grande qualité pour des joueurs toujours plus nombreux et exigeants.

1.1 Faits marquants de l'exercice 2004/2005

Avril 2004

- Renforcement de la participation stratégique dans le capital de Gameloft SA à hauteur 29,47 % contre 19,47 % auparavant ;
- Signature d'un accord à long terme avec le développeur Gearbox software pour l'édition de **Brothers in Arms™**, une nouvelle licence militaire sur consoles et PC ;
- Signature d'un accord d'édition exclusif mondial avec l'armée américaine pour développer et distribuer sur consoles les jeux de la franchise America's Army® ;
- **Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow™** est numéro 1 des ventes sur consoles et **Far Cry®** numéro 1 des ventes sur PC en Allemagne, en France, en Grande-Bretagne et aux États-Unis (source : GFK, Media control, Chart Track, UBS Warburg).

Mai 2004

- Les jeux d'Ubisoft présentés à l'E3, le salon mondial du jeu vidéo, sont récompensés par les professionnels de l'industrie
 - 7 récompenses pour **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™** dont celles de Meilleur Jeu du Salon, Meilleur Jeu PC, Meilleur jeu d'Action, et Meilleur Graphisme sur PC ;
 - 2 Récompenses pour **Prince of Persia : l'Âme du Guerrier™**: Meilleur Jeu d'Action sur Playstation®2 et Meilleur Jeu d'Action sur Xbox® ;
 - **Brothers in Arms™** élu Meilleur Jeu d'Action par IGN.

Juillet 2004

- Ubisoft dans le top 5 des éditeurs indépendants en Europe et 7^e aux États-Unis sur le 2^e trimestre (source : GFK, Media control, Chart Track, NPD).

Août 2004

- **The Settlers Heritage of the Kings™** élu meilleur jeu PC, **Brothers in Arms™** Meilleur Jeu Xbox®, et **Prince of Persia : l'Âme du Guerrier™** Meilleur Jeu Playstation®2 à la Games Convention 2004 de Leipzig en Allemagne.

Octobre 2004

- Ubisoft entre dans le genre Action – Horreur avec le lancement annoncé de **Cold Fear™**, un jeu développé par le studio Darkworks ;
- Ubisoft annonce le lancement pour fin 2005 d'un jeu vidéo adapté du film d'Universal Pictures : **Peter Jackson's King Kong** ;
- Signature avec LucasArts d'un accord de licence pour développer des jeux vidéo consoles portables basés sur le film **Star Wars® Épisode III : la revanche des Sith™**.

Novembre 2004

- Sortie de trois titres pour le lancement de la Nintendo DS™ aux États-Unis : **Rayman® DS**, **Sprung™** et **Asphalt Urban GT™**.

Décembre 2004

- Sortie de **Prince of Persia : l'Âme du Guerrier™** sur Playstation®2, Xbox®, Gamecube™ et PC avec 1,8 million d'unités vendues au lancement ;
- Premier semestre 2004/005 : résultat d'exploitation :
 - 45 millions d'euros en amélioration de 5 millions d'euros.

Janvier 2005

- Prolongation du contrat d'échange de titres avec Calyon, ce contrat portant sur 918 137 actions achetées par Calyon et destinées à être vendues ultérieurement est prorogé du 28 février 2005 au 28 février 2006 ;
- Annonce de la sortie à l'automne 2005, du dernier épisode de la saga **Myst®** ;
- Succès de **Tom Clancy's Ghost Recon® 2**, vendu à 1,4 million d'unités ;
- Sur l'ensemble de l'année 2004, Ubisoft se classe 3^e éditeur indépendant en France, 4^e au Royaume-Uni et en Allemagne, 5^e au Canada et 7^e aux États-Unis (source : GFK, Media control, Chart Track, NPD) ;
- Signature avec Sony Pictures Consumer Product d'un accord de développement et de publication de jeux vidéo basés sur **Open Season™** et **Surf's Up**, les deux premiers longs métrages d'animation de Sony Picture Animation.

Février 2005

- Annonce de la création d'un campus Ubisoft à Montréal afin de former de nouveaux talents dans les domaines clés du développement du jeu vidéo et d'un plan de recrutement de 1 000 nouveaux collaborateurs sur

5 ans afin de doubler les effectifs du studio montréalais en 2010 ;

- Acquisition de la technologie, des outils et des codes sources des jeux de sport d'équipes de Microsoft Game Studios.

Mars 2005

- Acquisition des activités de développement du groupe MC2-Microïds au Canada comprenant une cinquantaine d'employés ;
- **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™** obtient la meilleure note jamais attribuée par Xbox® Magazine, le premier magazine Xbox® au monde ;
- Signature avec l'équipementier de basket-ball And 1® d'un contrat de licence pour développer un jeu vidéo de street-ball inspiré du And 1 Mix Tape Tour : **And 1® Streetball** ;
- Report du lancement **Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown™** sans affecter les objectifs financiers de l'année fiscale 2004/2005 ;
- Annonce du retour de la marque **Heroes of Might and Magic®** et l'entrée d'Ubisoft dans le domaine du jeu de rôle.

1.2 Analyse de l'activité et commentaires sur les résultats de l'exercice 2004/2005

1.2.1 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel

Chiffre d'affaires (en M€)	2004/2005	2003/2004	Variation à taux de change constants	Variation à taux de change courants
Premier trimestre	62	66	- 6 %	- 6 %
Deuxième trimestre	68	62	+ 9 %	+ 8 %
Troisième trimestre	186	228	- 16 %	- 18 %
Quatrième trimestre	222	152	+ 50 %	+ 45 %
Total exercice	538	508	+ 8 %	+ 6 %

À taux courants le chiffre d'affaires a progressé de 6 % sur l'exercice 2004/2005 ; à taux constants la croissance est de 8 %.

1.2.2 Chiffre d'affaires par métier

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

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

Par **Édition** ("publishing") on entend les revenus des titres conçus et produits par des développeurs-tiers, dont Ubisoft finance et supervise la production en contrepartie de l'acquisition de la licence. Ubisoft se charge ensuite de la localisation, de la fabrication, et bien entendu du marketing

et de la commercialisation. La société perçoit les revenus des ventes des produits et verse des royalties aux développeurs et/ou aux propriétaires de la marque.

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

Le groupe a continué de mettre l'accent sur l'activité Développement qui progresse à 87 % grâce aux succès des titres développés en interne ou co-produits.

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

Répartition du chiffre d'affaires par métier en %	2004/2005	2003/2004	Variation en volume
Développement	87 %	86 %	7 %
Édition	10 %	11 %	- 4 %
Distribution	3 %	3 %	6 %
Total	100 %	100 %	100 %

1.2.3 Évolution des volumes de production

Nombre de titres sortis en production interne, co-production ("Third Party"), édition et distribution :

Nombre de titres ¹	2004/2005	2003/2004
Production interne	14	10
Co-production	13	9
Édition	9	16
Distribution	1	2
Total	37	37

1- Titre = 1 jeu sur une ou plusieurs plate-formes (ex. **Prince of Persia : L'Âme du Guerrier™** sur PlayStation®2, Xbox®, Gamecube™, PC et GameBoy®Advance™ ce sont cinq produits mais un seul titre).

La stabilité du nombre de titres global reflète la priorité donnée aux titres majeurs à fort potentiels. Ainsi le groupe a axé sa stratégie sur la création de marques fortes et pérennes. Elles sont passées de 3 à 8 entre 2000/2001 et 2004/2005 pendant que leur part de chiffre d'affaires passait de 26 à 65 %.

Par ailleurs la société a continué son orientation vers davantage de développement en production interne et en co-production. Ubisoft démontre ainsi l'importance stratégique qu'elle accorde à son activité de développement interne qui permet d'assurer :

- une meilleure qualité de jeu et un suivi plus rigoureux des délais et des budgets ;
- le développement et la création d'outils et de technologies réutilisables d'un jeu à l'autre ;
- une meilleure rentabilité grâce au développement sur plusieurs formats et au fait que le groupe dispose d'un avantage concurrentiel en terme de coûts de main d'œuvre.

Cette tendance devrait encore se renforcer avec les nouvelles générations de consoles de jeux annoncées dans les 2 prochaines années qui vont réclamer des ressources significativement supérieures en terme de main d'oeuvre par rapport aux consoles actuelles.

1.2.4 Chiffre d'affaires par type de support

	2004/2005	2003/2004
CD-ROM PC	25 %	24 %
PS®2	37 %	36 %
X®BOX	25 %	27 %
G-CUBE™	5 %	5 %
PSX®	1 %	2 %
DS™	3 %	0 %
PSP™	1 %	0 %
Game Boy®Advance™	3 %	5 %
Divers	0 %	1 %
Total	100 %	100 %

La part représentée par les consoles 128 bits (PlayStation®2, Xbox® et Gamecube™) se stabilise, passant de 68 à 67 % du chiffre d'affaires. Le secteur des consoles portables est lui passé de 5 % à 8 % du chiffre d'affaires grâce au lancement de nouvelles consoles (Nintendo DS™ et Sony PlayStation® Portable (PSP™).

1.2.5 Chiffre d'affaires par destination géographique

Année fiscale (En M€)	2004/2005		2003/2004	
	CA	% CA	CA	% CA
France	53,7	10,0 %	52,8	10,3 %
Allemagne	52,0	9,7 %	38,4	7,5 %
Royaume-Uni	74,6	13,8 %	69,4	13,7 %
Reste de l'Europe	108,8	20,2 %	89,5	17,6 %
Total Europe	289,1	53,7 %	250,1	49,2 %
États-Unis/Canada	221,3	41,1 %	236,6	46,5 %
Asie/Pacifique	23,6	4,4 %	19,7	3,8 %
Reste du Monde	4,0	0,8 %	2,1	0,4 %
Total	538,0	100 %	508,4	100 %

L'année 2004/2005 a vu un réajustement de l'activité au profit de l'Europe. Ceci est dû à deux éléments :

- le renforcement de l'euro a pénalisé la zone Amérique du Nord qui, hors effet de change, aurait connu une activité stable ;
- un effet de base défavorable : en 2003/2004 la zone Amérique du Nord avait bénéficié du lancement en avril du jeu **Tom Clancy's Splinter Pandora Tomorrow™** sur PlayStation® 2 alors que ce titre avait été commercialisé sur l'année fiscale précédente en Europe.

Sur la zone Europe tous les pays principaux sont en hausse sensible particulièrement en Allemagne avec une progression de 36 %.

1.2.6 Évolution du compte de résultat

La marge brute a gagné 1,5 point. Elle représente 66,5 % du chiffre d'affaires (contre 65 % pour l'exercice 2003/2004). Cette amélioration est le résultat de la politique de recentrage sur des produits à forts potentiels qui permettent de générer une marge plus élevée. C'est aussi le résultat d'une gestion plus fine des prévisions de ventes qui a permis de réduire les taux de retour ainsi que les stocks.

L'excédent brut d'exploitation s'établit ainsi à 160,8 millions d'euros (+ 24 %). Cette amélioration est liée à la hausse de l'activité commerciale et à l'amélioration de la marge pendant que les coûts commerciaux restent stables.

Le résultat d'exploitation est de 41,4 millions d'euros en progression de 39,9 millions. Ceci reflète l'amélioration de l'excédent brut d'exploitation pour 30,8 millions d'euros et une réduction des dotations aux amortissements (9,1 millions d'euros).

En norme pro forma, le résultat d'exploitation s'établit à 41,1 millions d'euros contre 20,1 millions en 2003/2004 (cf Présentation pro forma en 1.2.9).

Le résultat financier se compose de :

- 8,9 millions d'euros de frais financiers ;
- 0,5 million d'euros de pertes de change ;
- 2,3 millions d'euros de dépréciation de primes de remboursement et frais d'émissions sur obligations.

L'impôt sur les sociétés s'élève à 2,8 millions d'euros (taux apparent de 9,5 %, pour un taux normatif de 34 %). L'écart entre ces 2 taux provient :

- de l'utilisation de déficits non antérieurement activés à hauteur de 4,2 millions d'euros ;

- des crédits impôt recherche à hauteur de 1,7 million d'euros ;
- des effets des différences permanentes entre les résultats sociaux et le résultat consolidé à hauteur de 1,4 million d'euros.

Avant amortissement des écarts d'acquisition et fonds de commerce (7,2 millions d'euros), le résultat net ressort à 27,2 millions d'euros en normes comptables françaises et à 27 millions d'euros en pro forma (cf Présentation pro forma en 1.2.9).

1.2.7 Évolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement

Tout en augmentant de 20 millions d'euros ses investissements en développement interne, Ubisoft a généré une marge brute d'autofinancement de 25,1 millions d'euros et a continué d'améliorer son Besoin en Fonds de Roulement de 33,4 millions d'euros. Celui ci représente désormais 18 % du chiffre d'affaires de l'année contre 26 % en 2003/2004. La génération de flux net de trésorerie disponible hors acquisition ressort à 50,6 millions d'euros contre 58 millions d'euros en 2003/2004.

Enfin, à 81 millions d'euros, l'endettement net après prise en compte de la prime de remboursement des obligations baisse de 38 millions d'euros. Il représente 25 % des fonds propres au 31 mars 2005 en normes comptables françaises contre 41 % au 31 mars 2004.

1.2.8 Politique de financement d'actifs

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

Elle a parfois recours au "factoring" et à l'escompte essentiellement en Allemagne et au Royaume-Uni.

1.2.9 Présentation pro forma

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

Différences entre les normes :

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

Selon cette présentation pro forma, les principaux impacts sur les comptes 2004/2005 sont les suivants :

(En M€)	2004/2005	2003/2004
Résultat d'exploitation (hors amortissement des écarts d'acquisition)	41,1	20,1
Résultat net (hors amortissement des écarts d'acquisition)	27,0	8,8
Résultat net (après amortissement des écarts d'acquisition)	19,8	2,8
(En euro par action)		
Bénéfice net par action (hors amortissement des écarts d'acquisition)	1,52	0,50
Bénéfice net par action (après amortissement des écarts d'acquisition)	1,12	0,16

Présentation pro forma non auditée.

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

(En M€)	2004/2005	2003/2004	2002/2003	2001/2002	2000/2001
Résultat d'exploitation publié	41,4	1,5	31,6	31,0	7,9
- Dépenses de R&D capitalisées	- 99,9	- 79,8	- 72,1	- 77,0	- 60,7
+ Amortissement des immobilisations incorporelles	99,6	98,4	67,6	54,7	33,7
Résultat d'exploitation pro forma	41,1	20,1	27,1	8,7	- 19,1

Présentation pro forma non auditée.

1.2.10 Tableau de résultat des 5 derniers exercices Ubisoft Entertainment

(art. 135 du décret du 23 mars 1967)

Exercice	2000/2001	2001/2002	2002/2003	2003/2004	2004/2005
Capital social (€)	5 155 558	5 384 307	5 437 425	5 450 514	5 593 900
Nombre actions ordinaires	16 909 122	17 368 732	17 540 082	17 582 304	18 044 840
Nombre actions à dividende prioritaire	-	-	-	-	-
Nombre maximal actions à créer	2 870 262	5 646 664	4 310 780	6 385 287	7 172 031
• Par conversion d'obligations	964 120	3 905 470	2 704 771	2 598 318	2 598 297
• Par levée de stock options	992 477	827 594	1 552 743	1 207 577	2 041 714
• Par exercice de bons de souscription	913 665	913 600	53 266	2 579 392	2 532 020
Chiffre d'affaires (K€)	161 470	226 134	128 696	165 872	294 529
Résultat avant impôts, participation, dotations (K€)	26 651	33 101	108 604	91 796	125 292
Impôts sur les bénéfices (K€)	-	-	48	- 96	- 1 260
Participation des salariés	-	-	-	-	-
Résultat après impôts, participation, dotations (K€)	- 8 409	- 24 390	5 900	1 305	20 085
Résultat distribué	-	-	-	-	-
Par action, résultat après impôts avant dotations (€)	1,58	1,91	6,19	5,22	6,87
Par action, résultat après impôts et dotations (€)	- 0,50	- 1,40	0,34	0,07	1,11
Dividende attribué à chaque action	-	-	-	-	-
Effectif moyen des salariés	5	5	5	5	5
Montant de la masse salariale (K€)	66	275	495	525	546
Cotisations sociales et avantages sociaux (K€)	21	119	174	186	195

1.3 Ressources humaines et données environnementales

1.3.1 Effectifs au 31 mars 2005

Dans le monde, Ubisoft emploie 2 972 salariés dont 77 % d'hommes et 23 % de femmes.
L'âge moyen des salariés est de 30,4 ans pour une ancienneté moyenne de 2,92 ans.
L'effectif moyen sur l'exercice s'est élevé à 2 705 personnes.

La répartition des effectifs par secteur d'activité est la suivante :

- 75 % dans les studios de production ;
- 25 % en distribution (marketing et commercialisation) et fonctions support.

Répartition des effectifs par activité :

Activités	Au 31.03.2005	Au 31.03.2004	Au 31.03.2003
Production	2 221	1 564	1 268
Vente, Marketing et Administration	751	788	722
Total	2 972	2 352	1 990

Répartition des effectifs d'Ubisoft par pays au 31 mars 2005 :

Pays	Effectifs	Effectifs
	au 31/03/2005	au 31/03/2004
Allemagne	66	66
Australie	13	15
Autriche	6	9
Belgique	8	10
Brésil	-	-
Canada	1 110	719
Chine	329	209
Corée	2	3
Espagne	48	51
États-Unis	321	307
France	656	630
Hollande	10	10
Hong-Kong	5	5
Italie	49	58
Japon	17	17
Maroc	42	52
Pays Scandinaves	22	21
Roumanie	218	114
Royaume-Uni	44	48
Suisse	6	8
Total	2 972	2 352

En France, Ubisoft emploie 656 personnes dont 69 % d'hommes et 31 % de femmes.

Les CDI représentent 84 % des contrats de travail.

L'effectif moyen sur l'exercice s'est élevé à 635 personnes.

69 % des salariés ont un statut cadre.

L'âge moyen des salariés est de 31,5 ans pour une ancienneté moyenne de 4,7 ans.

La répartition des effectifs par secteur d'activité est la suivante :

- 58 % dans les studios de production ;
- 42 % en distribution (marketing et commercialisation) et fonctions support.

Pour contribuer à la formation et à l'insertion professionnelle des jeunes, Ubisoft a accueilli au cours de l'exercice des apprentis et des stagiaires étudiants.

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

1.3.2 Recrutement

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

Pour répondre à des besoins liés à la nature de son activité, Ubisoft a dû recourir à des contrats de travail à durée déterminée ou d'intérim.

Au niveau monde, l'objectif de recrutement en 2004/2005 était de 450 personnes en production. Cet objectif a été dépassé puisqu'Ubisoft a embauché environ 600 nouveaux collaborateurs dans ses studios. L'accélération de l'activité et la politique de développement des studios sont à l'origine de ces recrutements.

Divers moyens énumérés ci-après ont été mis en place pour atteindre cet objectif et expliquent le dynamisme du recrutement.

Trois filiales se sont distinguées dans le recrutement : le Canada qui passe de 719 à 1 100 salariés (+ 391), la Chine qui passe de 209 à 329 employés (+ 120), et la Roumanie qui passe de 114 à 218 collaborateurs (+ 104).

Environ 50 000 CV ont été reçus entre avril 2004 et mars 2005.

Le recrutement des jeunes talents est favorisé par des interventions et la soumission de cas pratiques dans les écoles. En 2004/2005, plus de 60 interventions ont été effectuées, soit une moyenne de 5 interventions par mois pour l'ensemble du groupe. Ces interventions dans les écoles permettent de sensibiliser aux métiers du jeu vidéo une population compétente et de repérer de futurs collaborateurs.

L'objectif pour l'exercice 2005/2006 est le renforcement de la capacité de création par le recrutement de 600 nouveaux talents d'ici le 31 mars 2006.

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

1.3.3

Organisation du temps de travail

Ubisoft se conforme aux règles locales régissant la durée du travail.

En France, la durée de travail des salariés à temps complet est de 35 heures hebdomadaires.

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

3,08 % des effectifs travaillent à temps partiel.

Dans le respect des dispositions légales et conventionnelles en vigueur, des heures supplémentaires ont été effectuées au cours de l'exercice.

Les absences représentent 3,1 % du nombre total de jours travaillés dont :

- 53,76 % de ces absences sont liées à la maladie et aux accidents du travail ;
- 38,78 % correspondent à des congés maternité et paternité ;
- 7,46 % sont des congés exceptionnels.

1.3.4 Rémunérations

La masse salariale du groupe pour l'exercice 2004/2005 est de 105 millions d'euros.

Pour l'exercice 2004/2005, Ubisoft a reconduit et augmenté sa politique d'abondement au Plan d'Épargne Groupe mis en place en février 2001 pour les salariés des sociétés françaises.

1.3.5 Égalité professionnelle entre hommes et femmes

Ubisoft respecte le principe d'égalité professionnelle entre les hommes et les femmes en matière de rémunération.

Au niveau du groupe, les femmes représentent 29 % des managers et 40 % du top management.

1.3.6 Main d'œuvre extérieure à la société

En France, au cours de l'exercice, Ubisoft a travaillé avec des personnes en contrat free lance, des consultants et a eu ponctuellement recours à l'intérim.

Les activités de gardiennage et de nettoyage sont confiées à des sociétés extérieures.

1.3.7 Formation continue

1.3.7.1 Informations qualitatives

L'existence d'un pôle de "Knowledge Management" permet de gérer, d'optimiser et de faire circuler les connaissances au sein de l'entreprise.

Un annuaire d'expériences permettant de mieux identifier les différentes connaissances et expériences disponibles au sein du groupe est en cours de mise en place.

Des "Académies d'Experts" sont organisées régulièrement au sein d'Ubisoft afin de permettre le partage du savoir et d'aborder collectivement les défis qui se poseront demain dans l'entreprise.

Une évaluation annuelle permettant une meilleure gestion des compétences et la mise en place d'un plan de développement individuel pour les collaborateurs sont des pratiques largement diffusées chez Ubisoft. Ainsi, au 31 mars 2005, 82 % des collaborateurs ont eu un entretien d'évaluation annuel, et 70 % bénéficient d'un plan de développement adapté à leurs objectifs et à leurs compétences.

1.3.7.2 Formation

En 2004/2005, plus de 91 000 heures de formation ont été dispensées, pour une valeur supérieure à 2,3 millions d'euros, soit un peu plus de 1,7 % de la masse salariale.

80 % des formations ont été dispensées en production, et 20 % en distribution et fonctions support.

Environ 70 % de ces formations ont été des formations techniques aux différents métiers, 24 % ont été dédiées au perfectionnement linguistique et 6 % au management.

La formation externe a représenté 54 % du total des formations dispensées et la formation interne 46 %.

1.3.8 Conditions d'hygiène et de sécurité

Ubisoft respecte les prescriptions légales en matière de conditions d'hygiène et de sécurité.

L'activité génère un risque professionnel limité.

1.3.9 Handicapés

En France, Ubisoft a contribué en vue de l'insertion professionnelle des personnes handicapées à hauteur de 41 094 euros.

1.3.10 Œuvres sociales

Ubisoft organise régulièrement des animations autour d'événements particuliers et fait profiter ses salariés d'avantages sociaux notamment dans les domaines du sport et des loisirs.

Le groupe mène régulièrement des opérations de mécénat sous forme de campagnes de charité (en Chine, ou contre le cancer en Angleterre), d'animations pour enfants dans des hôpitaux (en France), de dons à des associations (au niveau groupe à travers l'Unicef pour les victimes du tsunami, en Roumanie et au Canada pour les enfants,...), ou d'opérations diverses (aux États-Unis pour la banque alimentaire), etc.

Données environnementales

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

Les principales usines de fabrication des fournisseurs/assembleurs d'Ubisoft sont certifiées ISO 9001. De ce fait, elles se conforment au processus "Sécurité et environnement" de cette norme. L'une d'entre elles dispose même de la norme 14001 spécifique à l'environnement.

Ubisoft participe activement au recyclage de ses matériels informatiques, électriques et électroniques usagés ainsi que du papier utilisé.

Le recyclage

Le groupe y est sensibilisé.

En France, Ubisoft fait désormais recycler son matériel informatique par une société spécialisée en traitement des déchets électriques, électroniques et dépollution des écrans, avec laquelle un contrat de récupération, de désassemblage et de recyclage a été signé. Ainsi, dans le cadre de la mise en conformité avec la réglementation relative à l'élimination des déchets et à la récupération des matériaux, cette société procède à la "défabrication" des matériels afin de les trier, de les séparer et de les isoler en fonction de leurs composants, et de la "valorisation" de chaque composant. Ce démantèlement permet d'isoler les produits toxiques pour ensuite les conditionner et les orienter vers des filières de traitements spécifiques.

En 6 mois, les filiales françaises ont recyclé pour 8,6 tonnes de matériels.

Les filiales se soucient de recycler aussi leurs équipements informatiques (exemple en Allemagne, aux États-Unis, au Japon et en Australie).

Consommation électrique

Le groupe a consommé environ 9 650 millions de kWh sur l'exercice 2004/2005.

Les principaux pays consommateurs sont :

	Canada	France	États-Unis	Chine
Kwh (en milliers)	4 093	2 660	1 100	508
Effectifs au 31.03.05	1 110	656	321	329

Consommation d'eau

La consommation en eau d'Ubisoft est non significative.

Risques environnementaux

À ce jour, le groupe n'a connaissance d'aucun risque environnemental.

Ubisoft n'a pas constitué de provision, ni pris de garantie pour couvrir des risques éventuels en matière environnementale. Elle n'a versé aucune indemnité à ce titre au cours de l'exercice.

D'une façon générale, le groupe Ubisoft lutte contre le gaspillage, préférant ainsi donner le matériel à des œuvres de charité, le vendre à des grossistes ou aux employés plutôt que de le jeter.

Concernant le recyclage du papier, les différentes filiales profitent des programmes municipaux ou gouvernementaux pour recycler leur papier via le tri sélectif ou zone de collecte comme en Allemagne, en Espagne, en Italie, en Belgique, en Suisse, en Angleterre et en Scandinavie, ou font appel à des sociétés externes comme au Canada, en Australie, aux États-Unis (cartons, boîtes).

En Allemagne, Ubisoft est détenteur d'une "Licence verte" en corrélation avec la directive européenne sur les emballages.

En France, un programme sera lancé en mai 2005 pour le recyclage du papier.

Un groupe de travail a d'ailleurs été mis en place en 2004 : RECYCLONS !

Son but est de promouvoir le recyclage chez les filiales françaises d'Ubisoft : recyclage des papiers, achat de papier recyclé pour imprimantes et photocopieuses, distribution de gobelets en plastique non jetables, proposition de fournitures de bureau recyclées dans le catalogue de référence disponible pour tout Ubisoft en France.

La destruction de produits non commercialisables

La mise au rebut de stocks dans les plateformes de distribution est de la responsabilité directe des filiales.

Au cours de l'exercice, Ubisoft a procédé à la destruction de 170 tonnes de produits non commercialisables. Les différentes destructions des cédéroms (par broyage et compactage), réalisées sous le contrôle d'organes officiels, ont été confiées à des sociétés externes pour être brûlées (en Suisse, au Japon), ou enterrées (en Italie) ou encore recyclées (aux États-Unis, au Royaume-Uni, en Allemagne, en France).

1.4 Filiales et participations

1.4.1 Organigramme au 31 mars 2005

Ubisoft Entertainment SA

Production

Ubisoft World Studios SAS	(France)	99,76 %
Ludi Factory SARL	(France)	99,80 %
Ubisoft Design SARL	(France)	99,00 %
TIWAK SAS	(France)	100,00 %
Ubisoft Computing SARL	(France)	99,80 %
Ubisoft Simulations SARL	(France)	99,80 %
Ubisoft Pictures SARL	(France)	99,00 %
Ubisoft Graphics SARL	(France)	99,80 %
Ubisoft Divertissements Inc.	(Canada)	100,00 %
Shanghai Ubi Computer Software Co. Ltd	(Chine)	100,00 %
Ubisoft SARL	(Maroc)	99,86 %
Ubisoft Productions France SARL	(France)	99,80 %
Blue Byte GmbH	(Allemagne)	100,00 %
Ubisoft Studios SRL	(Italie)	97,50 %
Ubi Studios SL	(Espagne)	99,95 %
Ubisoft SRL	(Roumanie)	99,35 %
Ubisoft Music Inc.	(Canada)	100,00 %
Ubisoft Music Publishing Inc.	(Canada)	100,00 %
Red Storm Entertainment Inc. ¹	(USA)	100,00 %

Téléphonie mobile

Gameloft SA	France	28,69 %
-------------	--------	---------

Support

Ubisoft Books and Records SARL	(France)	99,00 %
Socoma Inc. ¹	(Canada)	100,00 %
Ubisoft Holdings Inc.	(USA)	100,00 %
Ubisoft Networks SARL	(France)	99,98 %
Ubisoft World SAS	(France)	99,88 %
Ubisoft Manufacturing & Administration SARL	(France)	99,86 %

Commercialisation

Ubisoft France SAS	(France)	99,99 %
Ubisoft Ltd	(Royaume-Uni)	100,00 %
Ubi Soft Entertainment GmbH	(Allemagne)	100,00 %
Ubisoft SA	(Espagne)	99,97 %
Ubisoft SpA	(Italie)	99,99 %
Ubisoft Inc. ¹	(États-Unis)	100,00 %
Ubisoft KK	(Japon)	100,00 %
Ubisoft PTY Ltd	(Australie)	100,00 %
Ubisoft Nordic AS	(Danemark)	99,50 %
Ubisoft SprL	(Belgique)	99,84 %
Ubi Soft Entertainment Ltd	(Hong-Kong)	99,50 %
Ubi Soft Entertainment BV	(Hollande)	99,98 %
Ubisoft Sweden AB	(Suède)	98,00 %
Ubisoft Warenhandels GmbH	(Autriche)	100,00 %
Ubisoft EMEA SARL	(France)	99,99 %
Ubisoft Canada Inc.	(Canada)	100,00 %
Ubisoft Finland OY	(Finlande)	100,00 %
Ubisoft Norway AS	(Norvège)	98,00 %
Ubisoft Entertainment SA	(Corée) (succursale)	
Ubi Games SA	(Suisse)	99,80 %
Ubi Computer Software Beijing Co. Ltd	(Chine)	100,00 %
Ubi Soft Entertainment Ltda	(Brésil)	99,00 %

1- Ces sociétés sont détenues indirectement par Ubisoft Entertainment SA.

1.4.2 Prises de participations

1.4.2.1 Cessions de titres

Le 26 avril 2004, la participation détenue dans la société Ubisoft World Studios SARL a été cédée à la société Ludimédia SAS pour 200 milliers d'euros. À la suite de cette opération, Ludimedia SAS a été renommée Ubisoft World Studios SAS.

Le 29 juillet 2004, la participation détenue dans la société Ubisoft Marketing et Communication SAS a été cédée à la société Ubisoft France SAS pour 350 milliers d'euros.

Le 3 janvier 2005, la participation détenue dans la société Ubi.com SA a été cédée à la société Ubisoft EMEA SARL pour 300,5 milliers d'euros.

Le 24 mars 2005, la société Red Storm Entertainment Inc. a créé la filiale Blue Byte GmbH et lui a apporté les actifs de sa succursale Blue Byte Software Inc. pour leur valeur nette comptable au 31 mars 2005. Les titres de la société Blue Byte GmbH ont ensuite été cédés, le 31 mars 2005, à Ubisoft Entertainment SA pour 413 milliers d'euros.

1.4.2.2 Liquidations

Le 30 juin 2004, la participation détenue dans la société Teamchman SA a été soldée suite à la liquidation de la société.

Le 31 août 2004, la participation détenue dans la société Cybersearch SA a été soldée suite à la liquidation de la société.

1.4.2.3 Acquisitions de titres

Le 16 avril 2004, Ubisoft Entertainment SA a acquis hors marché 6 284 876 actions Gameloft SA au prix de 2,99 euros soit 10 % du capital.

Le 17 novembre 2004, Ubisoft Entertainment SA n'a pas souscrit à l'augmentation de capital dans Gameloft SA et son pourcentage de droits de vote a ainsi été ramené de 27,90 % à 27,34 %.

1.4.2.4 Achat d'actifs

Le 25 octobre 2004, la société Ubisoft Entertainment SA a acheté la technologie, les outils et les codes sources des jeux de sport d'équipes de la société Microsoft Corporation pour un montant de 4 000 000 USD.

Le 2 mars 2005, la société Ubisoft Divertissements Inc. a acheté les actifs de la société Microïds Canada Inc. pour un montant de 1 069 048 CAD.

1.4.2.5 Augmentations de capital

En septembre 2004, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital d'Ubisoft GmbH par apport en numéraire de 2 000 milliers d'euros.

En septembre 2004, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital d'Ubisoft Warenhandels GmbH par incorporation de compte courant à hauteur de 920 milliers d'euros.

En mars 2005, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital de Shanghai Ubi Computer Software Co. Ltd par incorporation de compte courant à hauteur de 1 571 milliers d'euros.

1.4.3 Activités des filiales

Les filiales de production

Elles sont responsables de la conception et de la réalisation des logiciels. Elles ont vu leur activité progresser fortement du fait de l'augmentation des projets réalisés en interne et de l'accroissement des effectifs.

Les filiales de commercialisation

Responsables de la diffusion des produits Ubisoft dans le monde, elles ont connu une progression sensible en particulier en Allemagne. La filiale nord américaine Ubisoft Inc. a consolidé ses positions avec un chiffre d'affaires stable en dollar, mais qui a été impacté par un effet devise.

Principales filiales

Filiales (En K€)	31 mars 2005		31 mars 2004		31 mars 2003	
	Chiffre d'affaires	Résultat	Chiffre d'affaires	Résultat	Chiffre d'affaires	Résultat
Ubisoft Inc. (États-Unis)	207 959	2 724	220 701	7 847	167 182	10 991
Ubisoft Ltd (Royaume-Uni)	83 709	699	73 498	890	57 387	2 470
Ubisoft GmbH (Allemagne)	53 601	625	39 574	- 893	45 342	- 1 974
Ubisoft France SAS	51 809	885	48 511	480	59 139	- 7 106

1.5 Renseignements de caractère général

1.5.1 Politique d'investissement

Depuis maintenant deux ans, Ubisoft a décidé de concentrer ses investissements sur les produits majeurs développés en interne, c'est-à-dire des jeux vidéo de qualité "triple A" et des jeux "time to market". Ainsi, l'année 2004/2005 a confirmé la volonté d'Ubisoft de renforcer sa position en se donnant les moyens de privilégier sa production interne. Les coûts de production interne ont augmenté de 25 % passant de 80 millions d'euros à 100 millions d'euros.

Investissements liés à la production

Les données sont exprimées en millions d'euros.

2004/2005	2003/2004	2002/2003
100	80	72

Prévisions pour l'exercice 2005/2006 : environ 125 millions d'euros.

Pourcentage par rapport au chiffre d'affaires HT total

2004/2005	2003/2004	2002/2003
18,6 %	15,7 %	15,9 %

Prévisions pour l'exercice 2005/2006 : environ 20 % du CA

Coût moyen rapporté à l'effectif moyen de Production

2004/2005	2003/2004	2002/2003
52 840 €	56 338 €	57 090 €

Prévisions pour l'exercice 2005/2006 : environ 49 000 euros.

1.5.2 Politique de recherche et développement

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

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

Les frais de recherche et développement sont immobilisés et amortis sur trois ans ; au cours de l'exercice ces dépenses se sont élevées à 99 976 milliers d'euros.

Il n'y a pas de recherche fondamentale.

1.5.3 Litiges

À la connaissance de la société, il n'existe pas de fait exceptionnel ou litige susceptible d'avoir, ou ayant eu dans un passé récent, une incidence significative sur l'activité, les résultats, la situation financière, le patrimoine de la société Ubisoft Entertainment SA et de ses filiales.

1.6 Facteurs de risques

Les risques sont, par ordre d'importance :

1.6.1 Risque Lié à l'essor des consoles nouvelle génération

Ubisoft comme tous les éditeurs dépend du progrès technique.

2005 sera une année de transition pour le marché mondial des jeux vidéo.

Lorsqu'une nouvelle console arrive sur le marché, un ralentissement des ventes se fait sentir sur les consoles d'ancienne génération jusqu'à ce que la nouvelle console soit commercialisée et prenne progressivement la relève. Et dans le même temps les éditeurs doivent engager des investissements importants en recherche et développement afin de développer des titres pour consoles nouvelles générations. Il faut anticiper pour préparer des jeux aux nouvelles technologies des machines.

Avec l'arrivée des nouvelles consoles en 2005 et 2006 qui accroissent le coût de développement d'un jeu, les studios

doivent avoir une assise financière suffisante pour répondre aux nouvelles technologies et palier à une stagnation temporaire de l'activité.

En effet, toutes ces nouvelles consoles promettent de très grandes performances et des graphismes haute définition.

L'accroissement des coûts s'explique par le nombre de personnes qui devront désormais être mobilisées pour un jeu afin d'acquérir la maîtrise de cette nouvelle technologie. L'objectif pour un éditeur est de bien anticiper et donc de bien choisir le format de développement d'un jeu. Ce choix sélectif et stratégique est très important au vu des montants investis. Un choix inapproprié pourrait avoir des conséquences négatives, ou encore un retard dans la sortie d'une console dont le format a été choisi, pour le chiffre d'affaires espéré.

De la même façon, les coûts marketing pour promouvoir les jeux augmentent sans cesse.

Pour Ubisoft, il s'agit d'une période d'opportunité, qui permettra de prendre de nouvelles parts de marché en entrant sur des segments de marché sur lesquels le groupe n'est pas encore présent.

Ubisoft dispose d'une force de création de premier ordre avec des studios de développement installés au Canada, en Chine, en Roumanie où les coûts de production sont moindres. Cet atout ainsi que la performance de ses équipes permettra de s'imposer face à une concurrence sans cesse croissante.

Ubisoft maîtrise les technologies nécessaires et dispose dans ce domaine des moyens pour s'adapter à toute évolution technologique future. Le lourd investissement initial est rentable sur le moyen terme grâce à ces nouvelles maîtrises.

1.6.2

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

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

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

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

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

Cadrer son catalogue de produits permet à Ubisoft de continuer à éditer des jeux innovants et captivants. Ubisoft privilégie la qualité de ses propres marques et garde une certaine maîtrise sur la chaîne conception/développement/

duplication/fabrication/livraison, afin de se prémunir contre des prévisions de sorties inexactes.

Ubisoft, comme tous les éditeurs, est dépendant du ralentissement de la croissance économique. Cependant la société se donne les moyens marketing et commerciaux pour mettre en avant ses produits.

1.6.3

Risque Lié au problème de recrutement

La réussite du groupe repose sur la performance des équipes techniques et de leur encadrement.

Le développement des nouvelles technologies et la volonté de faire des jeux de plus en plus performants et innovants nécessitent des compétences de plus en plus spécifiques. En effet, chaque phase de production peut mobiliser plusieurs centaines de personnes sur plusieurs années. Ubisoft peut alors être confronté à un réel problème de recrutement de compétences techniques spécialisées et expérimentées dans ses studios pour assurer sa croissance. Ce qui pourrait entraîner un retard dans le lancement des jeux.

Du fait de sa présence dans des pays où il existe peu d'entreprises du secteur, Ubisoft est peu touché par la concurrence en matière de recrutement. Par ailleurs la réputation de ses studios ainsi qu'une politique active vis-à-vis des universités font que le groupe a toujours été capable d'attirer les meilleurs talents pour renforcer ses équipes de développement.

Ainsi, le groupe vient de créer un Campus à Montréal où sera regroupée une série de formations de niveaux collégial et universitaire dans les domaines clés du développement de jeux vidéo. Cet engagement dans la formation de demain permettra ainsi à Ubisoft d'atteindre l'objectif de création de doubler l'effectif à Montréal d'ici 5 ans.

1.6.4

Risque Lié au départ d'hommes clés

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

1.6.5 Risque Lié à La rupture d'un partenaire de Licence

Ubisoft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat, notamment avec des partenaires prestigieux tel que Disney, Sony Pictures Consumer Products, LucasArts, et Universal Studios Consumer Products Group, etc.

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

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

Dans la mesure où les licences ne représentent que 10 % du chiffre d'affaires au 31 mars 2005, ce risque se trouve fortement atténué.

1.6.6 Risque Lié à La Propriété Intellectuelle

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

D'autre part, les jeux conçus par Ubisoft sont couverts par la législation internationale sur les copyrights. Ubisoft n'a pas déposé de brevet et n'a pas de dépendance vis-à-vis de brevets particuliers.

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

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

1.6.7 Risque Lié à La Sécurité Informatique

Malgré les nombreux systèmes d'intégration mis en place, Ubisoft n'est pas à l'abri d'une malveillance, d'une intrusion, ni d'un problème d'identification des utilisateurs sur le réseau, etc.

L'évolution de la réglementation, le déploiement des nouvelles solutions de mobilité, la multiplication des virus,

l'utilisation accrue d'Internet sont autant d'éléments qui favorisent la mise en place de solutions globales de sécurité.

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

La sécurité des systèmes informatiques protège l'information de ces menaces pour assurer la continuité de l'activité. Elle se caractérise par la garantie de la confidentialité, de l'intégrité et de la disponibilité de l'information.

1.6.8 Risque Lié à La dépendance à l'égard des clients

La société n'a pas de dépendance significative à l'égard des clients susceptibles d'affecter son plan de développement.

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

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

La majeure partie des ventes est réalisée avec des clients "grands comptes". Le risque de non-paiement de ces derniers est donc relativement faible. De plus, les principales filiales qui représentent plus de 89 % du chiffre d'affaires du groupe bénéficient d'une assurance crédit.

Les 10 premiers clients d'Ubisoft représentent 46 % du chiffre d'affaires hors taxes du groupe.

1.6.9 Risque Lié à La dépendance à l'égard des fournisseurs et sous-traitants

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

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

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

1.6.10 Risques de marché

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

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

Risque de taux

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

Au 31 mars 2005, la dette nette du groupe était essentiellement constituée de dettes obligataires et d'emprunts à taux fixes. Le groupe est donc peu sensible à une hausse des taux d'intérêts, mais est exposé à un risque de coût d'opportunité dans le cas d'une baisse des taux.

Le taux d'intérêt moyen de l'endettement d'Ubisoft est de 4,5 %. La plus grande partie de l'endettement étant à taux fixe, l'impact d'une variation des taux d'intérêts de +/- 1 % serait de 105 milliers d'euros sur le résultat d'exploitation.

Structure de l'endettement Ubisoft

En K€

Dettes à taux fixe	Type de taux	Taux	Nominal	Intérêt/an	Variation de 1 %	Différence
OC 2005	Fixe	3,80 %	24 876	945,3	1 194	248,8
Océanes 2006	Fixe	4,50 %	92 188	4 148,5	5 070	921,9
Remboursement OC 2005	Fixe	3,80 %	- 24 876	- 945,3	- 1 194	- 248,8
Total coût d'opportunité			92 188	4 148,5	5 070	921,9

Dettes à taux variable	Type de taux	Taux	Nominal	Intérêt/an	Variation de 1 %	Différence
Avances en devises	Variable	3,27 %	39 287	1 284,6	1 677	392,9
Disponibilités	Variable	2,80 %	- 68 730	- 1 927,7	- 2 615	- 687,3
Obsar	Variable	2,14 %	54 974	1 173,7	1 723	549,7
Placements	Variable	2,12 %	- 60 859	- 1 290,2	- 1 899	- 608,6
Dette nouvelle liée au remboursement OC 2005	Variable	2,62 %	24 876	651,8	901	248,8
Total			- 10 452	- 107,9		- 104,5

Risque de change

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

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

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

Au 31 mars 2005 la société avait ainsi couvert 55 millions USD, 12 millions GBP, 13,5 millions CAD et 4 millions AUD par des ventes à terme et emprunts en devises.

Impact d'une variation de +/- 1 % des principales devises sur le chiffre d'affaires et sur le résultat d'exploitation en milliers d'euros sur l'exercice 2004/2005 :

Devise	Impact sur le chiffre d'affaire	Impact sur le résultat d'exploitation
Dollar US	2 783	662
Livre sterling	895	727
Dollar canadien	305	49
Dollar australien	172	140
Couronne danoise	176	136
Yen japonais	58	24

1.6.11 Risque lié aux acquisitions futures et à l'intégration des acquisitions

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

Des risques pourraient toutefois survenir :

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

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

1.6.12 Risque de Liquidités

Au 31 mars 2005, la dette financière représente 286 millions d'euros et, compte tenu des liquidités, de la prime de remboursement et des valeurs de placements disponibles à court terme, l'endettement net s'élève à 81,2 millions d'euros.

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

La dette financière au 31 mars 2005 est constituée essentiellement de dettes obligataires dont 85,5 % ont une échéance qui excède 1 an.

Par ailleurs, pour financer les besoins ponctuels liés à l'augmentation du fonds de roulement durant les périodes de haute activité, le groupe a mis en place des lignes de crédits auprès d'organismes bancaires. Celles-ci s'élèvent à 76,5 millions d'euros au 31 mars 2005.

L'obligation convertible de 25 millions d'euros (échéance en juillet 2005) et l'OCÉANE de 92 millions d'euros (échéance en novembre 2006) ne sont pas soumises à des covenants financiers.

Les lignes de crédit accordées par des établissements bancaires, ainsi que l'OBSAR de 55 millions d'euros mis en place en novembre 2003, sont conditionnées par des covenants financiers, fondés sur des ratios d'endettement net sur fonds propres et d'endettement net sur marge brute d'autofinancement. Ces covenants sont détaillés dans la note 14 de la partie 2.1.6.4.

1.7 Engagements

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

1.8 Assurances

Le groupe bénéficie d'une couverture mondiale en matière de responsabilité civile professionnelle.

Chaque filiale est couverte s'agissant notamment des risques de dommages aux biens, sur les véhicules, sur les appartements loués aux salariés détachés, sur le stock, ainsi que de couvertures médicales, etc.

Chaque filiale étrangère adapte et gère ses couvertures locales en fonction de son activité et la spécificité de chaque pays.

Concernant l'Assurance Responsabilité Civile exploitation et professionnelle souscrite par Ubisoft Entertainment, la garantie englobe le monde sauf les États-Unis, le Canada et le Japon.

Récapitulatif des garanties limites selon le type d'assurances souscrites par les principales entités

Garanties limites	France	États-Unis	Canada	Chine
	en K€	en KUSD	en KCAD	en KCN¥
Responsabilité Civile Professionnelle	9 485	3 600	18 050	1 000
Assurances sur Biens	4 270	5 046	24 515	7 804
Assurances sur Stocks	7 865	7 000	1 250	-

Ubisoft a souscrit un contrat d'assistance aux personnes dans le cadre de missions professionnelles en France et à l'étranger. Ce contrat couvre tous les salariés des sites français au niveau de l'assistance et rapatriement étranger.

L'activité en elle-même du groupe n'entraîne pas de risque exceptionnel en matière d'accidents du travail.

Certaines sociétés sont assurées en cas de perte d'exploitation, c'est notamment le cas aux États-Unis.

1.9 Événements récents, perspectives et stratégie

1.9.1 Évolution récente

Avril 2005

- Création d'un nouveau studio de développement à Québec qui devrait à terme regrouper 200 concepteurs, animateurs et programmeurs. Cette opération s'inscrit dans la décision d'Ubisoft de créer 1 000 nouveaux emplois au Québec d'ici 2010 ;
- Signature d'un accord exclusif avec la société Pegasus Infinite Digital Culture & Media Co. Ltd. Pour développer un jeu en ligne massivement multijoueur basé sur le film chinois de fantasy, "La Promesse" ("Wu Ji") ;
- Ubisoft entre dans le Top 5 des éditeurs indépendants aux États-Unis pour le 1^{er} trimestre 2005. Le groupe renforce également ses positions en Europe en se classant à la 2^e place au Royaume-Uni et en France et à la 3^e place en Allemagne (source : GfK, Media control, Chart Track, NPD).

Mai 2005

- Signature d'un crédit syndiqué de 100 millions d'euros qui remplace le crédit syndiqué de 130 millions d'euros signé le 13 août 2001 et porté à 97,5 millions d'euros le 22 avril 2002. Cette ligne peut être utilisée pour les besoins généraux de l'entreprise, le refinancement des emprunts existants ainsi que pour des acquisitions.

Juillet 2005

- Plus-value de 12,2 millions d'euros avant impôts réalisée suite à la cession de 5 155 000 titres Gameloft, pour un montant total de 22,7 millions d'euros. Le groupe franchit en baisse le seuil de 20% et détient désormais 19,9 % du capital de Gameloft. Compte tenu de cette plus value, l'objectif de résultat annuel pour l'exercice est relevé à 38 millions d'euros en normes comptables internationales.

1.9.2 Perspectives et stratégie 2005/2006

Un environnement toujours plus concurrentiel

L'année 2004 aura connu une croissance de 5 % aux États-Unis en ligne avec les attentes d'Ubisoft même si des stocks de machines en quantité insuffisante dans les magasins dès l'été pour la PlayStation®2 et en décembre pour la Xbox® ont eu un impact négatif sur les ventes de logiciels. Dans ce cadre, la Xbox® avec 47 % de croissance sur la vente de jeux a été la grande gagnante du secteur.

Par ailleurs le lancement de nombreux produits de très grande qualité dont certains méga hits comme Halo®2 (Microsoft Corporation) et Grand Theft Auto San Andreas™ (Take 2) ont encore attisé la concurrence entre éditeurs.

Sur les années 2005 et 2006, Ubisoft anticipe une stabilité du marché du logiciel de jeu en Europe et aux États-Unis, puis des croissances de 18 à 20 % en 2007 et 2008 lorsque les bases installées des nouvelles consoles donneront pleinement leur effet. Dans le court terme, le secteur le plus dynamique devrait être celui des consoles portables avec la montée en puissance de la Nintendo DS™ et la PlayStation® Portable de Sony (PSP™).

Côté acteurs du secteur, le mouvement de concentration continue. Concernant les disparitions, on notera celles d'Aklaim et de Titus Interactive. De même le rachat en cours d'Eidos par SCI illustre les difficultés rencontrées par l'éditeur Anglais créateur de Tomb Raider®.

Côté rachat de studios, les opérations se sont multipliées en prévision des besoins futurs pour les nouvelles consoles : on citera le studio Indie racheté par Take 2, les studios Toys for Bob, Vicarious Vision, et Beenox rachetés par Activision ou les studios Digital Illusion et Criterion Software rachetés par Electronic Arts.

Beaucoup d'acteurs du jeu vidéo s'intéressent de plus en plus aux jeux sur téléphone mobile qui sont en plein essor. C'est le cas par exemple de THQ ou d'Electronic Arts. Avec sa participation dans la société Gameloft SA, Ubisoft bénéficie d'une position privilégiée pour profiter de la croissance de ce marché qui devrait dépasser les 40 % par an sur les 5 prochaines années.

La concurrence est également très forte pour acquérir des droits de licences sur plusieurs années que ce soit dans le domaine du sport comme ceux de la Fédération de Football Américaine ou ceux de la Ligue de Baseball, ou que ce soit dans le domaine du cinéma avec les contrats Pixar et Nickelodeon.

Enfin, on constate des débuts d'intérêts marqués par des acteurs des médias comme Disney Corporation ou Time Warner qui pourraient s'investir d'avantage encore dans le secteur.

Perspectives à moyen terme et objectifs 2005/2006

Ubisoft anticipe une croissance organique à deux chiffres sur les prochaines années grâce :

- au renforcement de sa capacité de création en recrutant 600 nouveaux talents pour atteindre un effectif de production de 2 900 personnes au 31 mars 2006 ;
- à l'entrée en force sur de nouveaux segments. Ainsi, sur l'année 2005/2006 :
 - le segment des licences cinématographiques avec 2 des films les plus attendus de l'année, **Star Wars™ Episode III : La revanche des Sith™** et **Peter Jackson's King Kong** ;
 - le segment "Sport" avec **AND 1® Streetball** ;
 - le segment "Stratégie" avec **Heroes of Might & Magic® V** ;
- à la montée en puissance sur les nouvelles consoles : 7 titres seront lancés sur Nintendo DS™, 5 sur PlayStation® Portable de Sony (PSP™) et 4 sur la nouvelle console de Microsoft.

Objectifs 2005/2006

- Premier semestre 2005/2006 : chiffre d'affaires de l'ordre de 155 millions d'euros (soit une croissance supérieure à 20 % à taux de change constant) dont 42 millions au titre du 1^{er} trimestre ;
- Progression annuelle de 12 % du chiffre d'affaires à taux de change constant ;
- Résultat d'exploitation de plus de 55 millions d'euros en normes comptables françaises (CRC 99-02) ;
- Résultat net hors éléments exceptionnels (avant amortissement des écarts d'acquisition et des fonds commerciaux) supérieur à 38 millions d'euros en normes comptables françaises (CRC 99-02) ;
- Des flux nets de trésorerie disponibles avant acquisition supérieurs à 40 millions d'euros.

2

RAPPORT FINANCIER DE L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2005

2.1 Comptes consolidés au 31 mars 2005	48
2.1.1 Bilan consolidé	48
2.1.2 Compte de résultat consolidé	49
2.1.3 Tableau de variation des capitaux propres	49
2.1.4 Tableau de financement consolidé	50
2.1.5 Passage aux normes IAS/IFRS	52
2.1.6 Annexes aux comptes consolidés	55
2.1.6.1 Faits marquants de l'exercice	55
2.1.6.2 Principes comptables	56
2.1.6.3 Périmètre de consolidation	59
2.1.6.4 Notes sur le bilan	61
2.1.6.5 Notes sur le compte de résultat	72
2.1.7 Informations sectorielles	75
2.1.8 Rémunération des dirigeants	76
2.1.9 Engagements hors bilan	76
2.1.10 Événements postérieurs à la clôture	77
2.1.11 Effectifs	77
 2.2 Comptes sociaux d'Ubisoft Entertainment SA au 31 mars 2005	 78
2.2.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA	78
2.2.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA	79
2.2.3 Tableau de variation des capitaux propres	80
2.2.4 Tableau de financement	80
2.2.5 Annexes aux comptes sociaux	81
2.2.5.1 Faits marquants de l'exercice	81
2.2.5.2 Comparabilité des comptes	82
2.2.5.3 Principes comptables	82
2.2.5.4 Règles et méthodes comptables	82
2.2.5.5 Notes sur le bilan	83
2.2.5.6 Notes sur le compte de résultat	92
2.2.6 Informations diverses	95
2.2.6.1 Effectif	95
2.2.6.2 Engagements financiers et autres informations	95
2.2.6.3 Rémunération des dirigeants	96
2.2.6.4 Événements postérieurs à la clôture	96
2.2.6.5 Tableau des filiales et participation (31 mars 2005)	96

2.1 Comptes consolidés au 31 mars 2005

2.1.1 Bilan consolidé

ACTIF	Notes	Brut	Amort/ Dépr	Net	Net	Net
		K€	K€	K€	K€	K€
		31.03.05	31.03.05	31.03.05	31.03.04	31.03.03
Écarts d'acquisition	1	143 086	25 690	117 396	105 515	97 670
Immobilisations incorporelles	2	471 379	298 547	172 832	164 552	186 357
Immobilisations corporelles ¹	3	37 361	21 559	15 802	12 866	14 099
Immobilisations financières	4	2 254	277	1 977	2 020	10 022
Titres mis en équivalence	5	2 026	-	2 026	325	-
Actif immobilisé		656 106	346 073	310 033	285 278	308 148
Stocks et en-cours	6	24 272	2 423	21 849	35 128	38 148
Avances et acomptes versés	7	24 693	-	24 693	31 776	48 303
Clients et comptes rattachés	8	142 350	1 374	140 976	96 214	153 304
Autres créances et comptes de régularisation ²	9	102 191	-	102 191	88 434	105 457
Valeurs mobilières de placement	10	60 970	111	60 859	43 132	24 211
Disponibilités	11	141 131	-	141 131	76 915	97 905
Actif circulant		495 607	3 908	491 699	371 599	467 328
Total actif		1 151 713	349 981	801 732	656 877	775 476

PASSIF	Notes	K€	K€	K€
		31.03.05	31.03.04	31.03.03
Capital		5 594	5 450	5 437
Primes		276 006	269 588	268 954
Réserves consolidées		17 517	27 602	25 490
Résultat consolidé		20 022	- 9 023	4 854
Subvention d'investissement		-	33	93
Capitaux propres (Part du groupe)	12	319 139	293 650	304 828
Intérêts minoritaires		-	-	-
Provisions pour risques et charges	13	777	1 932	702
Dettes financières*	14	285 965	243 592	299 394
Avances et acomptes reçus		655	251	237
Dettes fournisseurs et comptes rattachés		100 543	63 251	81 032
Autres dettes et comptes de régularisation	15	94 653	54 201	89 283
Total des dettes		481 816	361 295	469 946
Total Passif		801 732	656 877	775 476
* Dont part à moins d'un an		138 351	70 920	105 673
Dont part à plus d'un an		147 614	172 672	193 721

1- Dont immobilisations corporelles nettes financées par crédit-bail : 272 milliers d'euros.

2- Dont avances aux entreprises liées non consolidées par intégration globale ou proportionnelle au 31 mars 2005 : 34 milliers d'euros.

2.1.2 Compte de résultat consolidé

En K€	Notes	K €	K€	K€
		31.03.05	31.03.04	31.03.03
Chiffre d'affaires	16	538 048	508 444	452 952
Autres produits d'exploitation	17	127 767	100 111	86 955
Achats consommés		- 180 015	- 178 515	- 175 637
Charges de personnel		- 135 702	- 115 730	- 99 221
Autres charges d'exploitation	18	- 177 496	- 176 648	- 143 331
Impôts et taxes		- 5 559	- 4 769	- 3 561
Dotations aux amortissements et aux provisions	19	- 125 693	- 131 365	- 81 100
Résultat d'exploitation		41 350	1 528	37 057
Résultat financier	20	- 11 672	- 12 082	- 12 540
Résultat courant des entreprises intégrées		29 678	- 10 554	24 517
Résultat exceptionnel	21	151	8 938	- 6 853
Impôts sur les résultats	22	- 2 827	- 1 420	- 7 298
Résultat net des entreprises intégrées (avant amortissement des écarts d'acquisition)		27 002	- 3 036	10 366
Quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence		202	34	-
Dotations aux amortissements des écarts d'acquisition		- 7 182	- 6 021	- 5 512
Résultat net de l'ensemble consolidé		20 022	- 9 023	4 854
Part des intérêts minoritaires		-	-	-
Résultat net (Part du groupe)		20 022	- 9 023	4 854
Résultat net par action		1,13	- 0,51	0,28
Résultat net dilué par action (calculé selon l'avis n°27 de l'OEC)		1,02	- 0,51	0,38

2.1.3 Tableau de variation des capitaux propres

En K€	Capital	Primes	Réserves consolidées et écarts de conversion	Résultat de l'exercice	Subvention reçue	Total capitaux propres
Situation au 31 mars 2003	5 437	268 954	25 490	4 854	94	304 829
Affectation du Résultat consolidé N-1			4 854	- 4 854		-
Variation de capital de l'entreprise consolidante	13	634				647
Résultat consolidé de l'exercice (Part du groupe)				- 9 023		- 9 023
Variation des écarts de conversion ¹			- 2 737			- 2 737
Incidence des réévaluations			-5			- 5
Subvention					- 61	- 61
Situation au 31 mars 2004	5 450	269 588	27 602	- 9 023	33	293 650
Affectation du résultat consolidé N-1			- 9 023	9 023		-
Variation de capital de l'entreprise consolidante	144	6 418				6 562
Résultat consolidé de l'exercice (Part du groupe)				20 022		20 022
Variation des écarts de conversion ¹			- 2 315			- 2 315
Subvention					- 33	- 33
Augmentation de capital des sociétés mises en équivalence (non souscrite)			1 220			1 220
Autres			33			33
Situation au 31 mars 2005	5 594	276 006	17 517	20 022	-	319 139

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

2.1.4 Tableau de financement consolidé au 31 mars 2005

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

K€	31.03.05	31.03.04
Flux d'exploitation		
Bénéfice net	20 022	- 9 023
Quote-part du résultat des sociétés mises en équivalence	- 202	- 34
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	121 892	124 559
Amortissement des charges à répartir	2 500	3 018
Amortissement net de reprise des écarts d'acquisition	7 180	6 019
Variation des provisions	- 6 839	- 17 581
Subvention	- 33	- 61
Flux liés aux cessions d'immobilisations	3 507	385
Marge brute d'autofinancement	148 027	107 282
Stocks	13 936	- 851
Clients	- 48 941	17 102
Avances	4 905	14 223
Autres actifs	- 16 075	10 332
Fournisseurs	38 792	- 11 328
Autres passifs	40 768	1 639
Total des flux BFR	33 385	31 117
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 122 185	- 95 071
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 9 085	- 5 608
Acquisitions de titres de participation	-	- 6 448
Acquisitions d'autres immobilisations financières	- 642	- 645
Charges à répartir	-3	- 1 099
Cessions des immobilisations	176	153
Remboursement des prêts et autres immobilisations financières	665	519
Variation de périmètre ¹	- 19 513	- 1 678
Total des flux liés aux investissements	- 150 587	- 109 877
Flux des opérations de financement		
Nouveaux emprunts à long et moyen terme	405	56 694
Remboursement des emprunts	- 972	- 11 857
Augmentation de capital	144	13
Augmentation de la prime d'émission	417	633
Augmentation de la prime de conversion	-	1
Augmentation de la prime d'émission des BSA	1 263	-
Augmentation de la prime d'émission du PEG	4 738	-
Autres flux	-	- 5
Total des flux des opérations de financement	5 995	45 479
Incidence des écarts de conversion	1 835	503
Variation de trésorerie	38 655	74 504
Trésorerie à l'ouverture de l'exercice	52 212	- 22 292
Trésorerie à la clôture de l'exercice	90 867	52 212
1- Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	1	-297

La trésorerie est calculée en retenant les valeurs brutes des disponibilités et des VMP, contrairement à l'endettement net financier (note 14) qui est calculé sur une base nette.

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

En K€	31.03.05	31.03.04
Flux d'exploitation		
Bénéfice net	20 022	- 9 023
Quote-part du résultat des sociétés mises en équivalence	- 202	- 34
Amortissement des logiciels de jeux mises en équivalence	112 323	114 937
Amortissement des autres immobilisations incorporelles et corporelles	9 569	9 622
Amortissement des charges à répartir	2 500	3 018
Amortissement net de reprise des écarts d'acquisition	7 180	6 019
Variation des provisions	- 6 561	5 139
Quote-part des subventions virées au résultat	- 33	- 61
Frais de développement interne, de développement de licences et marques	- 119 739	- 89 797
Marge brute d'autofinancement	25 059	39 820
Stocks	13 936	- 851
Clients	- 48 941	17 102
Avances	4 905	14 223
Autres actifs	- 16 075	10 332
Fournisseurs	38 792	- 11 328
Autres passifs	40 768	1 639
Total des flux BFR	33 385	31 117
Total des flux d'exploitation	58 444	70 937
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations corporelles et autres immobilisations incorporelles	- 11 531	- 10 882
Acquisitions de titres de participation et autres immobilisations financières	- 642	- 7 093
Charges à répartir	- 3	- 1 099
Cessions des immobilisations	176	153
Flux liés aux cessions d'immobilisations	3 507	385
Cession immobilisations financières	665	519
Provision sur titres	- 278	- 22 720
Variation de périmètre ⁽¹⁾	- 19 513	- 1 678
Total des flux liés aux investissements	- 27 619	- 42 415
Flux des opérations de financement		
Emprunts à long et moyen terme	- 567	44 837
Augmentation de capital	6 562	647
Autres flux	-	- 5
Total des flux des opérations de financement	5 995	45 479
Incidence des écarts de conversion	1 835	503
Variation de trésorerie	38 655	74 504
Trésorerie à l'ouverture de l'exercice	52 212	- 22 292
Trésorerie à la clôture de l'exercice	90 867	52 212

REMARQUE PRÉLIMINAIRE

Contexte de l'élaboration des informations financières IFRS 2004

En application du règlement européen 1606/2002 du 19 juillet 2002 sur les normes internationales, les comptes consolidés d'Ubisoft au titre de l'exercice clos le 31 mars 2006 seront établis selon les normes comptables internationales IAS (International Accounting Standards)/IFRS (International Financial Reporting Standards) applicables au 31 mars 2006 telles qu'approuvées par l'Union européenne. Les premiers comptes publiés selon les normes IAS/IFRS seront ceux de l'exercice 2005/2006 présentés avec un exercice comparatif au titre de l'exercice 2004/2005 établi selon le même référentiel.

En vue de la publication au 31 mars 2006 des états financiers comparatifs au 31 mars 2005 et conformément à la recommandation de l'AMF relative à la communication financière pendant la période de transition, Ubisoft a préparé des informations financières sur la transition aux normes IAS/IFRS présentant à titre d'information préliminaire l'impact chiffré attendu du passage aux normes IFRS sur le bilan à la date de transition, soit le 1^{er} avril 2004, date à laquelle les impacts définitifs de la transition seront enregistrés en capitaux propres lors de la publication des comptes consolidés 2005/2006.

Ces informations financières au 1^{er} avril 2004 sur l'impact chiffré attendu du passage aux IFRS ont été préparées en appliquant aux données 2004 les normes et interprétations IFRS que le groupe Ubisoft estime devoir appliquer pour la préparation de ses comptes consolidés comparatifs au 31 mars 2005. La base de préparation de ces informations financières décrite en notes résulte en conséquence des normes et interprétations IFRS applicables de manière obligatoire au 31 mars 2006 telles qu'elles sont connues à ce jour.

Ces informations ont été présentées au Conseil d'Administration du 10 juin 2005.

Compte tenu des incertitudes qui subsistent à ce jour sur certaines normes et interprétations qui seront applicables au 31 mars 2006, Ubisoft se réserve la possibilité de modifier, lors de la publication finale et définitive des premiers comptes IFRS, certaines options et méthodes comptables appliquées lors de la préparation de ces informations financières IFRS 2004/2005.

2.1.5.1 Présentation des normes et interprétations appliquées pour l'établissement des informations financières IFRS au 1^{er} avril 2004

2.1.5.1.1 Présentation des normes appliquées

La préparation des informations financières IFRS repose sur les normes et interprétations publiées au 31 mars 2005 et adoptées par l'Union européenne, et sur les options

retenues par la direction d'Ubisoft selon son anticipation de certaines normes et interprétations non encore publiées ou adoptées mais qui seraient applicables au 31 mars 2006.

Ainsi, Ubisoft a appliqué dans ses informations financières IFRS au 1^{er} avril 2004 présentées ici :

1. toutes les normes et interprétations IFRS/IFRIC obligatoires au 1^{er} avril 2004. Toutes ces normes et interprétations ont été adoptées par l'UE ;
2. par anticipation, les normes suivantes :
 - les normes IAS 32 et 39 sur les instruments financiers ;
 - la norme IFRS 2 relative aux opérations dont le paiement est fondé sur des actions, y compris des plans d'intéressement (stock-options sous forme d'options de souscription ou d'achat d'actions) et des plans d'achat d'actions (Plan d'Épargne Groupe) attribués à des salariés.

2.1.5.1.2. Description des options comptables liées à la première adoption des normes IFRS

Les informations financières IFRS au 1^{er} avril 2004 sont établies conformément aux dispositions de la norme IFRS 1 "Première application du référentiel IFRS". L'application rétrospective sur le bilan d'ouverture des principes comptables retenus pour l'établissement des informations financières provisoires IFRS constitue le principe général de retraitement. L'incidence de ces ajustements est comptabilisée directement en contrepartie des capitaux propres.

Certaines dérogations facultatives à ce principe général de retraitement rétrospectif des actifs et passifs, accordées par la norme de première application, ont été retenues par le groupe :

a) Regroupements d'entreprises

Ubisoft a choisi de ne pas appliquer les dispositions prévues par la norme IFRS 3 pour les regroupements d'entreprises antérieurs au 1^{er} avril 2004 ;

b) Paiement sur la base d'actions

Ubisoft a décidé d'appliquer les dispositions de la norme IFRS 2 aux seules rémunérations réglées en instruments de capitaux propres octroyés après le 7 novembre 2002 et dont les droits n'étaient pas encore acquis au 31 mars 2004.

Pour toutes les autres normes IFRS, le retraitement des valeurs d'entrée des actifs et des passifs au 1^{er} avril 2004 a été effectué de façon rétrospective comme si ces normes avaient toujours été appliquées.

2.1.5.2 État de passage entre les comptes établis selon les principes comptables français et les états financiers établis selon les normes IAS/IFRS

2.1.5.2.1. Synthèse de retraitement sur les capitaux propres au 1^{er} avril 2004

Synthèse des retraitements sur les capitaux propres au 1^{er} avril 2004 :

En K€	31.03.04
Capitaux propres selon les principes comptables français	293 649
Ajustements IAS/IFRS	
a) Retraitement sur les écarts d'acquisition (IFRS 3)	37
b) Effet de variation de cours des monnaies étrangères (IAS 21)	- 14 632
c) Rémunérations payées en actions (IFRS 2)	0
d) Equity swap (IAS 32-39)	993
e) OC, OCÉANE, OBSAR (IAS 32-39)	4 548
f) Autres retraitements/norme IAS 32-39	- 1 583
g) Autres retraitements	1 697
Total des retraitements nets d'impôts	- 8 940
Capitaux propres IFRS	284 709

2.1.5.2.2. Description des principaux retraitements IAS/IFRS

a) Retraitement des amortissements des écarts d'acquisition (IFRS 3)

- Écart d'acquisition positif (IFRS 3)

Les regroupements d'entreprises sont comptabilisés comme des acquisitions. Selon cette méthode, les actifs acquis et les passifs ainsi que les passifs éventuels assumés sont comptabilisés à leur juste valeur.

À la date d'acquisition, l'écart d'acquisition est évalué à son coût, celui-ci étant l'excédent du coût du regroupement d'entreprises sur la part d'intérêt de l'acquéreur dans la juste valeur des actifs, des passifs et des passifs éventuels identifiables.

Ultérieurement, l'écart d'acquisition est évalué à son coût diminué du cumul des dépréciations représentatives des pertes de valeur. L'écart d'acquisition doit être soumis à des tests de pertes de valeur chaque année ou plus fréquemment quand il existe des indications qu'il s'est déprécié. En cas de perte de valeur, la dépréciation est inscrite en "Autres produits et charges opérationnels".

À compter de la date d'acquisition, l'écart d'acquisition est affecté à chacune des unités génératrices de trésorerie susceptibles de bénéficier du regroupement d'entreprises.

En cas d'acquisition d'une participation complémentaire dans une filiale, l'excédent entre le coût d'acquisition et la valeur comptable des intérêts minoritaires acquis est comptabilisé en écart d'acquisition.

Ubisoft ayant décidé de retenir l'option offerte par IFRS 1 de ne pas retraiter les regroupements d'entreprises antérieurs au 1^{er} avril 2004 qui seraient non conformes aux prescriptions d'IFRS 3, la première application des normes IFRS ne remet pas en cause les modalités de comptabilisation retenues dans le passé.

Conformément à IFRS 3, les écarts d'acquisition ne sont plus amortis à compter du 1^{er} avril 2004 mais doivent faire l'objet de tests de dépréciation au moins annuels.

- Écart d'acquisition négatif (IFRS 3)

Selon les principes français, un écart d'acquisition négatif doit être constaté en provision pour risques et charges. En IFRS, la totalité de l'écart d'acquisition négatif est constatée en résultat de l'exercice d'acquisition. Il ne figure donc pas au bilan et n'est par conséquent pas étalé contrairement aux principes français qui acceptent son étalement.

L'impact positif sur les capitaux propres d'ouverture est de 37 milliers d'euros.

b) Effet de variation de cours des monnaies étrangères (IAS 21)

Les normes françaises offrent le choix entre la conversion au cours historique ou au cours de clôture.

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

La norme IAS 21 impose la conversion au cours de clôture des nouvelles acquisitions d'immobilisation mais laisse le choix entre les deux options pour les immobilisations antérieures. Ubisoft a décidé d'appliquer l'option autorisée par la norme IAS 21 consistant à convertir l'ensemble des immobilisations incorporelles au cours de clôture.

Les effets de cette norme se font ressentir principalement sur la conversion des écarts d'acquisition et des marques. Selon les normes françaises, la conversion des écarts d'acquisition et des marques peut se faire soit au cours de clôture soit au cours historique (correspondant au cours de change à la date d'acquisition de ces écarts d'acquisition ou marques). Ubisoft a choisi de les convertir au cours historique. Selon IAS 21, la conversion des nouveaux écarts d'acquisition et nouvelles marques devra se faire au cours de clôture à compter de l'exercice 2005/2006. Pour les écarts d'acquisition et marques acquis précédemment, IAS 21 laisse la possibilité de choisir entre la conversion au cours de clôture ou celle au cours historique. Pour homogénéiser ses méthodes, Ubisoft a choisi de convertir les écarts d'acquisition et marques au cours de clôture dès le bilan d'ouverture.

L'impact négatif sur les capitaux propres d'ouverture est de - 14 632 milliers d'euros.

Cet impact est principalement lié à la baisse du cours du dollar depuis 2000 et 2001, années d'acquisition des sociétés Red Storm Entertainment Inc. et Blue Byte Software Inc.

c) Rémunérations payées en actions (IFRS 2)

Sont couvertes par la norme IFRS 2, toutes les rémunérations réglées en actions, en options sur actions, ou indexées sur le prix des actions d'une entité. Il n'existe aucune exclusion à la norme IFRS 2, ni les plans d'actionnariat salariés, ni les sociétés non cotées.

L'application d'IFRS 2 (paiement en actions) a pour conséquence de modifier le mode de comptabilisation des plans de stock-options (options de souscription ou d'achat d'actions attribuées par Ubisoft à ses salariés et à ceux de ses filiales) et des Plans d'Épargne Groupe (augmentation de capital réservée aux salariés). Ubisoft a décidé d'opter pour l'application anticipée en 2004 de cette norme.

Seuls les plans émis après le 7 novembre 2002 dont des droits restaient à acquérir au 1^{er} janvier 2005 sont retraités. Sont donc concernés :

- les 4 plans de stock-options attribués entre le 29 janvier 2003 et le 17 novembre 2004 ;
- les Plans Épargne Groupe offerts à la souscription en 2004 et 2005.

En application d'IFRS 2, l'avantage accordé aux salariés lors de l'attribution de stock-options (valeur de l'option à la date d'attribution) et de la souscription au plan d'épargne groupe (décote maximale de 20 %) constitue un complément de rémunération. Ce complément de rémunération est comptabilisé comme une charge de personnel, étalée sur la durée d'acquisition de l'avantage consenti, en contrepartie de l'augmentation des réserves du groupe. De ce fait, l'impact est neutre sur le bilan d'ouverture.

- Plan Épargne Groupe : la charge comptable est égale à la décote accordée aux salariés et retraitée, soit la différence entre le prix de souscription des actions et le cours de l'action à la date d'attribution. La décote appliquée par Ubisoft est de 20 % (décote maximale autorisée). Cette charge est prise en compte instantanément, à la date de souscription du plan.
- Plans de stock-options : la charge comptable représente la valorisation des options à la date d'attribution de chaque plan. La juste valeur des options dépend donc de la date à laquelle elles sont acquises par le bénéficiaire. Ubisoft utilise un modèle binomial pour évaluer cette charge de personnel. La comptabilisation en résultat de cette rémunération différée est étalée sur la durée d'acquisition des droits, mais n'est pas linéaire compte tenu des modalités d'acquisition des droits édictés par les différents règlements des plans d'Ubisoft.

d) Equity swap (IAS 39)

L'IAS 39 impose la comptabilisation de l'equity swap dans la catégorie "Financial asset or financial liability through profit or loss". Un equity swap est un instrument dérivé car sa valeur varie en fonction d'un sous-jacent (l'action Ubisoft), il ne demande pas d'investissement initial et sera réglé à une date future. Il sera enregistré pour sa juste valeur à l'actif du bilan et les variations de juste valeur seront enregistrées en compte de résultat.

- Incidence sur le bilan : la comptabilisation des instruments dérivés selon IAS 32-39 a un impact positif sur les capitaux propres au 1^{er} avril 2004 de 993 milliers d'euros net d'impôts différés.

e) OC, OCÉANES et OBSAR (IAS 32-39)

L'emprunt obligataire convertible (OC) émis par Ubisoft en juillet 1998, l'emprunt obligataire convertible en actions nouvelles ou existantes (OCÉANE) émis en novembre 2001, et l'emprunt obligataire assorti de bons de souscription d'actions (OBSAR) émis en novembre 2003 sont des instruments financiers composés, conformément à IAS 32, comprenant une composante de dette et une composante de capitaux propres.

- Incidences sur le bilan de transition IFRS au 1^{er} avril 2004 :

OC

Dans le bilan en normes françaises, l'OC était comptabilisée dans les "dettes financières" à sa valeur nominale

d'émission. En normes IFRS, la composante de capitaux propres de l'OC (2,8 millions d'euros) est reclassée dans le poste "composante capitaux propres" en réserves, et la composante de dette est présentée en dettes.

Compte tenu du différentiel entre les charges d'intérêts en normes françaises et en normes IFRS, résultant de l'application du TIE (taux d'intérêt effectif), l'impact net d'impôts sur les capitaux propres d'ouverture est de 938 milliers d'euros.

OCÉANE

Dans le bilan en normes françaises, l'OCÉANE était comptabilisée dans les "dettes financières" à sa valeur nominale d'émission. En normes IFRS, la composante de capitaux propres de l'OCÉANE (5,8 millions d'euros) est présentée dans le poste "composante capitaux propres" en réserves, et la composante de dette est présentée en dettes.

Compte tenu du différentiel entre les charges d'intérêts en normes françaises et en normes IFRS, résultant de l'application du TIE (taux d'intérêt effectif), l'impact net d'impôts sur les capitaux propres d'ouverture est de 4 363 milliers d'euros.

OBSAR

Dans le bilan en normes françaises, l'OBSAR était comptabilisée dans les "dettes financières" à sa valeur nominale d'émission. En normes IFRS, les OBSAR se décomposent en un instrument de dette et la vente d'une option sur ses propres actions par l'émetteur. L'émetteur (Ubisoft) pouvant rembourser les BSAR par anticipation par règlement en cash, cette possibilité entraîne la comptabilisation des BSAR en tant qu'instrument dérivé. Le montant constaté est enregistré sur la ligne "Produit dérivé passif" pour 4,5 millions d'euros au 31 mars 2004.

Compte tenu de la variation de juste valeur des BSAR, l'impact net d'impôts sur les capitaux propres d'ouverture est de - 753 milliers d'euros.

f) Autres retraitements sur les normes IAS 32-39

Dépôts et cautionnements

Conformément à IAS 39, les actifs financiers acquis par l'entreprise sans intention de revente à court terme tels que définis par IAS 39 sont enregistrés au bilan (en "autres actifs financiers non courants") à leur valeur de marché. Pour les dépôts et cautionnements, le retraitement consiste à les réévaluer à la juste valeur de leur contrepartie reçue, actualisée si l'incidence est significative. La contrepartie est à enregistrer dans les capitaux propres sur la ligne "écarts d'évaluation". Du fait de l'actualisation de ces actifs en normes IFRS, l'incidence sur les capitaux propres est négative.

Ainsi, au 1^{er} avril 2004, l'impact sur les capitaux propres de la réévaluation des dépôts et cautionnements s'est élevé à - 149 milliers d'euros.

Actions propres

Les actions propres doivent être déduites des capitaux propres. Aucun profit ou perte ne peut être constaté en compte de résultat suite à l'achat, la vente, l'émission ou l'annulation des propres instruments de capitaux propres.

L'impact sur les capitaux propres d'ouverture est de - 793 milliers d'euros.

Opérations de couverture de change

En normes françaises, les gains et pertes enregistrés suite

à un changement de valeur des dérivés qualifiés au plan comptable d'instruments de couverture étaient différés jusqu'à ce que les gains et pertes générés par les éléments couverts afférents soient réalisés. Par conséquent, les dérivés étaient enregistrés au plus bas de leur juste valeur et de leur coût historique.

Selon la norme IAS 39, les instruments dérivés sont comptabilisés à leur juste valeur en contrepartie du compte de résultat. La norme propose deux traitements comptables dérogatoires de couverture ("cash flow hedge" et "fair value hedge"). Pour être éligibles à la comptabilité de couverture de juste valeur en IFRS, plus contraignante, les instruments financiers doivent avoir les caractéristiques suivantes :

1. existence formelle et documentée d'une relation de couverture lors de la mise en place de l'instrument financier ;
2. efficacité attendue de la couverture, cette efficacité devant pouvoir être mesurée de façon fiable et démontrée tout au long de la relation de couverture déterminée initialement.

Ubisoft a choisi de ne pas appliquer la comptabilité de couverture de change, ses instruments sont donc considérés comme spéculatifs et sont valorisés en juste valeur en contrepartie du résultat.

Conformément aux règles édictées par IAS 39 sur les instruments financiers, les dérivés sont comptabilisés à leur juste valeur au bilan. Les pertes et gains représentatifs de la variation de valeur de marché à la date de clôture des dérivés non qualifiés de couverture sont enregistrés en résultat, dans la ligne "autres charges financière".

L'impact net d'impôts sur les capitaux propres d'ouverture s'élève à - 641 milliers d'euros.

g) Autres retraitements

En normes françaises, les charges à répartir comprennent des frais de marketing liés à la sortie de jeux sur l'exercice suivant. Selon les normes IFRS, ces frais de marketing sont à comptabiliser dans le compte de résultat (en charges) à la date de réalisation de la prestation ou de livraison du bien.

L'impact net d'impôts sur les capitaux propres d'ouverture s'élève à - 356 milliers d'euros.

Selon la norme IAS 20, le montant des subventions d'investissement reçues doit être déduit de la valeur nette des immobilisations acquises via ces subventions. C'est pourquoi, le montant des capitaux propres en IFRS est diminué de la valeur des subventions qui sont reclassées en diminution de la valeur d'achat de l'immobilisation.

Les capitaux propres du 31 mars 2004 sont diminués de - 33 milliers d'euros.

Un impact positif sur les capitaux propres du groupe au 1^{er} avril 2004 a été constaté en matière d'impôts différés pour un montant de 2 086 milliers d'euros. Cet impact résulte notamment de la prise en compte des dispositions d'IAS 12 pour ce qui concerne la prise en compte des impôts différés relatifs aux immobilisations incorporelles dans le cadre de regroupement d'entreprises.

2.1.5.2.3. Incidence des retraitements sur le tableau des flux de trésorerie

La plupart des retraitements effectués au titre de l'application des normes IFRS sont sans impact sur le tableau des flux de trésorerie consolidés (prise en compte des justes valeurs sur titres disponibles à la vente, comptabilisation des rémunérations sur base d'actions, comptabilisation des dérivés en valeur de marché, etc.). Par ailleurs, le tableau de trésorerie défini par la norme IAS 7 est très proche de celui déjà utilisé par le groupe. En conséquence, il ne devrait donc pas y avoir de modification significative concernant la présentation des flux de trésorerie consolidés selon les normes IFRS par rapport à ceux présentés dans les comptes consolidés 2004/2005 selon le référentiel comptable français.

2.1.6 Annexes aux comptes consolidés

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

2.1.6.1 Faits marquants de l'exercice

- Fusions-absorptions

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

Le 1^{er} juin 2004, la société Ludimedia SAS a procédé à la fusion-absorption de la société Ubisoft World Studios SARL avec un effet rétroactif au 1^{er} avril 2004. À la suite de cette opération, Ludimedia SAS a été renommée Ubisoft World Studios SAS.

Le 8 octobre 2004, la société Ubisoft Inc. a procédé à la fusion-absorption de la société Ubi.com Inc.

Le 31 décembre 2004, la société Red Storm Entertainment Inc. a procédé à la fusion-absorption de la société Wolfpack Studios Inc.

Le 1^{er} janvier 2005, la société Ubisoft France SAS a procédé à la fusion-absorption de la société Ubisoft Marketing & Communication SA.

Le 1^{er} février 2005, la société Ubisoft EMEA SARL a procédé à la fusion-absorption de la société Ubi.com SA avec un effet rétroactif au 1^{er} avril 2004.

- Création

Le 24 mars 2005, la société Red Storm Entertainment Inc. a créé la filiale Blue Byte GmbH et lui a apporté les actifs de sa succursale Blue Byte Software Inc. pour leur valeur nette comptable au 31 mars 2005. Les titres de la société Blue Byte GmbH ont ensuite été cédés, le 31 mars 2005, à Ubisoft Entertainment SA pour 413 milliers d'euros.

- Achat de titres de la société Gameloft SA

Le 16 avril 2004, Ubisoft Entertainment SA a acquis hors marché 6 284 876 actions Gameloft SA au prix de 2,99 euros, soit 10 % du capital.

Le 17 novembre 2004, Ubisoft Entertainment SA n'a pas souscrit à l'augmentation de capital dans Gameloft SA et son pourcentage de droits de vote a ainsi été ramené de 27,90 % à 27,34 %.

- Achat d'actifs

Le 25 octobre 2004, la société Ubisoft Entertainment SA a acheté les actifs de la société Microsoft Corporation pour un montant de 4 000 000 USD.

Le 2 mars 2005, la société Ubisoft Divertissements Inc. a acheté les actifs de la société Microïds Canada Inc. pour un montant de 1 069 048 CAD.

- Liquidation

Les sociétés Teamchman SA et Cybersearch SA ont été liquidées respectivement le 30 juin 2004 et le 31 août 2004. Ces sociétés n'ont jamais été incluses dans le périmètre de consolidation.

- Actions propres

Le 5 janvier 2005, Ubisoft Entertainment SA a prolongé d'une année le contrat d'equity swap avec le Crédit Lyonnais. Ce contrat porte sur 918 137 actions Ubisoft Entertainment SA, cédées à 18,66 euros (cf §2.1.9 Engagements hors bilan).

Au 31 mars 2005, Ubisoft Entertainment SA détient 8 473 de ses propres actions, acquises pour une valeur globale de 374 milliers d'euros et comptabilisées en valeurs mobilières de placement.

- Crédit Impôt Recherche

Au titre de l'exercice, les sociétés Ubisoft Entertainment SA, Ubisoft World Studios SAS, Ubisoft Design SARL, Ubisoft Productions France SARL et Ubisoft Divertissements Inc. ont fait l'option au crédit d'impôt recherche, et ont constaté au compte de résultat un produit d'impôt de 1 747 milliers d'euros.

2.1.6.2 Principes comptables

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

Méthodes de consolidation

Intégration globale

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

Mise en équivalence

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

Méthodes appliquées au groupe

Au 31 mars 2005, les sociétés du groupe sont contrôlées de façon exclusive par Ubisoft Entertainment SA. Les comptes de ces sociétés sont donc consolidés par intégration globale ; seule la société Gameloft SA, dont le pourcentage de contrôle est de 27,34 %, est consolidée par mise en équivalence.

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

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

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

Les critères retenus sont :

- 76 milliers d'euros du "total bilan" pour les sociétés de production et les sociétés support ;
- 100 milliers d'euros de chiffre d'affaires pour les sociétés de distribution.

Écarts d'acquisition

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

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

Ce dernier est amorti de façon linéaire sur une durée de 20 ans, seuls les écarts d'acquisition concernant Tiwak SAS et Microïds Canada Inc. sont amortis sur 10 ans.

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

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

Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles comprennent :

- les logiciels de bureautique : amortis sur 1 an (linéaire) ;
- les frais relatifs à l'ERP : amortis sur 5 ans (linéaire) ;
- les logiciels commerciaux : amortis sur 3 ans (linéaire) ;
- le logo : amorti sur 10 ans (linéaire) ;
- les marques.

Les logiciels commerciaux

Les coûts de production des logiciels commerciaux, qu'ils soient produits en interne ou externalisés, sont comptabilisés 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" (comptes 208).

Les logiciels commerciaux sont amortis en linéaire, sur 3 ans, à partir de leur date de lancement commercial. Les coûts de production des logiciels commerciaux externalisés sont comptabilisés au compte 232 ou en avances et acomptes selon les règles définies par le Conseil d'État (CE n°62547 du 12 février 1988 et n°65009 du 25 novembre 1989).

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

Les marques

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

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

Immobilisations corporelles

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

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

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

Immobilisations financières

Les immobilisations financières sont constituées de titres de participation, de titres immobilisés et de dépôts et cautionnement.

La valeur brute des titres de participation correspond au coût d'acquisition des titres non consolidés.

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

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

Immobilisations acquises par voie de crédit-bail

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

Stocks et en-cours

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

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

Avances et acomptes versés

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

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

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

Clients et comptes rattachés

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

Valeurs mobilières de placement

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

Disponibilités

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

Impôts différés

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

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

Conversion des éléments en devises

Conversion en euros des éléments en devises des sociétés françaises

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

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

Conversion en euros des états financiers des filiales étrangères

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

Cas particulier d'Ubisoft SRL (Roumanie) : depuis avril 2004, la Roumanie n'est plus considérée comme un pays à forte inflation, selon ces critères :

- les taux d'intérêts et les salaires ne sont plus liés à un indice des prix ;
- le taux cumulé d'inflation sur 3 ans ne dépasse plus 100% ;
- la banque centrale n'intervient plus pour réguler les cours de la monnaie nationale.

La conversion des comptes est désormais effectuée selon la méthode du cours de clôture, et non plus selon la méthode du cours historique. L'impact sur les comptes au 31 mars n'est pas significatif.

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 2005, les provisions pour risques et charges concernent :

- des provisions pour retraite ;
- des provisions pour litiges ;
- les écarts d'acquisition négatifs.

Résultats par action

Résultat par action

Ce résultat est le rapport entre le résultat net et le nombre moyen pondéré des actions en circulation.

Résultat dilué par action

Ce résultat est égal à la division du :

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

Résultat net au 31 mars 2005	20 022 K€
Frais financiers relatifs aux emprunts obligataires net d'impôt	2 781 K€
Amortissement prime de remboursement nette d'impôt	1 693 K€
Amortissement frais d'émission d'emprunt net d'impôt	396 K€
Résultat net retraité	24 892 K€
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation au 31 mars 2005	17 778 855
Actions potentielles	
- BSA	2 532 020
- Obligations convertibles	784 272
- OCÉANE	1 814 025
- Stock-Options	1 516 939
Nombre moyen pondéré d'actions après exercice des droits des instruments dilutifs	24 426 111
Résultat dilué par action au 31 mars 2005 = 1,02 euro	

2.1.6.3 Périmètre de consolidation

Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe Ubisoft au 31 mars 2005

Société	Pays	Pourcentage de contrôle	Pourcentage d'intérêts	Méthode	Activité	Création Acquisition
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	France	Société mère	Société mère	IG		1986
UBISOFT Inc.	États-Unis	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1991
UBISOFT PICTURES SARL	France	100 %	99 %	IG	Graphisme et infographie	1995
UBISOFT Ltd	Royaume-Uni	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1989
UBISOFT GmbH	Allemagne	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1991
UBISOFT SRL	Roumanie	100 %	99,35 %	IG	Développement et commercialisation	1993
UBISOFT SA	Espagne	100 %	99,97 %	IG	Commercialisation	1994
UBISOFT KK	Japon	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1994
UBISOFT SpA	Italie	100 %	99,99 %	IG	Commercialisation	1995
UBISOFT DESIGN SARL	France	100 %	99 %	IG	Développement interactivité et ergonomie	1995
UBISOFT BOOKS AND RECORDS SARL	France	100 %	99 %	IG	Gestion et administration	1995
UBISOFT COMPUTING SARL	France	100 %	99,80 %	IG	Développement	1996
UBISOFT SIMULATIONS SARL	France	100 %	99,80 %	IG	Développement	1996
UBISOFT PTY Ltd	Australie	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1996
UBISOFT GRAPHICS SARL	France	100 %	99,80 %	IG	Graphismes et modélisations	1996
UBISOFT NETWORKS SARL	France	100 %	99,98 %	IG	Services informatiques	1998
UBISOFT WORLD SAS	France	100 %	99,88 %	IG	Marketing monde	1998
UBISOFT DIVERTISSEMENTS Inc.	Canada	100 %	100 %	IG	Développement	1997
SHANGHAI UBI COMPUTER SOFTWARE Co. Ltd	Chine	100 %	100 %	IG	Commercialisation et développement	1996
UBISOFT SARL	Maroc	100 %	99,86 %	IG	Développement	1998
UBISOFT NORDIC A/S	Danemark	100 %	99,50 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT LIMITED	Hong-Kong	100 %	99,50 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT BV	Hollande	100 %	99,98 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT SPRL	Belgique	100 %	99,84 %	IG	Commercialisation	1998
UBI STUDIOS SL	Espagne	100 %	99,95 %	IG	Développement	1998
UBISOFT STUDIOS SRL	Italie	100 %	97,50 %	IG	Développement	1998
UBISOFT France SAS	France	100 %	99,99 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT PRODUCTIONS France SARL	France	100 %	99,80 %	IG	Développement	1999
UBI COMPUTER SOFTWARE BEIJING COMPANY Co. Ltd	Chine	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1999
UBISOFT SWEDEN AB	Suède	100 %	98 %	IG	Commercialisation	1999
UBISOFT MUSIC Inc.	Canada	100 %	100 %	IG	Création musicale	1999
UBISOFT WARENHANDELS GmbH	Autriche	100 %	100 %	IG	Commercialisation	2000
UBISOFT WORLD STUDIOS SARL	France	100 %	99,76 %	IG	Conception et scénarisation	2000
LUDI FACTORY SARL	France	100 %	99,80 %	IG	Studio graphique et de localisation	2000
UBISOFT EMEA SARL	France	100 %	99,99 %	IG	Commercialisation	2000
UBISOFT HOLDINGS Inc.	États-Unis	100 %	100 %	IG	Gestion et administration	2000
RED STORM ENTERTAINMENT Inc.	États-Unis	100 %	100 %	IG	Création et animation	2000
UBISOFT Canada Inc.	Canada	100 %	100 %	IG	Commercialisation	2000
UBISOFT NORWAY AS	Norvège	100 %	98 %	IG	Commercialisation	2001
UBISOFT MANUFACTURING ET ADMINISTRATION SARL	France	100 %	99,86 %	IG	Suivi Fabrication	2001
UBI GAMES SA	Suisse	100 %	99,80 %	IG	Commercialisation	2002
UBISOFT FINLAND OY	Finlande	100 %	100 %	IG	Commercialisation	2002
UBISOFT ENTERTAINMENT SA	Corée	100 %	succursale	IG	Commercialisation	2003
GAMELOFT SA	France	27,34 %	28,69 %	MEE	Téléphonie mobile	2003
TIWAK SAS	France	100 %	100 %	IG	Développement	2003
BLUE BYTE GmbH	Allemagne	100 %	100 %	IG	Développement	2005

IG = Intégration Globale

MEE = Mise en équivalence

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

Variation du périmètre

Nouvelles entrées dans le périmètre de consolidation au 31 mars 2005

WOLFPACK STUDIOS Inc.

- Date d'entrée dans le périmètre : 1^{er} avril 2004
Le 25 février 2004, Ubi.com Inc. a acquis 100 % des titres de la société Wolfpack Studios Inc. pour 188 milliers de dollars.
Le 3 septembre 2004, Ubi.com Inc. a revendu les titres de cette société à Red Storm Entertainment Inc. pour la même valeur.
- Impact de l'entrée de Wolfpack Studios Inc. dans le périmètre : amortissement du Goodwill entre la date d'acquisition et le 31 mars 2005 : - 7 milliers d'euros.

BLUE BYTE GMBH

- Date d'entrée dans le périmètre : 31 mars 2005
Le 24 mars 2005, création de la société détenue à 100 % par Red Storm Entertainment Inc.
Le 31 mars 2005, apport des actifs de la succursale Blue Byte Software Inc. à Blue Byte GmbH et cession des titres à Ubisoft Entertainment SA pour un montant de 413 milliers d'euros.
- Impact de l'entrée de Blue Byte GmbH dans le périmètre : amortissement du Goodwill entre la date d'acquisition et le 31 mars 2005 : - 3 milliers d'euros.

Fusions réalisées sur l'exercice

Les fusions réalisées sur l'exercice n'ont aucun impact dans les comptes consolidés (cf 2.1.6.1 Faits marquants).

Variation du pourcentage de détention de Gameloft SA

Le 16 avril 2004, l'acquisition de 6 284 876 actions Gameloft SA pour 18 792 milliers d'euros a généré un écart d'acquisition complémentaire de 18 625 milliers d'euros.

Le 17 novembre 2004, dilution du pourcentage de détention suite à une augmentation de capital à laquelle Ubisoft Entertainment SA n'a pas souscrit.

Ubisoft Entertainment SA détient désormais 27,34 % des droits de vote et 28,69 % du capital.

- Impact du changement de pourcentage de détention de Gameloft SA :
 - amortissement du Goodwill complémentaire entre la date d'acquisition des titres et le 31 mars 2005 : - 895 milliers d'euros.
 - impact dû à la dilution au 31 mars 2005 : diminution de l'écart d'acquisition de 112 milliers d'euros et cession de quote-part de capitaux propres de 57 milliers d'euros.

Sociétés non consolidées

Pourcentage de détention des sociétés non consolidées

Société	Valeur d'acquisition des titres K€	Valeur nette comptable K€	Pourcentage de contrôle	Pourcentage d'intérêt	Capitaux propres au 31.03.05 K€	Résultat au 31.03.05 K€
Ubisoft Music Publishing Inc.	27	20	100 %	100 %	21	- 1
Ubi Soft Entertainment Ltda	665	395	100 %	99 %	380	8
Socoma Inc.	32	32	100 %	100 %	29	1
Total	724	447			430	8

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

- d'un total bilan et chiffre d'affaires inférieurs aux seuils définis par le groupe (Ubisoft Music Publishing Inc.) ;
- de leur mise en gestion extinctive (Ubi Soft Entertainment Ltda, Socoma Inc.).

2.1.6.4 Notes sur le bilan

Note 1 Écarts d'acquisition et marques

Les écarts d'acquisition s'analysent comme suit au 31.03.2005 :

Société actuelle	Société acquise	Date de prise participation	Au 31.03.04 Brut	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.05 Brut
Ubisoft Computing SARL	Ubi Studios SAS	02.02.96	16	-	-	16
Ubisoft Pictures SARL	Ubisoft Pictures SARL	02.02.96	77	-	-	77
Ubisoft Inc.	Ubisoft Inc.	02.02.96	302	-	-	302
Ubisoft Ltd	Ubisoft Ltd	31.12.94	236	-	-	236
	Blue Byte Software Ltd	06.02.01	1 137	-	-	1 137
Ubisoft GmbH	Ubisoft GmbH	01.08.95	153	-	-	153
	Blue Byte Software GmbH Co.GK	06.02.01	8 171	-	-	8 171
	Distribution Allemagne	mai 2000	6 810	-	-	6 810
Ubisoft Holdings Inc.	Ubisoft Holdings Inc.	28.09.00	95	-	-	95
Red Storm Entertainment Inc.	Sinister Games Inc.	31.03.00	5 967	-	-	5 967
	Blue Byte Software Inc.	06.02.01	14 006	-	-	14 006
	Red Storm Entertainment Inc.	28.09.00	34 652	-	-	34 652
	Wolfpack Studios Inc.	25.02.04	-	121	-	121
	Distribution États-Unis	mars 2001	15 766	-	-	15 766
Ubisoft SPA	3D Planet SPA	30.09.00	3 852	-	-	3 852
Ubisoft Canada Inc.	Ubisoft Canada Inc.	02.10.00	266	-	-	266
	Distribution Canada	décembre 2000	2 028	-	-	2 028
Gameloft SA	Gameloft SA	15.09.03	13 083	18 625	117	31 591
Tiwak SAS	Tiwak SAS	17.12.03	783	-	-	783
Ubisoft Divertissements Inc.	Microids Canada Inc.	02.03.05	-	425	-	425
Blue Byte GmbH	Blue Byte GmbH	31.03.05	-	3	-	3
Ubisoft France SAS	Distribution France	décembre 2000	11 885	-	-	11 885
Ubisoft SPRL	Distribution Belgique	avril 2001	1 556	-	-	1 556
Ubisoft BV	Distribution Hollande	janvier 2001	1 144	-	-	1 144
Ubisoft Warenhandels GmbH	Distribution Autriche	avril 2000	520	-	-	520
Ubi Games SA	Distribution Suisse	septembre 2001	1 524	-	-	1 524
Total			124 029	19 174	117	143 086

Les mouvements sont expliqués au paragraphe 2.1.6.3 Variation de périmètre.

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

Au 31 mars 2005, aucun indice de perte de valeur n'a été constaté sur les différents écarts d'acquisition du groupe.

Société actuelle	Société acquise	Au 31.03.04 Amortissements	Dotations	Diminutions	Reprises	Au 31.03.05 Amortissements
Ubisoft Computing SARL	Ubi Studios SAS	16	-	-	-	16
Ubisoft Pictures SARL	Ubisoft Pictures SARL	77	-	-	-	77
Ubisoft Inc.	Ubisoft Inc.	125	15	-	-	140
Ubisoft Ltd	Ubisoft Ltd	106	12	-	-	118
	Blue Byte Software Ltd	177	57	-	-	234
Ubisoft GmbH	Ubisoft GmbH	66	8	-	-	74
	Blue Byte Software GmbH Co.GK	1 241	412	-	-	1 653
	Distribution Allemagne	1 022	340	-	-	1 362
Ubisoft Holdings Inc.	Ubisoft Holdings Inc.	95	-	-	-	95
Red Storm Entertainment Inc.	Sinister Games Inc.	1 156	296	-	-	1 452
	Blue Byte Software Inc.	2 174	703	-	-	2 877
	Red Storm Entertainment Inc.	6 072	1 732	-	-	7 804
	Wolfpack Studios Inc.	-	7	-	-	7
	Distribution États-Unis	2 365	788	-	-	3 153
Ubisoft SPA	3D Planet SPA	637	192	-	-	829
Ubisoft Canada Inc.	Ubisoft Canada Inc.	46	14	-	-	60
	Distribution Canada	304	101	-	-	405
Gameloft SA	Gameloft SA	354	1 550	5	-	1 899
Tiwak SAS	Tiwak SAS	23	78	-	-	101
Ubisoft Divertissements Inc.	Microïds	-	43	-	-	43
Blue Byte GmbH	Blue Byte GmbH	-	3	-	-	3
Ubisoft France SAS	Distribution France	1 783	594	-	-	2 377
Ubisoft SPRL	Distribution Belgique	233	78	-	-	311
Ubisoft BV	Distribution Hollande	172	57	-	-	229
Ubisoft Warenhandels GmbH	Distribution Autriche	79	25	-	-	104
Ubi Games SA	Distribution Suisse	190	77	-	-	267
Total		18 513	7 182	5	-	25 690

Les écarts d'acquisition sont amortis en linéaire sur 20 ans (seuls Tiwak SAS et Microïds Canada Inc. sont amortis en linéaire sur 10 ans).

Note 2 Immobilisations incorporelles

Les logiciels se décomposent ainsi au 31 mars 2005 :

Immobilisations	Au 31.03.04 Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassement logiciels en cours de production	Autres reclassements	Variation de périmètre	Écart de Change	Au 31.03.05 Brut
Logiciels en-cours de commercialisation ¹	236 441	103 081	14 552	- 8 577	1 861	79	- 142	318 191
Développements extérieurs	26 282	16 578	3 431	- 2 978	- 107	-	- 75	36 269
Logiciels en-cours de production	74 158	-	-	11 555	-	-	-	85 713
Logiciels de bureautique	15 087	1 598	321	-	1 636	-	- 40	17 960
Logiciels de bureautique financé par crédit-bail	667	-	-	-	-	-	-	667
Autres immobilisations incorporelles en-cours	1 423	836	-	-	- 1 606	-	-	653
Marques ²	11 366	80	1	-	-	5	-	11 450
Logo	335	-	-	-	-	-	-	335
Autres	232	12	103	-	-	-	-	141
Total	365 991	122 185	18 408	-	1 784	84	- 257	471 379

1- Les logiciels en-cours de commercialisation comprennent désormais les logiciels outils et la localisation.

La production immobilisée de 99 976 milliers d'euros est donc justifiée par l'augmentation des logiciels en-cours de commercialisation pour 103 081 milliers d'euros, de laquelle on retranche les développements "Third Parties" pour 151 milliers d'euros, l'acquisition d'actifs Microsoft pour 2 970 milliers d'euros et les écarts de change pour - 16 milliers d'euros.

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

2- Ce poste comprend essentiellement les marques provenant de l'acquisition de TLC pour 10 milliers d'euros. Ces marques ne sont pas amorties. Au 31 mars 2005, aucun indice de perte de valeur n'a été constaté sur les marques détenues par les sociétés du groupe.

Amortissements	Au 31.03.04 Cumulés	Augmentations nettes	Diminutions	Autres Reclassements	Variation de périmètre	Écart de Change	Au 31.03.05 Cumulés
Logiciels en-cours de commercialisation ¹	172 607	99 642 ²	14 551	-	-	- 141	257 557
Développements extérieurs	20 792	12 681 ³	3 431	20	-	- 75	29 987
Logiciels de bureautique	7 503	3 240	321	- 2	-	- 20	10 400
Logiciels de bureautique financé par crédit-bail	355	120	-	-	-	-	475
Logo	20	33	-	-	-	-	53
Autres	162	14	101	-	-	-	75
Total	201 439	115 730	18 404	18	-	- 236	298 547

1- Les logiciels en-cours de commercialisation comprennent désormais les logiciels outils et la localisation.

2- Dont 51,6 milliers d'euros d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

3- Dont 8,4 milliers d'euros d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Note 3 Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.03.04 Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Écart de Change	Au 31.03.05 Brut
Installations techniques	7 313	1 366	93	- 337	-	- 29	8 220
Matériel informatique et mobilier	21 521	6 754	2 079	- 1 082	297	- 216	25 195
Kits de développement	663	778	-	26	-	-	1 467
Matériel de transport	150	106	5	-	-	-	251
Matériel informatique et de transport financé par crédit-bail	6 510	36	4 380	-	-	22	2 188
Immobilisations en cours	27	45	-	- 32	-	-	40
Total	36 184	9 085	6 557	- 1 425	297¹	- 223	37 361

1- Microïds Canada Inc. 249 milliers d'euros et Wolfpack Studios Inc. 48 milliers d'euros.

Amortissements	Au 31.03.04 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Variation de périmètre	Écart de Change	Au 31.03.05 Cumulés
Installations techniques	2 952	878	52	- 337	-	- 12	3 429
Matériel informatique et mobilier	14 230	4 386	1 943	- 1 073	-	- 158	15 442
Kits de développement	207	436	-	16	-	-	659
Matériel de transport	68	47	1	-	-	- 1	113
Matériel informatique et de transport financé par crédit-bail	5 861	413	4 380	-	-	22	1 916
Total	23 318	6 160	6 376	- 1 394	-	- 149	21 559

Note 4 Immobilisations financières

Immobilisations	Au 31.03.04 Brut	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Écart de Change	Au 31.03.05 Brut
Titres non consolidés	4 327	-	3 498	- 102	- 3	724
Autres titres immobilisés	203	-	200	-	-	3
Dépôts et cautionnements	1 383	642	465	-	- 33	1 527
Total	5 913	642	4 163	- 102	- 36	2 254

La diminution de 4 163 milliers d'euros est essentiellement liée à la liquidation des sociétés Teamchman SA (3 349 milliers d'euros pour les titres de participation et 200 milliers d'euros pour les autres titres immobilisés) en juin 2004 et Cybersearch SA (149 milliers d'euros) en août 2004.

La variation de périmètre de - 102 milliers d'euros sur les titres non consolidés s'explique par l'intégration dans le périmètre de consolidation de la société Wolfpack Studios Inc.

Provisions	Au 31.03.04 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Au 31.03.05 Cumulés
Titres non consolidés	3 693	81	3 497	-	277
Autres titres immobilisés	200	-	200	-	0
Total	3 893	81	3 697	-	277

La diminution des provisions correspond aux reprises des provisions sur les sociétés Teamchman SA et Cybersearch SA, liquidées au cours de l'exercice.

Note 5 Titres mis en équivalence

Immobilisations	Au 31.03.04 Brut	Augmentation	Diminution	Variation de périmètre	Écart de Change	Au 31.03.05 Brut
Titres mis en équivalence	325	1 591	57	167	-	2 026
Total	325	1 591	57	167	-	2 026

La variation de périmètre de 167 milliers d'euros s'explique par l'acquisition complémentaire le 16 avril 2004 de 10 % de titres Gameloft SA.

Le 17 novembre 2004, Gameloft SA a procédé à une augmentation de capital à laquelle Ubisoft Entertainment SA n'a pas souscrit. Le pourcentage d'intérêt d'Ubisoft Entertainment SA est ainsi passé de 29,47 % à 28,69 %.

L'impact de l'augmentation de capital sur les titres mis en équivalence est de 1 220 milliers d'euros.

L'impact de la dilution est de - 112 milliers d'euros sur le Goodwill et de 57 milliers d'euros sur la quote-part de capitaux propres.

La contribution de Gameloft SA dans le résultat d'Ubisoft Entertainment SA est de 314 milliers d'euros au 31 mars 2005.

Note 6 Stocks et en-cours

Les stocks de marchandises se décomposent comme suit :

	Au 31.03.05		Au 31.03.04	
	Brut	Provision	Net	Net
Marchandises	24 272	2 423	21 849	35 128
Total	24 272	2 423	21 849	35 128

La provision sur stock est passée de 3 875 milliers d'euros à 2 423 milliers d'euros compte tenu notamment d'une meilleure gestion de nos stocks et d'opérations de déstockage intervenues au cours de l'exercice ayant permis à la valeur brute du stock d'être réduite de 14 731 milliers d'euros.

Note 7 Avances et acomptes versés

Il s'agit essentiellement des avances garanties versées sur les contrats de licences.

	Au 31.03.04 Net	Nouvelles garanties	Reclassement	Dépréciation	Dépréciation complémentaire	Ecart de change	Au 31.03.05
Avances & Acomptes fournisseurs	429	-	-	-	-	-	429
Licences	31 347	15 709	- 1 734	10 102	10 518	- 439	24 264
Total	31 776	15 709	- 1 734	10 102	10 518	- 439	24 693

Compte tenu de l'insuffisance des perspectives de ventes de certains jeux, une dépréciation complémentaire de 10,5 millions d'euros a été prise en résultat au 31 mars 2005.

Note 8 Clients et comptes rattachés

Les clients se répartissent comme indiqué ci-après :

	Brut	31.03.05 Provisions	Net	Au 31.03.04 Net
Clients et comptes rattachés	142 350	1 374	140 976	96 214
Total	142 350	1 374	140 976	96 214

L'augmentation des créances clients est liée à la saisonnalité de notre chiffre d'affaires très significatif sur le 4^e trimestre (le chiffre d'affaires du 4^e trimestre représente 41 % du chiffre d'affaires de l'exercice).

Note 9 Autres créances et comptes de régularisation

Les autres créances se décomposent ainsi :

	Brut	31.03.05 Provisions	Net	31.03.04 Net
Déficits et ARD activés ¹ (1)	22 500	-	22 500	15 577
Autres impôts différés actifs (2)	5 352	-	5 352	2 625
Avances en comptes courants	34	-	34	34
TVA (3)	31 645	-	31 645	24 962
Subvention à recevoir (4)	21 571	-	21 571	11 837
Autres créances fiscales et sociales (5)	6 842	-	6 842	12 270
Dépôt de garantie Factor (6)	5 404	-	5 404	11 534
Autres	183	-	183	178
Charges constatées d'avance	4 497	-	4 497	2 757
Charges à répartir	1 338	-	1 338	2 142
Prime de remboursement (7)	2 825	-	2 825	44 518
Total	102 191	-	102 191	88 434

1- Dont ARD reportables indéfiniment : 18 353 milliers d'euros.

(1) ARD et déficits activés/non activés :

En K€	31 mars 2005			31 mars 2004
	ARD et déficits activés	ARD et déficits non activés	Total	ARD et déficits activés
Ubisoft Entertainment SA	9 339 ¹	-	9 339	10 871
Ubisoft EMEA SARL	944	-	944	957
Ubisoft World Studios SAS	158	907	1 065	336
Ubisoft Inc.	1 138	-	1 138	-
Ubisoft Warenhandels GmbH	130	-	130	198
Red Storm Entertainment Inc.	5 643	-	5 643	1 228
Ubisoft Holdings Inc.	132	-	132	212
Ubisoft Computing SARL	106	-	106	121
Ubisoft GmbH	575	-	575	340
Ubisoft Divertissements Inc.	3 753	-	3 753	1 079
Ubisoft BV	71	-	71	36
Shanghai Ubi Computer Software Ltd	235	-	235	157
Tiwak SAS	170	-	170	-
Autres	106	-	106	42
Total	22 500	907	23 407	15 577

1- Dont 1 906 milliers d'euros généré par Ubisoft France SAS et 1 516 milliers d'euros par Ubisoft EMEA SARL, déficits générés dans le cadre de l'intégration fiscale.

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

- la reconstitution de 4,4 millions d'euros chez Red Storm Entertainment Inc. ;
- l'activation de 1,1 million d'euros chez Ubisoft Inc., déficits récupérés suite à l'absorption d'Ubi.com Inc. ;
- l'activation de 2,7 millions d'euros chez Ubisoft Divertissements Inc. ;
- l'activation de 1,5 million d'euros dans l'intégration fiscale France (Ubisoft EMEA SARL) ;
- l'activation de 1,6 million d'euros et l'utilisation de 4,2 millions d'euros chez Ubisoft Entertainment SA.

Les IDA ne sont pas actualisés, l'impact aurait été de 767 milliers d'euros.

(2) Autres IDA :

Différences temporaires fiscales	3 913 K€
Élimination résultat interne	1 008 K€
Autres retraitements de consolidation	431 K€

(3) L'augmentation de la TVA de 6,7 millions d'euros est liée à la saisonnalité très significative sur le 4^e trimestre. Ce montant comprend 9,9 millions d'euros de crédit de TVA.

(4) L'augmentation des subventions à recevoir chez la filiale

canadienne Ubisoft Divertissements Inc. pour 9,4 millions d'euros est liée à l'augmentation de la masse salariale.

(5) La diminution est principalement liée au remboursement des acomptes d'impôt d'Ubisoft Inc. pour 5 millions d'euros.

(6) La diminution de la garantie Factor pour 6,1 millions d'euros correspondant au remboursement de la garantie par le Factor pour 11,5 millions d'euros suite à l'arrêt de ce financement chez la société Ubisoft France SAS et à la mise en place d'une nouvelle garantie Factor chez Ubisoft Ltd pour 5,4 millions d'euros.

(7) À l'origine le montant de la prime de remboursement des Océanes constatée à l'actif est de 16 380 milliers d'euros. L'amortissement de cette prime se fait au prorata des intérêts courus, soit 6 271 milliers d'euros au 31 mars 2005. Le rachat de 1 400 699 obligations a entraîné une diminution de la prime de remboursement de 7 284 milliers d'euros. Ce qui donne une prime de remboursement nette de 2 825 milliers d'euros au 31 mars 2005.

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

Note 10 Valeurs mobilières de placement

Les valeurs mobilières de placement sont constituées par :

	31 mars 2005			31 mars 2004
	Valeur brute	Provision	Valeur nette	Valeur nette
Actions propres	374	111	263	793
Fonds de placement	60 596	-	60 596	42 339
Total	60 970	111	60 859	43 132

Actions propres

Les actions propres ont été valorisées au cours de clôture :

Nature	Nombre	Prix moyen d'achat €	Valeur brute K€	Cours de clôture €	Provision K€	Valeur nette K€	Pourcentage du capital
Actions propres	8 473 ¹	44,107	374	31,02	111	263	0,05 %

1- Y compris les 5 500 actions du contrat de liquidité.

Fonds de placement par OPCVM et SICAV

Nature	Dénomination	Nombre	Prix moyen d'achat €	31.03.05		31.03.04	
				Valeur Brute K€	Cours de clôture €	Valeur nette K€	Valeur nette K€
FCP	Étoile MONE EURIBOR	30	101 026,59	3 031	101 026,593	3 031	-
SICAV	CPR CASH SI	1 200	19,167	23 000	19,167	23 000	18 125
SICAV	SOGEMONE	51	226 756,62	11 564	227 119	11 564	4 241
FCP	CENTRALE Monétaire	8 127	2 830,18	23 001	2 830,18	23 001	5 605
FCP	CLAM EONIA	-	-	-	-	-	14 368
Total				60 596		60 596	42 339

Aucune moins-value n'a été constatée sur les fonds de placement au 31 mars 2005.

Note 11 Disponibilités

Le poste "disponibilités" comprend des soldes de comptes de caisse et de banque pour un montant net de 141 131 milliers d'euros au 31 mars 2005 contre 76 915 milliers d'euros au 31 mars 2004.

La trésorerie est calculée en retenant les valeurs brutes des disponibilités et des VMP, contrairement à l'endettement net financier (note 14) qui est calculé sur une base nette.

Détail trésorerie	31.03.05 K€	31.03.04 K€
Disponibilités	141 131	77 076
VMP	60 970	43 359
Avances en devises	- 40 930	- 26 200
Crédits court terme	-	- 4 245
Découverts bancaires	- 70 304	- 37 762
Dettes financières diverses	-	- 16
Total	90 867	52 212

Note 12 Capitaux propres**Capital**

Le capital de la société Ubisoft Entertainment SA est composé au 31 mars 2005 de 18 044 840 actions d'une valeur nominale de 0,31 euro chacune, soit 5 593 900,40 euros.

Nombre d'actions Ubisoft Entertainment S.A.

Au 01.04.04	17 582 304
Levées d'options	46 888
Conversions d'obligations	20
Exercice de bons de souscription	45 596
PEG	370 032
Au 31.03.05	18 044 840

Nombre maximal d'actions à créer : 7 172 031

- par conversion d'obligations : 2 598 297
- par levée de stock options : 2 041 714
- par exercice de bons de souscription : 2 532 020

Bons de souscription d'actions

Bons de souscription d'actions du 12 mars 2001

- Nombre : 53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,038 action de 0,31 euro de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003).
- Prix d'émission : 0,01 euro
- Période d'exercice : du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006
- Prix d'exercice : 40,29 euros

Au 31 mars 2005, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

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

- Nombre : 17 540 082, 15 bons permettant de souscrire à une action de 0,31 euro de nominal
- Période d'exercice : du 14 mai 2002 au 14 mai 2006
- Prix d'exercice : 28 euros

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

Sur l'exercice, 710 580 bons ont été exercés. 1 776 actions ont été livrées sur les titres auto détenus et 45 596 actions ont été créées.

Au 31 mars 2005, 15 648 489 bons de souscription restent à convertir.

Stock options

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

	4 ^e Plan	5 ^e Plan	6 ^e Plan	7 ^e Plan	8 ^e Plan	9 ^e Plan	10 ^e Plan	11 ^e Plan	12 ^e Plan		
Nombre initial d'actions	40 471	320 926	44 605	389 065	353 181	9 220	71 796	388 150	496 050		
Valeur nominale	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €		
									(France)	(Italie)	(USA)
Prix de souscription	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €	9,20 €	15,50 €	14,72 €	15,47 €	13,55 €
Date de validité	08.12.00 au 08.12.05	09.04.01 au 09.04.06	25.10.01 au 24.04.06	16.08.02 au 15.08.12	16.10.02 au 15.10.07	29.01.03 au 28.01.08	28.04.03 au 27.10.07	14.10.04 au 13.10.14	17.11.04 au 16.11.04		
Options non encore exercées au 31.03.05	39 186	320 590	44 605	389 065	309 129	8 655	46 284	388 150	496 050		

Augmentation de capital réservée aux salariés

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

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 3 mars 2004, a utilisé cette autorisation en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 13,75 euros chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

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

L'Assemblée Générale Mixte du 23 juillet 2004, dans sa partie extraordinaire, a autorisé le Conseil d'Administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite de 2,5 % du montant total des actions composant le capital social au moment de son utilisation par le Conseil d'Administration, par l'intermédiaire notamment d'un Fonds Commun de Placement d'Entreprise.

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 29 novembre 2004, a utilisé cette autorisation en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 12,88 euros chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'Administration en date du 1^{er} mars 2005. Les salariés ont souscrit à 270 405 actions par le biais du FCPE Ubi actions.

Note 13 Provisions pour risques et charges

Les provisions pour risques et charges se décomposent ainsi :

	Au 31.03.04	Dotations	Reprises (provision utilisée)	Reprises (provision non utilisée)	Écart de change	Au 31.03.05
Provisions pour litige	4	-	-	-	-	4
Provisions pour retraite	558	183	-	-	- 3	738
Provisions liées aux couvertures de change	76	-	76	-	-	-
Provisions pour destructions liées à des produits de licence	1 083	-	1 083	-	-	-
Provisions pour risque fiscal	174	-	-	174	-	-
Écart d'acquisition négatif	37	-	2	-	-	35
Total	1 932	183	1 161	174	- 3	777
Impact :						
Résultat d'exploitation		183	1 085	-		
Résultat financier		-	76	-		
Résultat exceptionnel		-	-	174		

Engagements de retraite et autres avantages accordés aux salariés

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

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

- dans le cadre des régimes à cotisations définies, le complément de retraite est fixé par le capital accumulé par les contributions versées par le salarié et par l'entreprise à des fonds extérieurs. Les charges correspondent aux cotisations versées au cours de l'exercice. Il n'y a aucun engagement ultérieur du groupe envers ses salariés. Pour Ubisoft, il s'agit généralement des régimes publics de retraite ou des régimes spécifiques à cotisations définies (par exemple "régime" 401k aux États-Unis) ;

- dans le cadre des régimes (ou plans) à prestations définies, le salarié bénéficie de la part du groupe d'un complément de retraite fixé en fonction de paramètres tels que son âge, la durée de sa carrière, le montant de ses rémunérations. Pour Ubisoft, c'est le cas en France, en Italie et au Japon.

Sur la base du mode de fonctionnement de chaque régime et des données fournies par chaque pays, les obligations futures de l'employeur ont été évaluées sur la base d'un calcul actuariel. Les hypothèses retenues pour le 31 mars 2005 sont les suivantes :

	Japon	Italie	France
Taux d'évolution des salaires	5 %	1,50 %	3 à 6 %
Taux d'actualisation	4,50 %	4,50 %	4,50 %
Durée moyenne résiduelle d'activité	23 ans	33 ans	33 ans
Taux de rendement attendu des actifs	5 %	5 %	5 %

Divers

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

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

Note 14 Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Emprunts obligataires	172 038	172 038
• OC 3,8 %	24 876	24 876
• OCÉANE	92 188	92 188
• OBSAR	54 974	54 974
Intérêts courus	1 705	1 778
Avances en devises ¹	40 930	26 200
Crédits court terme	-	4 245
Découverts bancaires	70 304	37 761
Emprunts résultant du retraitement des leasing	988	1 554
Dettes financières diverses	-	16
Dettes financières	285 965	243 592
Dettes à taux fixe	119 478	
Dettes à taux variable	166 487	
	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans
Échéances restant à payer au 31.03.05	138 351	147 614
		+ 5 ans
		-

1- Les avances en devises correspondent à des couvertures de change réalisées en USD, CAD, AUD, CHF et JPY.

Covenants

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

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

	2004/2005	2003/2004
Dettes nettes/fonds propres retraités des écarts d'acquisition <	0,6	0,75
Dettes nettes/Ebitda <	2,5	2,5
"Free cash flow" net hors acquisition	0	0

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

	2004/2005	2003/2004
Dettes nettes retraitées des créances cédées/fonds propres retraités des écarts d'acquisition et des investissements en jeux	2,2	2,5
Dettes nettes retraitées des créances cédées/Ebitda retraité des investissements en immobilisations incorporelles	4,5	4,5

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

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

Au 31 mars 2005, la société était en conformité avec tous ces ratios et prévoyait de le rester sur l'année 2005/2006.

Découverts bancaires

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie liés aux variations des besoins en fonds de roulement. Ils peuvent être compensés dans le cadre de "cash-poolings notionnels" par des liquidités existantes sur d'autres sociétés du groupe.

Crédit-bail

Les contrats de crédit-bail concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans. Les nouveaux emprunts sur l'exercice s'élèvent à 405 milliers d'euros et les remboursements s'élèvent à 972 milliers d'euros.

Endettement net financier

Au 31 mars 2005, l'endettement net financier est de 83 975 milliers d'euros.

	31.03.05	31.03.04
Dettes financières	285 965	243 592
Disponibilités	- 141 131	- 76 915
VMP nettes	- 60 859	- 43 132
Endettement net financier	83 975	123 545

L'endettement net financier a diminué de 39 570 milliers d'euros sur l'exercice.

Le montant de la prime de remboursement au 31 mars 2005 s'élève à 2 825 milliers d'euros, ce qui donne un endettement net de prime de remboursement de 81 150 milliers d'euros contre 119 027 milliers d'euros lors de l'exercice précédent.

Cette réduction de 37,8 millions d'euros est le fait d'une génération de "cash flow" opérationnel hors acquisitions de 50,6 millions d'euros, d'acquisitions d'un montant de 19,4 millions d'euros et d'augmentations de capital de 6,6 millions d'euros.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.05	31.03.04
Euros	235 470	214 285
Dollars US	23 154	18 606
Dollars canadiens	16 058	6 323
Livre sterling	5 932	-
Dollars australiens	2 309	4 361
Francs suisses	1 508	-
Autres	1 534	17
Dettes financières	285 965	243 592

Principales caractéristiques de l'emprunt obligatoire à 3,80 %

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

163 732 obligations ont été converties, dont 4 sur l'exercice.

Au 31 mars 2005, 151 083 obligations restent à convertir.

Principales caractéristiques des OCÉANE (Obligations à option de Conversion et/ou d'Échange en Actions Nouvelles ou Existantes)

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

La société a racheté 1 400 699 obligations. Ces obligations ont été annulées.

Au 31 mars 2005, 1 749 301 obligations restent à convertir.

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

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

Caractéristiques des obligations

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

Au 31 mars 2005, 716 746 obligations sont en circulation.

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

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

Au 31 mars 2005, 1 433 492 BSAR restent en circulation.

Note 15 Autres dettes et comptes de régularisation

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

	31.03.05	31.03.04
Dettes sociales	14 010	18 165
Impôts différés passifs (1)	11 455	5 136
Autres dettes fiscales (2)	44 668	21 020
Autres dettes (3)	12 928	1 893
Produits constatés d'avance (4)	11 592	7 987
Total	94 653	54 201

(1) IDP : la variation des impôts différés passifs est principalement liée à l'augmentation des subventions de la société Ubisoft Divertissements Inc. pour 7 millions d'euros.

IDP	31.03.05	31.03.04
Subventions	7 129	3 678
Marque TLC	3 277	-
Autres retraitements de consolidation	1 049	1 458

(2) La variation des autres dettes fiscales s'explique principalement par l'augmentation de la TVA pour 22 millions d'euros liée à la forte saisonnalité du 4^e trimestre.

(3) La variation des autres dettes s'explique par les appels de marge liés à l'equity swap pour 11 millions d'euros (cf 2.1.9 Engagements hors bilan).

(4) Les produits constatés d'avance comprennent les subventions canadiennes pour 7,6 millions d'euros et le solde correspond à du chiffre d'affaires constaté d'avance.

2.1.6.5 Notes sur le compte de résultat**Note 16 Chiffre d'affaires**

Le groupe a réalisé 538 millions d'euros de chiffre d'affaires sur l'exercice 2004/2005.

À taux de change courant, le chiffre d'affaires a progressé de 6 % par rapport à l'exercice 2003/2004 ; à taux de change constant, la croissance est de 8 %.

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

	31.03.05		31.03.04	
	K€	%	K€	%
Développement	468 102	87 %	437 262	86 %
Édition/"publishing"	53 805	10 %	55 929	11 %
Distribution	16 141	3 %	15 253	3 %
Total	538 048	100 %	508 444	100 %

Note 17 Autres produits d'exploitation

Les autres produits d'exploitation se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Production immobilisée sur les logiciels	99 976	79 775
Autre production immobilisée	698	2 037
Subventions d'exploitation	17 835	11 541
Reprises sur provisions	6 325	2 939
▪ Risques et charges	1 085	38
▪ Stocks	3 652	652
▪ Clients douteux	888	1 619
▪ Autres actifs circulants	111	259
▪ Immobilisations incorporelles	589	343
▪ Immobilisations corporelles	-	28
Transfert de charges	963	2 643
Autres produits	1 970	1 176
Total	127 767	100 111

Note 18 Autres charges d'exploitation

Les autres charges d'exploitation se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Autres charges externes	174 606 ¹	173 474
Autres charges	2 890	3 174
Total	177 496	176 648

1- Dont 10,5 millions d'euros de dépréciations complémentaires sur les avances et acomptes.

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

Note 19 Dotations aux amortissements et provisions

Les dotations aux amortissements et provisions se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles	116 320	118 623
▪ Logiciels en-cours de commercialisation ¹	99 642 ²	98 379
▪ Développements extérieurs	13 270 ³	16 899
▪ Logiciels de bureautique	3 361	3 309
▪ Logo	33	20
▪ Autres	14	16
Dotations aux amortissements des immobilisations corporelles	6 160	6 137
▪ Installations techniques	878	781
▪ Matériel informatique et mobilier	4 386	4 316
▪ Kits de développement	436	179
▪ Matériel de transport	47	25
▪ Matériel informatique financé par crédit-bail	413	836
Dotations charges à répartir	208	560
Dotations aux provisions sur clients	729	1 034
Dotations aux provisions sur stocks	2 093	3 555
Dotations aux provisions sur autres actifs circulants	-	111
Dotations aux provisions pour risques et charges	183	1 345
Total	125 693	131 365

1- Les logiciels en-cours de commercialisation comprennent désormais les logiciels outils et la localisation.

2- Dont 51,6 millions d'euros d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

3- Dont 8,4 millions d'euros d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Note 20 Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Différences de change	- 512 ¹	- 1 737
Gain sur rachat d'obligations convertibles	-	2 900
Escomptes financiers	- 2 389	- 2 987
Frais financiers et produits de cession des VMP	- 5 590	- 6 307
Dépréciation prime de remboursement et frais d'émissions sur les obligations	- 2 292	- 2 458
Dépréciation sur titres de participation et emprunt obligataire Teamchman	-	- 1 621
Intérêts sur l'equity swap	- 1 005	-
Autres dépréciations	116	128
Total	- 11 672	- 12 082

1- Dont - 451 milliers d'euros d'impact sur l'actualisation des avances en devises.

Ventilation par devises des différences de change

	31.03.05	31.03.04
Dollars australiens	54	633
Dollars canadiens	268	- 761
Francs suisses	-	129
Livre sterling	- 1 233	- 156
Yens japonais	154	- 321
Dollars US	18	- 1 379
Autres	227	118
Total	- 512	- 1 737

Risques de change

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

- lorsqu'elle prête en devises à ses filiales, la maison mère emprunte elle-même dans ces devises. Ainsi, si les cours des devises évoluent à la hausse ou à la baisse, le gain ou la perte réalisé sur le prêt est compensé par une perte ou un gain en sens inverse sur l'emprunt ;

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

Au 31 mars 2005, la somme des montants couverts donnant lieu à des achats et ventes de devises s'élevait à 64 140 milliers d'euros (cf. détail par devise et échéance note 2.1.9 Engagements hors bilan).

Note 21 Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel est celui dont la réalisation n'est pas liée à l'exploitation normale de l'entreprise (décret du 29/11/83, art.14). Il se décompose ainsi :

	31.03.05
Reprise provision pour risques et charges	174
Autres produits exceptionnels	- 23
Total	151

Justification de l'impôt

	3.31.05
Résultat consolidé, hors impôts, amortissement des Goodwill, résultat des sociétés mises en équivalence	29 829
Impôt théorique (33,83 %)	10 092
Activation de déficits antérieurs :	- 4 238
▪ Ubisoft Entertainment SA	- 1 634
▪ Ubisoft Inc.	- 1 172
▪ Ubisoft EMEA SARL	- 1 318
▪ Autres	- 114
Régularisations d'impôts différés sur exercices antérieurs :	- 1 336
▪ Correction des impôts différés de Red Storm Entertainment Inc.	- 1 802
▪ Correction des impôts différés dans les filiales étrangères	591
▪ Autres	- 125
Effet des différences permanentes entre les résultats sociaux et le résultat consolidé :	- 1 426
▪ Écarts d'acquisition	- 952
▪ Ubisoft Entertainment SA	- 634
▪ Autres	160
Incidence des variations de taux (report variable)	172
Taxation de sociétés étrangères à des taux différents	1 310
Réduction d'impôt/Crédit Impôt Recherche :	- 1 747
▪ Ubisoft Divertissements Inc.	- 254
▪ Ubisoft Entertainment SA	- 1 289
▪ Autres	- 204
Total impôt sur les résultats	2 827

Note 22 Impôts sur les résultats

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Impôts courants	- 4 147	365
Impôts différés	1 320	- 1 785
Total	- 2 827	- 1 420

Impôts courants

L'impôt a été calculé pour les sociétés françaises au taux en vigueur au 31 mars 2005, soit 33,33 % plus 1,5 %. Il existe deux groupes d'intégration fiscale :

- en France, le groupe intègre trois sociétés : Ubisoft Entertainment SA, Ubisoft EMEA SARL et Ubisoft France SAS. Au 31 mars 2005, le groupe fiscal a utilisé des impôts différés actifs pour 12 780 milliers d'euros. Néanmoins, les économies d'impôt liées à l'utilisation des déficits des sociétés membres du groupe fiscal ne seront que provisoires puisque la société concernée pourra toujours les utiliser à son niveau ;
- aux États-Unis, le groupe intègre trois sociétés : Ubisoft Holdings Inc., Red Storm Entertainment Inc. et Ubisoft Inc. Au 31 mars 2005, le groupe fiscal a généré une charge d'impôt de 3 920 milliers d'euros.

Ventilation de l'impôt entre résultat courant et résultat exceptionnel

	31.03.05	31.03.04
Impôts sur résultat courant	- 2 868	1 686
Impôts sur résultat exceptionnel	41	- 3 106
Total	- 2 827	- 1 420

Impôts différés

	31.03.05	31.03.04
Impôts différés actifs (voir détail note 9)	22 500	15 577
Impôts différés passifs (voir détail note 15)	11 455	5 136

2.1.7 Informations sectorielles

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

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

	France	Allemagne	Angleterre	Reste Europe	États-Unis Canada	Reste du Monde	31.03.05 Total
Chiffre d'affaires	68 555	53 300	83 198	89 289	222 541	21 165	538 048
Autres produits d'exploitation	107 861	350	184	851	18 053	468	127 767
Achats consommés	- 90 047	- 4 533	- 4 870	- 12 705	- 65 652	- 2 208	- 180 015
Mouvements intercompagnies ¹	723	- 10 226	- 28 672	- 18 500	50 844	5 831	-
Charges de personnel	- 47 123	- 3 688	- 3 601	- 10 230	- 61 794	- 9 266	- 135 702
Autres charges d'exploitation	- 73 685	- 10 174	- 14 516	- 13 772	- 59 577	- 5 772	- 177 496
Impôts et taxes	- 3 938	- 30	- 112	- 240	- 871	- 368	- 5 559
Dotations aux amortissements et aux provisions	- 118 732	- 215	- 598	- 759	- 4 557	- 832	- 125 693
Contributions refacturées ²	178 686	- 22 403	- 29 221	- 31 348	- 87 245	- 8 469	-
Résultat d'exploitation	22 300	2 381	1 792	2 586	11 742	549	41 350

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

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

2. Répartition des actifs par zone géographique

ACTIF NET	France	Allemagne	Angleterre	Reste Europe	États-Unis Canada	Reste du Monde	31.03.05 Total
Écarts d'acquisition	51 167	9 688	-	3 833	52 708	-	117 396
Immobilisations incorporelles	159 708	37	-	118	12 639	330	172 832
Immobilisations corporelles	4 396	93	379	757	8 048	2 129	15 802
Immobilisations financières	916	107	96	138	291	429	1 977
Titres mis en équivalence	2 026	-	-	-	-	-	2 026
Actif immobilisé	218 213	9 925	475	4 846	73 686	2 888	310 033
Stocks et en-cours	2 555	1 838	3 815	3 554	9 557	530	21 849
Avances et acomptes versés	15 829	48	-	11	8 696	109	24 693
Clients et comptes rattachés	11 516	6 834	8 804	29 553	78 621	5 648	140 976
Autres créances et comptes de régularisation	36 843	8 587	12 171	2 542	40 720	1 328	102 191
Valeurs mobilières de placement	60 859	-	-	-	-	-	60 859
Disponibilités	110 644	195	411	7 973	16 693	5 215	141 131
Actif circulant	238 246	17 502	25 201	43 633	154 287	12 830	491 699
Total Actif	456 459	27 427	25 676	48 479	227 973	15 718	801 732

2.1.8 Rémunération des dirigeants

Le montant de la rémunération brute totale versée aux dirigeants au cours de l'exercice par la société, par les sociétés contrôlées au sens de l'article L233-16, et par la société contrôlant celle dans laquelle ils exercent leur mandat, a été de 1 002 milliers d'euros. Aucun jeton de présence n'a été versé.

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

En €	31.03.05		31.03.04	
Identité du dirigeant	Rémunération totale versée	Avantages en nature versés	Rémunération totale versée	Avantages en nature versés
Mr Yves GUILLEMOT	200 400	Néant	193 130	Néant
Mr Gérard GUILLEMOT	200 400	Néant	189 315	381
Mr Michel GUILLEMOT	200 400	Néant	185 505	Néant
Mr Claude GUILLEMOT	200 400	Néant	177 890	Néant
Mr Christian GUILLEMOT	200 400	Néant	177 890	Néant

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

2.1.9 Engagements hors bilan

		31.03.05	Échéance	31.03.04
Cautions et Garanties données		32 927		28 053
Débiteur	Type de garantie			
Ubisoft Divertissements Inc.	Garantie remboursement prêt	2 542	26.01.06	
Ubisoft GmbH	Garantie de paiement de créances	10 226	illimitée	
Ubisoft Entertainment SA	Garantie de cours des BSA	1 543	11.03.06	
Ubisoft Divertissements Inc.	Lettre de confort	2 033	Négociation annuelle	
Ubisoft EMEA SARL	Stand by letter	2 000	31.03.05	
Ubisoft Inc.	Garantie des engagements commerciaux	2 314	Fin de la relation commerciale	
Ubisoft Inc.	Stand by letter	771	31.12.04	
Ubisoft EMEA SARL	Stand by letter	2 000	30.03.05	
Ubisoft Nordic AS	Garantie de paiement	1 352	30.06.04	
Ubisoft EMEA SARL	Stand by letter	3 000	30.06.05	
Ubisoft GmbH	Garantie	600	01.06.05	
Ubisoft Inc.	Stand by letter	1 543	31.05.05	
Ubisoft Inc.	Stand by letter	1 543	30.06.05	
Sûretés réelles consenties		Néant		Néant
Couvertures de change		64 140		28 136
Dollars US	Vente à terme et swap	36 073	mars 2005 à juin 2005	
Livre sterling	Vente à terme et swap	17 232	mars 2005 à avril 2005	
Dollars canadiens	Vente à terme et swap	8 452	mars 2005 à mai 2005	
Dollars australiens	Vente à terme et swap	2 383	mars 2005 à avril 2005	
Effets escomptés non échus		982		Néant

1. Contrat d'equity swap

Dans le cadre de l'opération signée avec le Crédit Lyonnais le 30 septembre 2003 et prorogée le 5 janvier 2005 pour une année, celui-ci cèdera ses titres au terme de l'opération soit le 28 février 2006. La totalité des éventuelles fluctuations de l'action par rapport au prix de cession de 18,66 euros sera intégralement enregistrée par Ubisoft. Les variations entre la date de signature du contrat et son échéance sont inscrites en comptes transitoires en attente de régularisation. Les gains latents ne sont pas constatés en compte de résultat. Les pertes latentes doivent faire l'objet d'une provision pour risques et charges. Au 31 mars 2005, le gain latent est de 10 960 milliers d'euros.

Compte tenu des actions cédées (918 137 titres) une baisse d'un euro du titre par rapport au prix de cession (18,66 euros) aurait un impact de 918 137 euros.

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

2. Crédit-bail

Valeur d'origine	Amortissement	Valeur nette	Redevances payées	Redevances restant à payer		Valeur résiduelle
				- 1 an	+ 1 an	
1 217	993	224	149	145	103	48

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

3. Autorisations

Les lignes de crédit court terme sont de 76,5 millions d'euros, elles sont non confirmées et révocables sous préavis de 30 jours.

Les crédits confirmés bilatéraux représentent 6,6 millions d'euros et ne sont pas utilisés au 31 mars 2005. Ces crédits sont libellés en euros.

Le crédit syndiqué est confirmé pour un montant de 97,5 millions d'euros ; il n'est pas utilisé au 31 mars 2005.

4. Autres engagements

Versements futurs de garanties

Différents produits sont commercialisés selon des contrats de licences signés par le groupe. Au 31 mars 2005 les engagements pris prévoient le versement futur de royalties avec des minima garantis. Les engagements souscrits au titre de ce minimum garanti s'élèvent à 28,3 millions d'euros.

Droit individuel à la formation

La loi du 4 mai 2004 reconnaît aux salariés français un droit individuel à la formation (DIF). Ce nouveau droit leur permet, à leur initiative mais avec l'accord de l'employeur, de bénéficier d'actions de formation.

Chaque année, en fonction des dispositions conventionnelles applicables dans les sociétés, les salariés à temps complet acquièrent un droit d'une durée comprise entre 20 et 21 heures.

Les droits acquis annuellement sont cumulables sur une durée de 6 ans.

Il n'y a pas d'autres engagements hors-bilan significatifs.

2.1.10 Événements postérieurs à la clôture

Le 13 mai 2005 un crédit syndiqué de 100 millions d'euros a été signé entre Ubisoft Entertainment SA et dix banques. Il remplace le crédit syndiqué de 130 millions d'euros signé le 13 août 2001 et porté à 97,5 millions d'euros le 22 avril 2002.

Ce crédit, d'une durée initiale de 3 ans, peut être reconduit une année supplémentaire pour 100 % du montant initial en fonction du ratio de dette nette/ebitda.

2.1.11 Effectifs

Les effectifs au 31 mars 2005 se répartissent comme suit :

	31.03.05	31.03.04
Europe	915	911
Asie	353	234
Canada	1 110	719
États-Unis	321	307
Maroc	42	52
Roumanie	218	114
Australie	13	15
Total	2 972	2 352

L'effectif moyen sur l'exercice 2004/2005 est de 2 705 personnes.

Il n'y a pas d'intéressement, ni de participation salariale dans le groupe.

2.2

Comptes sociaux d'Ubisoft Entertainment SA au 31 mars 2005

2.2.1

Bilan d'Ubisoft Entertainment SA

ACTIF		31.03.05			31.03.04	31.03.03
	Notes	Brut K€	Amort/dep K€	Net K€	Net K€	Net K€
Immobilisations incorporelles	1	459 501	297 075	162 426	153 183	168 728
Fonds de commerce		-	-	-	1 524	1 524
Immobilisations corporelles	2	6 575	4 316	2 259	2 749	4 400
Immobilisations financières	3	245 040	743	244 297	216 951	199 132
Actif immobilisé		711 116	302 134	408 982	374 407	373 784
Stocks et en-cours		-	-	-	22	118
Avances et acomptes versés	4	15 520	-	15 520	20 491	44 576
Clients et comptes rattachés	5	124 271	-	124 271	58 465	96 648
Autres créances		32 038	-	32 038	11 760	38 178
Valeurs mobilières de placement	8	60 970	111	60 859	43 131	24 211
Disponibilités		39 897	-	39 897	13 035	2 730
Actif circulant		272 696	111	272 585	146 904	206 461
Prime de remboursement des obligations	9	2 825	-	2 825	4 518	7 437
Comptes de régularisation	10	2 791	-	2 791	4 106	4 524
Total Actif		989 428	302 245	687 183	529 935	592 206

PASSIF		31.03.05	31.03.04	31.03.03
	Notes	K€	K€	K€
Capital		5 594	5 451	5 437
Primes		274 795	268 377	267 743
Réserves		- 13 185	- 14 491	- 20 390
Résultat de l'exercice		20 085	1 305	5 900
Subventions d'investissement nettes			33	94
Capitaux propres	14	287 289	260 675	258 784
Provisions pour risques et charges		30	817	905
Emprunts obligataires	15	173 494	173 490	129 046
Dettes ^{1 2}	15	108 209	57 990	149 083
Dettes financières diverses ³	15	50 831	3 905	7 492
Dettes fournisseurs et comptes rattachés		20 421	10 221	19 056
Dettes fiscales et sociales		9 894	3 070	6 921
Dettes sur immobilisations		20 239	17 411	17 592
Autres dettes	16	12 811	2 120	2 678
Total des dettes		395 899	268 207	331 868
Comptes de régularisation	17	3 967	236	649
Total Passif		687 183	529 935	592 206
1- Dont dettes à moins d'1 an		108 209	57 990	84 083
Dont dettes à plus d'1 an		-	-	65 000
2- Dont concours bancaires courants et soldes créditeurs de banque		108 209	57 990	146 169
3- Comptes courants				

2.2.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA

	Notes	Exercice de 12 mois clos le 31.03.05	Exercice 31.03.04 pro forma	Exercice de 12 mois clos le 31.03.04	Exercice de 12 mois clos le 31.03.03
		K€	K€	K€	K€
Production de l'exercice	18	294 529	244 672	165 872	128 696
Autres produits d'exploitation et transferts de charges	19	12 712	14 245	14 245	16 574
Total produits d'exploitation		307 241	258 917	180 117	145 270
Achats stockés et autres approvisionnements		- 25	- 1	- 1	11 382
Variations de stocks		-	95	95	260
Autres achats et charges externes	20	168 285	148 296	69 496	53 864
Impôts et taxes		2 088	2 150	2 150	783
Charges de personnel		741	710	710	674
Autres charges		294	422	422	677
Dotations aux amortissements et aux provisions 21		116 798	110 610	110 610	71 113
Total charges d'exploitation		288 181	262 282	183 482	138 753
Résultat d'exploitation		19 060	- 3 365	- 3 365	6 517
Produits financiers de participations		81	201	201	-
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé		-	50	50	49
Autres intérêts et produits assimilés ¹		1 348	4 696	4 696	2 465
Reprises sur provisions		12 024	1 827	1 827	3 424
Différences positives de change		8 910	10 406	10 406	12 049
Produits nets sur cessions de valeurs mobilières de placement		254	8	8	202
Total produits financiers		22 617	17 188	17 188	18 189
Dotations aux provisions		2 396	5 352	5 352	11 112
Autres intérêts et charges assimilés ²		11 026	6 852	6 852	7 694
Différences négatives de change		7 055	9 291	9 291	6 742
Charges nettes sur cessions de valeurs mobilières de placement					
Total charges financières		20 477	21 495	21 495	25 548
Résultat financier	22	2 140	- 4 307	- 4 307	- 7 359
Résultat courant		21 200	- 7 672	- 7 672	- 842
Résultat exceptionnel	23	- 2 375	9 073	9 073	6 694
Résultat avant impôts		18 825	1 401	1 401	5 852
Impôts sur les bénéfices	24	- 1 260	96	96	- 48
Résultat net de l'exercice		20 085	1 305	1 305	5 900
1- Dont produits concernant les entreprises liées		1 121	1 235	1 235	2 329
2- Dont charges concernant les entreprises liées		806	931	931	485

2.2.3 Tableau de variation des capitaux propres

En K€	Solde au 31.03.04	Affectation Résultat 2003/2004	Augmentation de capital par apport en numéraire et conversion d'obligations	Résultat 2004/2005	Solde au 31.03.05	Proposition d'affectation du résultat 2004/2005	Solde au 31.03.05 après affectation du résultat 2004/2005
Capital	5 450	-	144	-	5 594	-	5 594
Prime d'émission	268 377	-	6 418	-	274 795	-	274 795
Réserve légale	505	-	-	-	505	-	505
Réserves réglementées	238	-	-	-	238	-	238
Autres réserves	11 665	-	-	-	11 665	- 5 508	6 157
Report à nouveau débiteur	- 26 898	1 305	-	-	- 25 593	25 593	-
Résultat de l'exercice	1 305	- 1 305	-	20 085	20 085	- 20 085	-
Subventions d'investissement	33	-	- 33	-	-	-	-
Total	260 675	-	6 529	20 085	287 289	-	287 289

2.2.4 Tableau de financement

En K€	31.03.05	31.03.04
Flux d'exploitation		
Bénéfice net	20 085	1 305
Amortissements des immobilisations corporelles et incorporelles	116 209	111 909
Amortissements des charges à répartir	-	675
Variations des provisions	- 9 742	- 22 094
Subventions	- 33	- 61
Flux liés aux cessions d'immobilisations	5 906	457
Marge brute d'autofinancement	132 425	92 191
Stocks	22	95
Clients	- 65 803	35 966
Avances	3 089	19 474
Autres actifs	- 19 467	25 766
Fournisseurs	13 152	- 7 192
Autres passifs ¹	21 201	- 3 330
Total des flux BFR	- 47 806	70 779
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 122 918	- 91 059
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 103	- 276
Acquisitions de titres de participation	- 23 695	- 19 235
Acquisitions d'autres immobilisations financières	- 15	- 210
Charges à répartir	-	- 1 099
Cessions des immobilisations	2 453	3 894
Remboursements des prêts et autres immobilisations	236	6
Total des flux liés aux investissements	- 144 044	- 107 979
Flux des opérations de financement		
Nouveaux emprunts à long et moyen terme	-	54 974
Remboursement des Emprunts Obligataires	-	- 9 500
Remboursement des emprunts à long et moyen terme	-	-
Augmentation de capital	144	13
Augmentation de la prime d'émission	418	633
Augmentation de la prime d'émission des ABSA	1 262	-
Augmentation de la prime d'émission du PEG	4 738	-
Variation des comptes courants	46 924	- 3 587
Total des flux des opérations de financement	53 486	42 533
Variation de trésorerie	- 5 938	97 524
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	- 1 171	- 98 694
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	- 7 109	1 170

1- Dont variation du contrat d'equity swap pour 10 578 milliers d'euros et variation des dettes de TVA pour 7 984 milliers d'euros.

2.2.5 Annexes aux comptes sociaux

Les notes et tableaux ci-après, présentés en milliers d'euros, font partie intégrante des comptes annuels de l'exercice clos le 31 mars 2005 et constituent l'annexe au bilan.

L'exercice a une durée de 12 mois couvrant la période du 1^{er} avril 2004 au 31 mars 2005.

2.2.5.1 Faits marquants de l'exercice

Ubisoft Entertainment SA a fait l'option au crédit d'impôt recherche sur l'exercice, et a constaté à son compte de résultat un produit d'impôt de 1 290 milliers d'euros.

Le fonds de commerce a été revendu à la filiale Suisse, Ubi Games SA au 31 mars 2005 pour 1 524 milliers d'euros.

Cessions de titres

Le 26 avril 2004, la participation détenue dans la société Ubisoft World Studios SARL a été cédée à la société Ludimédia SAS pour 200 milliers d'euros. À la suite de cette opération, Ludimedia SAS a été renommée Ubisoft World Studios SAS.

Le 29 juillet 2004, la participation détenue dans la société Ubisoft Marketing et Communication SAS a été cédée à la société Ubisoft France SAS pour 350 milliers d'euros.

Le 3 janvier 2005, la participation détenue dans la société Ubi.com SA a été cédée à la société Ubisoft EMEA SARL pour 300,5 milliers d'euros.

Liquidations

Le 30 juin 2004, la participation détenue dans la société Teamchman SA a été soldée suite à la liquidation de la société.

Le 31 août 2004, la participation détenue dans la société Cybersearch SA a été soldée suite à la liquidation de la société.

Acquisitions de titres

Suite à l'acquisition de 6 284 876 titres Gameloft SA, le 16 avril /2004, Ubisoft Entertainment SA détient au 31 mars 2005, 27,34 % des droits de vote.

Le 31 mars 2005, Ubisoft Entertainment SA a acquis 100 % des titres Blue Byte GmbH détenus initialement par sa filiale Red Storm Entertainment Inc. pour un montant de 412,6 milliers d'euros.

Achat d'actifs

Le 25 octobre 2004, la société Ubisoft Entertainment SA a acheté la technologie, les outils et les codes sources des jeux de sport d'équipes de la société Microsoft Corporation pour un montant de 4 000 000 USD.

Augmentations de capital

En septembre 2004, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital d'Ubisoft GmbH par apport en numéraire de 2 000 milliers d'euros.

En septembre 2004, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital d'Ubisoft Warenhandels GmbH

par incorporation de compte courant à hauteur de 920 milliers d'euros.

En mars 2005, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital de Shanghai Ubi Computer Software Co. Ltd par incorporation de compte courant à hauteur de 1 571 milliers d'euros.

Actions propres

Le 5 janvier 2005, Ubisoft Entertainment SA a prolongé d'une année le contrat d'equity swap avec le Crédit Lyonnais. Ce contrat porte sur 918 137 actions Ubisoft Entertainment SA, cédées à 18,66 euros.

Au 31 mars 2005, Ubisoft Entertainment SA détient 8 473 de ses propres actions, comptabilisées en valeurs mobilières de placement, acquises pour une valeur globale de 374 milliers d'euros.

2.2.5.2 Comparabilité des comptes

Suite à l'évolution des positions fiscales en matière de calcul de la valeur ajoutée dans les industries du cinéma et de la production de logiciels commerciaux, et à compter du 1^{er} avril 2004, les coûts de développement sous-traités aux filiales du groupe sont dorénavant enregistrés en compte de charges de sous-traitance et transférés en immobilisation par le biais d'un compte de production immobilisée.

Au 31 mars 2005, le montant de ces coûts de développement s'élève à 101,5 millions d'euros, à 78,8 millions d'euros au 31 mars 2004 et 71,5 millions d'euros au 31 mars 2003.

Pour un souci de comparabilité la colonne "exercice 31.03.04 Pro forma" intègre cette modification pour l'exercice précédent.

Cette modification de présentation n'a aucun impact sur le résultat d'exploitation d'Ubisoft Entertainment SA.

2.2.5.3 Principes comptables

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

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

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

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

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

2.2.5.4 Règles et méthodes comptables

Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles comprennent :

- les logiciels de bureautique : amortis sur 1 an (linéaire) ;
- les frais relatifs à l'ERP : amortis sur 5 ans (linéaire) ;
- les logiciels commerciaux : amortis sur 3 ans (linéaire) ;
- le logo : amorti sur 10 ans (linéaire) ;
- les marques.

Les logiciels commerciaux

Les coûts de production des logiciels commerciaux, qu'ils soient produits en interne ou externalisés, sont comptabilisés 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" (comptes 208).

À compter du 1^{er} avril 2004 les coûts de développement sous-traités aux filiales du groupe sont enregistrés en compte de charges de sous-traitance et transférés en immobilisation par le biais d'un compte de production immobilisée.

Les logiciels commerciaux sont amortis en linéaire, sur 3 ans, à partir de leur date de lancement commercial. Les coûts de production des logiciels commerciaux externalisés sont comptabilisés au compte 232 ou en avances et acomptes selon les règles définies par le Conseil d'État (CE n°62547 du 12 février 1988 et n°65009 du 25 novembre 1989).

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

Les marques

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

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

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.

La valeur d'inventaire de la participation est appréciée à la fin de chaque exercice en fonction de la situation nette de

la filiale à cette date, de la valeur boursière à la date de clôture si la société est cotée, et/ou en tenant compte des perspectives de rentabilité à moyen terme. Une provision pour dépréciation est constituée s'il y a lieu.

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

Avances et acomptes versés

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

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

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

Clients et comptes rattachés

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

Valeurs mobilières de placement

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

Conversion des dettes et des créances en devises

Elles sont converties aux taux en vigueur au 31 mars 2005. 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.

Couvertures de change

Comme les couvertures sont gérées au niveau global, Ubisoft a décidé de ne pas appliquer le traitement comptable de couverture dans le cadre de la couverture de son risque de change.

Provisions pour risques et charges

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

Au 31 mars 2005, les provisions pour risques et charges ne concernent que les risques de change liés à l'actualisation des créances et dettes libellées en monnaies étrangères.

2.2.5.5 Notes sur le bilan

Note 1 Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations

	Au 31.03.04				Au 31.03.05	
	Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassement des logiciels en cours de production	Autres reclassements	Brut
Logiciels en cours de commercialisation ¹	237 285	105 226	9 802	- 8 577	1 759	325 891
Développements extérieurs	23 402	16 578	779	- 2 978	46	36 269
Logiciels en-cours de production	74 158	-	-	11 555	-	85 713
ERP	7 288	-	-	-	1 637	8 925
Logo	335	-	-	-	-	335
Licences d'exploitation	1 423	278	-	-	-	1 701
Autres immobilisations incorporelles en-cours	1 423	836	-	-	- 1 607	652
Autres	131	-	116	-	-	15
Total	345 445	122 918	10 697	-	1 835	459 501

1- Les logiciels en-cours de commercialisation comprennent désormais les logiciels outils et la localisation.

Amortissements

	Au 31.03.04			Au 31.03.05	
	Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Cumulés
Logiciels en-cours de commercialisation ¹	171 681	100 912	9 803	-	262 790
Développements extérieurs ²	18 059	13 249	1 368	46	29 986
ERP	1 608	1 711	-	-	3 319
Logo	20	33	-	-	53
Licences d'exploitation	894	149	116	-	927
Total	192 262	116 054	11 287	46	297 075

1- Au cours de l'exercice, une dotation complémentaire de 51,6 millions d'euros a été comptabilisée compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

2- Dont 8,4 millions d'euros d'amortissements complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Fonds de commerce

Nature	Au 31.03.04		Au 31.03.05	
	Cumulés	Augmentation	Diminution	Cumulés
Distribution Suisse	1 524	-	1 524	-
Total	1 524	-	1 524	-

Le fonds de commerce a été revendu à la filiale Suisse, Ubi Games SA au 31 mars 2005 pour son prix d'achat. Le prix de vente a été diminué des loyers facturés par Ubisoft Entertainment SA depuis le rachat du fonds de commerce Guillemot en septembre 2001 (loyers considérés comme des acomptes sur le prix de vente).

Note 2 Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations

	Au 31.03.04			Au 31.03.05
	Brut	Augmentations	Diminutions	Brut
Agencements & installations générales	3 701	42	-	3 743
Matériel de transport	11	-	-	11
Matériel informatique et mobilier	3 039	16	274	2 781
Immobilisations corporelles en-cours	27	45	32	40
Total	6 778	103	306	6 575

Amortissements

	Au 31.03.04			Au 31.03.05
	Cumulés	Augmentations	Diminutions	Cumulés
Agencements	1 221	361	-	1 582
Matériel de transport	1	2	-	3
Matériel informatique et mobilier	2 807	176	252	2 731
Total	4 029	539	252	4 317

Note 3 Immobilisations financières

Les immobilisations financières se décomposent ainsi :

Immobilisations

	Au 31.03.04			Au 31.03.05
	Brut	Augmentations	Diminutions	Brut
Titres de participation	227 811	23 695	6 809	244 697
Autres titres immobilisés	-	-	-	-
Obligations	200	-	200	-
Dépôts et cautionnements	363	15	36	342
Total	228 374	23 710	7 045	245 039

La variation des titres de participation est principalement due :

- aux augmentations de capital dans les sociétés suivantes :
 - Ubisoft GmbH pour 2 000 milliers d'euros ;
 - Ubisoft Warenhandels GmbH pour 920 milliers d'euros ;
 - Shanghai Ubi Computer Software Co. Ltd pour 1 571 milliers d'euros.
- à l'acquisition de 6 284 876 titres Gameloft SA pour 18 791 milliers d'euros, ainsi qu'à l'acquisition de la société Blue Byte GmbH pour 413 milliers d'euros.

La diminution de 6 809 milliers d'euros est essentiellement liée à la liquidation des sociétés Teamchman SA (3 349 milliers d'euros pour les titres de participation et 200 milliers d'euros pour les autres titres immobilisés) en juin 2004, Cybersearch SA (149 milliers d'euros) en août 2004 et aux cessions des titres des sociétés Ubi.com SA et Ubisoft Marketing et Communication.

Informations générales sur les sociétés cotées :

Sociétés cotées	Gameloft SA
Valeur comptable au 31.03.05 (€)	32 183 525
Nombre de titres	18 522 923
Valeur d'une action au 31.03.05 (€)	3,15
Reprise sur l'exercice	-
Dépréciation sur l'exercice	-

Provisions

	Au 31.03.04			Au 31.03.05
	Cumulés	Augmentations	Diminutions	Cumulés
Titres de participation	11 223	74	10 554	743
Obligations	200	-	200	0
Total	11 423	74	10 754	743

La diminution des provisions correspond principalement aux reprises des provisions sur les sociétés Teamchman SA pour 3,3 millions d'euros liquidées sur l'exercice.

Par ailleurs, compte tenu des perspectives de développement à moyen terme de la société Ubisoft France SAS, les titres de cette société ont fait l'objet d'une reprise de provision pour 6,6 millions d'euros.

Note 4 Avances et acomptes versés

Il s'agit principalement des avances garanties versées sur les contrats de licences.

	Au 31.03.04				Au 31.03.05	
	Net	Nouvelles Garanties	Reclassement	Dépréciation	Dépréciation complémentaire	Net
Licences	20 491	16 646	- 1 758	9 341	10 518	15 520
Total	20 491	16 646	- 1 758	9 341	10 518	15 520

Compte tenu de l'insuffisance des perspectives de ventes de certains jeux, une dépréciation complémentaire de 10,5 millions d'euros a été prise en compte en résultat au 31 mars 2005.

Note 5 Clients et comptes rattachés

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

	Au 31.03.05			Au 31.03.04
	Brut	Provisions	Net	Net
Clients	124 271	-	124 271	58 465
Total	124 271	-	124 271	58 465

Le poste client est essentiellement constitué de créances intragroupe.

L'augmentation des créances clients est liée à la saisonnalité de notre chiffre d'affaires très significatif sur le 4^e trimestre.

Note 6 État 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	342	-	342
Créances de l'actif circulant			
Clients douteux	-	-	
Clients et comptes assimilés	124 271	124 271	
État (crédit de TVA, divers)	5 446	5 446	
Groupe et associés	26 574	26 574	
Avances et acomptes	15 520	15 520	
Autres débiteurs divers	18	18	
Charges constatées d'avance	1 424	1 424	
Total	173 595	173 253	342
État des dettes	Montant brut	à - 1 an	à + 1 an
Emprunts obligataires convertibles	172 038	24 875	147 162
Emprunts et dettes auprès des établissements de crédit	109 665	109 665	
Emprunt, dettes financières diverses	50 831	50 831	
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	20 421	20 421	
Dettes fiscales et sociales	9 894	9 894	
Autres dettes	12 811	12 811	
Dettes sur immobilisations	20 239	20 239	
Produits constatés d'avance	3 857	3 857	
Total	399 756	252 593	147 162
Emprunts bancaires souscrits en cours d'exercice	-		
Rachat d'OCÉANE en cours d'exercice	-		
Emprunt bancaire remboursé en cours d'exercice	-		
Montant des dettes contractées en compte courant	46 925		

Note 7 Produits à recevoir

	31.03.05	31.03.04
Avoirs fournisseurs à recevoir	3 620	2 619
Produits non facturés	12 953	3 513
Intérêts à recevoir	18	62
Total	16 591	6 194

Note 8 Valeurs mobilières de placement

Nature	Dénomination	Nombre	Prix moyen d'achat €	Valeur brute K€	Cours de clôture	Provision K€	Valeur nette K€	Pourcentage du capital
Actions propres	Ubisoft Entertainment SA	8 473 ¹	44,107	374	31,02	111	263	0,05 %
FCP	Étoile MONE EURIBOR	30	101 026,59	3 031	101 026,59	-	3 031	-
SICAV	CPR CASH SI	1 200	19,167	23 000	19,167	-	23 000	-
SICAV	SOGEMONE	51	226 756,62	11 564	227 119	-	11 564	-
FCP	CENTRALE Monétaire	8 127	2 830,18	23 001	2 830,18	-	23 001	-
Total				60 970		111	60 859	

1- Y compris les 5 500 actions du contrat de liquidité.

Note 9 Prime de remboursement des obligations

À l'origine le montant de la prime de remboursement des OCÉANE constatée à l'actif est de 16 380 milliers d'euros. L'amortissement de cette prime se fait au prorata des intérêts courus, soit 6 271 milliers d'euros au 31 mars 2005. Le rachat de 1 400 699 obligations sur les exercices précédents a entraîné une diminution de la prime de remboursement de 7 284 milliers d'euros. Ce qui donne une prime de remboursement nette au 31 mars 2005 de 2 825 milliers d'euros.

Note 10 Comptes de régularisation

	Au 31.03.04		Au 31.03.05	
	Cumulés	Augmentations	Diminutions	Cumulés
Charges constatées d'avance	1 223	1 423	1 223	1 423
Frais d'émission d'emprunts et OCÉANE	2 142	-	804	1 338
Écart de conversion actif	741	30	741	30
Total	4 106	1 453	2 768	2 791

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

Note 11 Charges à payer

	31.03.05	31.03.04
Intérêts sur emprunts auprès des établissements de crédit	1 456	1 452
Agios bancaires à payer	231	264
Total emprunts et dettes financières	1 687	1 716
Fournisseurs, factures non parvenues	18 485	9 827
Avoirs à établir	9 260	8 908
Dettes fiscales et sociales	545	1 572
Total	29 977	22 023

Note 12 Éléments concernant les entreprises liées

	31.03.05	31.03.04
Actif circulant		
Titres de participation	244 458	224 074
Clients et comptes rattachés	124 030	58 364
Autres créances	26 540	8 775
Dettes		
Emprunts et dettes financières diverses	50 831	3 905
Fournisseurs et comptes rattachés	4 607	4 297
Dettes sur immobilisations	18 442	14 455
Autres dettes	-	431
Produits financiers	1 121	1 235
Charges financières	806	931

Note 13 Provisions inscrites au bilan

	Au 31.03.04	Dotations exercice	Reprises de l'exercice	Au 31.03.05
Provisions pour risques				
Pour risques de change	817	30	817	30
Total	817	30	817	30
Provisions pour dépréciation				
Sur titres de participation	11 223	74	10 554	743
Sur autres immobilisations financières	200	-	200	-
Sur créances clients	3	-	3	-
Sur autres créances	285	-	285	-
Sur valeurs mobilières de placement et instruments de trésorerie	388	-	278	111
Total	12 099	74	11 320	854
Total	12 916	104	12 137	884

Note 14 Capitaux propres

Capital

Le capital de la société Ubisoft Entertainment SA est composé au 31 mars 2005 de 18 044 840 actions d'une valeur nominale de 0,31 euros chacune, soit 5 593 900,40 euros.

Nombre d'actions Ubisoft Entertainment SA

Au 01.04.04	17 582 304
Levées d'options	46 888
Conversions d'obligations	20
Exercice de bons de souscription	45 596
PEG	370 032
Au 31.03.05	18 044 840

Nombre maximal d'actions à créer : 7 172 031

- par conversion d'obligations : 2 598 297
- par levée de stock options : 2 041 714
- par exercice de bons de souscription : 2 532 020

Bons de souscription d'actions

Bons de souscription d'actions du 12 mars 2001

- Nombre : 53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,038 action de 0,31 euro de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003).
- Prix d'émission : 0,01 euro
- Période d'exercice : du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006
- Prix d'exercice : 40,29 euros

Au 31 mars 2005, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

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

- Nombre : 17 540 082, 15 bons permettant de souscrire à une action de 0,31 euro de nominal
- Période d'exercice : du 14 mai 2002 au 14 mai 2006
- Prix d'exercice : 28 euros

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

Sur l'exercice, 710 580 bons ont été exercés.

1 776 actions ont été livrées sur les titres autodétenus et 45 596 actions ont été créées.

Au 31 mars 2005, 15 648 489 bons de souscription restent à convertir.

Stock options

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

	4 ^e Plan	5 ^e Plan	6 ^e Plan	7 ^e Plan	8 ^e Plan	9 ^e Plan	10 ^e Plan	11 ^e Plan	12 ^e Plan
Nombre initial d'actions	40 471	320 926	44 605	389 065	353 181	9 220	71 796	388 150	496 05
Valeur nominale	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €	0,31 €
									(France) (Italie) (USA)
Prix de souscription	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €	9,20 €	15,50 €	14,72 € 15,47 € 13,55
Date de validité	08.12.00 au 08.12.05	09.04.01 au 09.04.06	25.10.01 au 24.04.06	16.08.02 au 15.08.12	16.10.02 au 15.10.07	29.01.03 au 28.01.08	28.04.03 au 27.10.07	14.10.04 au 13.10.14	17.11.04 au 16.11.14
Options non encore exercées au 31.03.05	39 186	320 590	44 605	389 065	309 129	8 655	46 284	388 150	496 050

Augmentation de capital réservée aux salariés

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

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 3 mars 2004, a utilisé cette autorisation en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 13,75 euros chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

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

L'Assemblée Générale Mixte du 23 juillet 2004, dans sa partie extraordinaire, a autorisé le Conseil d'Administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite maximum de 2,5 % du montant total des actions composant le capital social au moment de son utilisation par le Conseil d'Administration, par l'intermédiaire notamment d'un Fonds Commun de Placement d'Entreprise.

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 29 novembre 2004, a utilisé cette autorisation en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 12,88 euros chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'Administration en date du 1^{er} mars 2005. Les salariés ont souscrit à 270 405 actions par le biais du FCPE Ubi actions.

Note 15 Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Emprunts obligataires	172 038	172 038
• OC 3,8 %	24 876	24 876
• OCÉANE	92 188	92 188
• OBSAR	54 974	54 974
Intérêts courus	1 688	1 717
Avances en devises	40 930	29 249
Découverts bancaires	67 047	28 476
Dettes financières	281 703	231 480
Dettes à taux fixe	118 490	
Dettes à taux variable	163 213	
	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans + 5 ans
Échéances restant à payer au 31.03.05	134 540	147 163

Les autres dettes financières figurant au bilan pour 50 831 milliers d'euros sont constituées d'avances en compte courant faites par les filiales à la société mère. Ces avances sont à échéance à moins d'un an.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.05	31.03.04
Euros	231 936	203 261
Dollar US	23 058	18 455
Livre Sterling	5 932	-
Dollar canadien	15 429	5 388
Yen	759	-
Dollar australien	2 309	4 361
Franc suisse	1 505	-
Couronne danoise	771	-
Autres	4	15
Dettes financières	281 703	231 480

Emprunts Obligataires

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

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

163 732 obligations ont été converties, dont 4 sur l'exercice.

Au 31 mars 2005, 151 083 obligations restent à convertir.

Principales caractéristiques des OCÉANE

(Obligations à option de Conversion et/ou d'Échange en Actions Nouvelles ou Existantes)

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

La société a racheté 1 400 699 obligations. Ces obligations ont été annulées.

Au 31 mars 2005, 1 749 301 obligations restent à convertir.

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

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

Caractéristiques des obligations

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

Au 31 mars 2005, 716 746 obligations sont en circulation.

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

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

Au 31 mars 2005, 1 433 492 BSAR restent en circulation.

Covenants

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

Tous les covenants se calculent sur la base des comptes consolidés annuels (cf note 14 de l'annexe aux comptes consolidés).

Note 16 Autres dettes

	Au 31.03.05	Au 31.03.04
Autres dettes	12 811	2 120

Il s'agit essentiellement des appels de marge sur le contrat d'equity swap (cf 2.2.6.2 Engagements hors bilan).

Note 17 Compte de régularisation

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

	Au 31.03.04			Au 31.03.05
	Cumulés	Augmentations	Diminutions	Cumulés
Produits constatés d'avance ¹	-	3 857	-	3 857
Écart de conversion passif	236	110	236	110
Total	236	3 967	236	3 967

1- Correspond à du chiffre d'affaires constaté d'avances.

2.2.5.6 Notes sur le compte de résultat

Note 18 Chiffre d'affaires

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

	Au 31.03.05		Au 31.03.04	
	K€	pourcentage	K€	pourcentage
Europe	93 277	48 %	70 618	43 %
USA	89 444	46 %	86 866	52 %
Canada	10 209	6 %	8 361	5 %
Reste du monde	-	-	27	NS
Chiffre d'affaires	192 930		165 872	
Production Immobilisée	101 599		78 801	
Total	294 529		244 673	

La production immobilisée constatée au 31 mars 2005 s'élève à 101 599 milliers d'euros et correspond aux coûts de développement sous traités aux filiales transférés en immobilisation. Au 31 mars 2004, la production immobilisée se chiffre à 78 801 milliers d'euros.

Note 19 Autres produits d'exploitation et transferts de charge

	31.03.05	31.03.04
Reprises sur amortissements et provisions	703	679
Transfert de charges	11 548	12 838
Produits divers de gestion courante	461	728
Total	12 712	14 245

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

Note 20 Autres achats et charges externes

	31.03.05	31.03.04	31.03.04
		Pro forma	Ancienne présentation
Autres achats et charges externes	168 285	148 296	69 496
Total	168 285	148 296	69 496

Les autres charges externes comprennent principalement les dépenses de publicité, les royalties, les locations immobilières et mobilières. Au 31 mars 2005, les charges externes incluent des prestations intragroupe pour 113,7 millions d'euros.

Les prestations de production sous traitées aux filiales représentent 101 599 milliers d'euros au 31 mars 2005 et 78 801 milliers d'euros au 31 mars 2004.

Note 21 Dotations aux amortissements et aux provisions

Les dotations se décomposent ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles	116 054 ¹	108 898
Dotations aux amortissements des immobilisations corporelles	539	923
Dotations charges à répartir	205	675
Dotations aux provisions	-	114
Total	116 798	110 610

1— Dont 60 millions d'euros de dotations complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Note 22 Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.03.05	31.03.04
Produits financiers :		
Produits financiers des participations	81	201
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé	-	50
Autres intérêts et produits assimilés	1 348	4 696
Reprises sur provisions	12 024	1 827
Différences positives de change	8 910	10 406
Produits nets sur cessions de valeurs mobilières de placement	254	8
	22 617	17 188
Charges financières :		
Dotations aux amortissements et provisions	2 396	5 352
Autres intérêts et charges assimilées	11 026	6 852
Différences négatives de change	7 055	9 291
	20 477	21 495
Résultat financier	2 140	- 4 307

Risques de change

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

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

En date du 31 mars 2005, la somme des montants couverts donnant lieu à des achats et ventes de devises s'élevait à 64 140 milliers d'euros (cf 2.2.6.2 Engagements hors bilan).

Note 23 Résultat exceptionnel

Le résultat exceptionnel est celui dont la réalisation n'est pas liée à l'exploitation normale de l'entreprise (décret du 29/11/83, art.14). Il se décompose ainsi :

	31.03.05
Produits exceptionnels :	
Produits exceptionnels sur opérations en capital	2 484
	2 484
Charges exceptionnelles :	
Charges exceptionnelles sur opérations en capital	4 859
	4 859
Résultat exceptionnel	- 2 375

Au 31 mars 2005, le résultat exceptionnel est constitué pour l'essentiel d'une moins-value sur la cession des titres Ubi.com SA à Ubisoft EMEA SARL.

Note 24 Impôt sur les sociétés

Au 31 mars 2005, le périmètre d'intégration fiscale demeure inchangé. Ubisoft France SAS et Ubisoft EMEA SARL sont intégrées fiscalement, Ubisoft Entertainment SA étant la tête de groupe.

Néanmoins, les économies d'impôt liées à l'utilisation des déficits des sociétés membres du groupe fiscal ne seront que provisoires puisque la société concernée pourra toujours les utiliser à son niveau.

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

	31.03.05	31.03.04
Résultat courant avant impôts	21 200	- 7 672
Résultat exceptionnel	- 2 375	9 073
Résultat avant impôt	18 825	1 401
Résultat fiscal	12 413	3 027

La charge d'impôt société est constituée de l'IFA 2002 pour 30 milliers d'euros.

Il a été constaté une créance d'impôt liée au crédit d'impôt recherche pour 1 290 milliers d'euros.

Dans le cadre de l'intégration fiscale, après imputation sur les déficits antérieurs du résultat de l'exercice, il reste :

- en déficits préintégration imputables en nom d'Ubisoft Entertainment SA : 17 millions d'euros ;
- en déficits reportables générés par le groupe fiscal : 10,5 millions d'euros.

2.2.6 Informations diverses

2.2.6.1 Effectif

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

2.2.6.2 Engagements financiers et autres informations

		31.03.05	Échéance	31.03.04
Cautions et Garanties données		32 576		27 524
Débiteur	Nature de garantie			
Ubisoft Divertissements Inc.	Garantie remboursement prêt	2 542	26.01.06	
Ubi Soft Entertainment GmbH	Garantie de paiement de créances	10 226	Illimitée	
Ubisoft Entertainment SA	Garantie de cours des BSA	1 543	11.03.06	
Ubisoft Divertissements Inc.	Lettre de confort	2 033	Négociation annuelle	
Ubisoft EMEA SARL	Stand by letter	2 000	31.03.05	
Ubisoft Inc.	Garantie des engagements commerciaux	2 314	Fin de la relation commerciale	
Ubisoft Inc.	Stand by letter	771	31.12.04	
Ubisoft EMEA SARL	Stand by letter	3 000	30.06.05	
Ubisoft EMEA SARL	Stand by letter	2 000	30.03.05	
Ubi Soft Entertainment GmbH	Garantie SCI	600	01.06.05	
Ubisoft Inc.	Stand by letter	1 543	31.05.05	
Ubisoft Inc.	Stand by letter	1 543	30.06.05	
Ubisoft Nordic AS	Garantie sur contrat de distribution	1 352	30.06.04	
Sûretés réelles consenties		Néant		Néant
Couvertures de change		64 140		28 136
Livre Sterling	Vente à terme	17 232	Avril 2005	
Dollar	Vente à terme	36 073	D'avril 2005 à mai 2005	
Dollar Australien	Vente à terme	2 383	Avril 2005	
Dollar Canadien	Vente à terme	8 452	D'avril 2005 à mai 2005	
Effets escomptés non échus		Néant		Néant

1. Contrat d'equity swap

Dans le cadre de l'opération signée avec le Crédit Lyonnais le 30 septembre 2003 et prorogée le 5 janvier 2005 pour une année, celui-ci cèdera ses titres au terme de l'opération soit le 28 février 2006. La totalité des éventuelles fluctuations de l'action par rapport au prix de cession de 18,66 euros sera intégralement enregistrée par Ubisoft (les variations entre la date de signature du contrat et son échéance sont inscrites en comptes transitoires en attente de régularisation. Les

gains latents ne sont pas constatés en compte de résultat. Les pertes latentes doivent faire l'objet d'une provision pour risques et charges). Au 31 mars 2005, le gain latent est de 10 960 milliers d'euros.

Compte tenu des actions cédées (918 137 titres) une baisse d'un euro du titre par rapport au prix de cession (18,66 euros) aurait un impact de 918 137 euros.

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

2. Crédit-bail (en K€)

Valeur d'origine	Amortissement	Valeur nette	Redevances payées	Redevances restant à payer - 1 an + 1 an	Valeur résiduelle
489	489	-	96	-	3

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

3. Autorisations

Les lignes de crédit court terme sont de 76,5 millions d'euros, elles sont non confirmées et révocables sous préavis de 30 jours.

Les crédits confirmés bilatéraux représentent 6,6 millions d'euros et ne sont pas utilisés au 31 mars 2005. Ces crédits sont libellés en EUR et en USD.

Le crédit syndiqué est confirmé pour un montant de 97,5 millions d'euros ; il n'est pas utilisé au 31 mars 2005.

4. Autres engagements

- L'effectif étant constitué de mandataires sociaux, aucune indemnité de départ à la retraite n'est due ;
- Différents produits sont commercialisés selon des contrats de licences signés par la société Ubisoft Entertainment SA. Les engagements pris prévoient le versement de royalties avec des minima garantis, au 31 mars 2005 les engagements souscrits au titre de ce minimum garanti s'élèvent à 19,1 millions d'euros ;
- La loi du 4 mai 2004 reconnaît aux salariés français un droit individuel à la formation (DIF). Ce nouveau droit leur permet, à leur initiative mais avec l'accord de l'employeur, de bénéficier d'actions de formation. Chaque année, en fonction des dispositions conventionnelles applicables dans les sociétés, les salariés à temps complet acquièrent un droit d'une durée comprise entre 20 et 21 heures. Les droits acquis annuellement sont cumulables sur une durée de 6 ans ;

- Sur l'exercice prochain, les allègements du calcul d'impôt seront les suivants (aucun accroissement n'a été identifié) :

- Organic	194 K€
- Variations de change	110 K€
	<u>304 K€</u>

- Ubisoft Entertainment SA s'est engagée à apporter son soutien financier à ses filiales afin de satisfaire leur besoin de trésorerie.

2.2.6.3 Rémunération des dirigeants

La rémunération versée par Ubisoft Entertainment SA aux organes d'administration durant l'exercice 2004/2005 s'élève à 546 milliers d'euros. Aucun jeton de présence n'a été versé.

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

2.2.6.4 Événements postérieurs à la clôture

Le 13 mai 2005 un crédit syndiqué de 100 millions d'euros a été signé entre Ubisoft Entertainment et 10 banques. Il remplace le crédit syndiqué de 130 millions d'euros signé le 13 août 2001 et porté à 97,5 millions d'euros le 22 avril 2002.

Ce crédit, d'une durée initiale de 3 ans, peut être reconduit une année supplémentaire pour 100 % du montant initial en fonction du ratio de dette nette/ebitda.

2.2.6.5 Tableau des filiales et participation

	Pays	Devise	Capital	Réserves et reports à nouveau avant affectation du résultat	Quote-part du capital détenu	Valeur comptable des titres détenus en milliers d'euros		Prêts et avances consenties par la société non remboursés	Montant des cautions et garanties données par la société	Chiffre d'affaires hors taxes	Résultat du dernier exercice clos	dividendes encaissés
			en milliers de devises	en milliers de devises		brut	net	en milliers de devises	en milliers de devises	en milliers de devises	en milliers de devises	
FILIALES CAPITAL DÉTENU AU MOIS À 50 %												
UBISOFT HOLDINGS Inc.	États-Unis	Dollar US	90 405	- 7	100 %	96 991	96 991	-	-	79	- 291	néant
UBISOFT EMEA SARL	France	Euro	11 960	38 749	99,99 %	55 158	55 158	-	-	199 583	- 216	néant
UBISOFT FRANCE SAS	France	Euro	20 623	- 4 637	99,99 %	22 872	22 872	-	-	51 809	885	néant
UBISOFT GmbH	Allemagne	Euro	9 320	3 619	100 %	12 573	12 573	-	-	56 601	625	néant
UBISOFT DIVERTISSEMENTS Inc.	Canada	Dollar canadien	1 000	10 921	100 %	641	641	18 475	-	64 552	3 124	néant
Total						188 235	188 235	18 475				

	Devise	Valeur Brute	Valeur nette	Prêts et avances
AUTRES FILIALES				
Filiales françaises	Euro	3 070	3 057	-
Filiales étrangères	Euro	21 207	20 478	8 099
Sous total		24 277	23 535	8 099
PARTICIPATIONS				
CAPITAL DÉTENU ENTRE 10 ET 50 %				
Participations françaises	Euro	32 183	32 183	-
Sous-total		32 183	32 183	-
Total général		56 460	55 718	8 099

3

RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

3.1	Rapport sur les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2005	98
3.2	Rapport général relatif à l'exercice clos le 31 mars 2005	99
3.3	Rapport spécial sur Les conventions réglementées relatif à l'exercice clos le 31 mars 2005	100

Rapport sur les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2005

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 Ubisoft Entertainment SA relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2005, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

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

I - Opinion sur les comptes consolidés

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

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

II - Justification des appréciations

En application des dispositions de l'article L.225-235 du Code de commerce relatives à la justification des appréciations, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

Écarts d'acquisition et marques

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

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

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

Logiciels commerciaux et avances et acomptes versés

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

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

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

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

III - Vérification spécifique

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

Rennes, le 2 septembre 2005

Les Commissaires aux comptes

KPMG Audit
Département de KPMG SA

Laurent Prévost
Associé

SARL Audit AMLD

André Métayer
Associé

3.2 Rapport général relatif à l'exercice clos le 31 mars 2005

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 2005, sur :

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

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

I - Opinion sur les comptes annuels

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

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

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur le point exposé dans la note "Comparabilité des comptes" de l'annexe concernant la modification de la présentation des coûts de développement facturés par les filiales à Ubisoft Entertainment dans le compte de résultat de votre société.

II - Justification des appréciations

En application des dispositions de l'article L.225-235 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

Titres de participation

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

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

Logiciels commerciaux et avances et acomptes versés

La note "Logiciels commerciaux" et "avances et acomptes versés" du paragraphe "Règles et méthodes comptables" décrit les modalités retenues pour la comptabilisation d'amortissements complémentaires à la clôture de l'exercice.

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

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

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

III - Vérifications et informations spécifiques

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

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

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

Rennes, le 2 septembre 2005

Les Commissaires aux comptes

KPMG Audit
Département de KPMG SA

Laurent Prévost
Associé

SARL Audit AMLD

André Métayer
Associé

3.3 Rapport spécial sur Les conventions réglementées relatif à l'exercice clos le 31 mars 2005

Mesdames, Messieurs,

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

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

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

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

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

1. Cession des actions détenues dans la société Ubisoft World Studios

Administrateur concerné : Monsieur Yves GUILLEMOT

Nature et objet : votre société a autorisé la cession de 3 999 parts sociales détenues dans la société Ubisoft World Studios SARL à la société Ludimédia SAS (renommée par la suite Ubisoft World Studios SAS) pour un montant de 199 950 euros.

Cette convention a été autorisée par le Conseil d'Administration du 1^{er} avril 2004.

2. Achat d'actions Gameloft détenues par la société GUILLEMOT BROTHERS

Administrateurs concernés : Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian GUILLEMOT

Nature et objet : votre société a autorisé l'achat de 6 284 876 actions Gameloft détenues par la société Guillemot

Brothers SA pour un montant total de 18 791 779,24 euros.

Cette convention a été autorisée par le Conseil d'Administration du 9 avril 2004.

3. Autorisation dans le cadre d'engagements pris par Ubisoft EMEA SARL, Ubisoft Inc., Ubisoft GmbH

Administrateurs concernés : Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian GUILLEMOT

Nature et objet :

- concernant Ubisoft Inc. : autorisation de garantie des engagements pris avec les sociétés de droit américain Nintendo of America Inc., Microsoft Licensing Inc. et Sony Disc Manufacturing dans la limite d'un montant maximum de 20 000 000 euros pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft Emea et Ubisoft GmbH ;

- concernant Ubisoft Emea SARL : autorisation de garantie des engagements pris avec la société de droit allemand Nintendo of Europe GmbH, la société de droit autrichien Sony Dadc Austria AG et la société de droit américain Microsoft Licensing Inc. dans la limite d'un montant maximum de 20 000 000 euros pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft Inc. et Ubisoft GmbH ;
- concernant Ubisoft GmbH : autorisation de garantie des engagements pris avec la société de droit britannique SCI Games Limited dans la limite d'un montant maximum de 20 000 000 euros pris cumulativement avec les engagements garantis à Ubisoft Emea et Ubisoft Inc.

Cette convention a été autorisée par le Conseil d'Administration du 15 avril 2004.

4 Cession des actions détenues dans la société Ubi.com SA

Administrateurs concernés : Messieurs Yves, Michel et Christian GUILLEMOT

Nature et objet : votre société a autorisé la cession des 3 098 107 actions détenues dans la société Ubi.com SA à la société Ubisoft Emea SARL pour un prix de cession total de 300 439,42 euros.

Cette convention a été autorisée par le Conseil d'Administration du 3 janvier 2005.

5. Cession du fonds de commerce suisse à la société Ubi GAMES

Administrateur concerné : Monsieur Yves GUILLEMOT

Nature et objet : votre société a autorisé le transfert de la totalité des droits sur le fonds de commerce Suisse à la société Ubi Games SA (Suisse). Le prix de cession net s'est élevé à 1 482 490,17 euros H.T.

Cette convention a été autorisée par le Conseil d'Administration du 14 mars 2005.

II - Conventions approuvées au cours d'exercices antérieurs dont l'exécution s'est poursuivie durant l'exercice.

Par ailleurs, en application du décret du 23 mars 1967, nous avons été informés que l'exécution des conventions suivantes, approuvées au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours du dernier exercice.

Contrat de licence de marques avec la société Gameloft SA

Nature et objet : contrat de licence de marques actuelles et futures concédées à titre exclusif pour le développement des jeux vidéo interactifs pour appareils de téléphonie, télécopie et télécommunication, assistants personnels numériques (PDA) et pour la télévision interactive.

Durée : 10 ans à compter du 1^{er} avril 2002

Le montant des royautés s'est élevé à 302 234,07 euros HT au cours de l'exercice.

Cette convention a été autorisée par le Conseil d'Administration du 18 août 2003.

III - Conventions conclues au cours de l'exercice et non autorisée préalablement

Nous vous présentons également notre rapport sur les conventions visées à l'article L. 225-42 du Code de commerce.

En application de l'article L. 225-240 de ce Code, nous vous signalons que ces conventions n'ont 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 ces conventions, ainsi que les circonstances en raison desquelles la procédure n'a pas été suivie, 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.

La convention suivante n'a pas pu être autorisée par votre Conseil d'Administration du fait que tous les administrateurs sont concernés et de l'interdiction faite dans ce cas par la loi de participer au vote sur l'autorisation sollicitée.

Cession des actions détenues dans la société Ubisoft Marketing & Communication SA

Administrateurs concernés : Madame Yvette GUILLEMOT et Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian GUILLEMOT

Nature et objet : votre société a cédé 9 994 actions qu'elle détenait dans la société Ubisoft Marketing & Communication à la société Ubisoft France SAS pour un montant de 349 790 euros.

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

Fait à Rennes, le 2 septembre 2005

Les Commissaires aux comptes

AUDIT AMLD

André Métayer

KPMG Audit
Département de KPMG SA

Laurent Prévost

4

RENSEIGNEMENTS À CARACTÈRE GÉNÉRAL

4.1 Renseignements concernant la société	104
4.1.1 Dénomination sociale et siège social	104
4.1.2 Forme juridique	104
4.1.3 Législation applicable	104
4.1.4 Date de constitution et expiration de la société	104
4.1.5 Objet social (article 3 des statuts)	104
4.1.6 Registre du Commerce et des Sociétés	104
4.1.7 Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à la société	104
4.1.8 Exercice social	104
4.1.9 Répartition statutaire des bénéfices (article 17 des statuts)	104
4.1.10 Assemblées Générales (article 14 des statuts)	105
4.1.11 Franchissement de seuil (article 6 des statuts)	105
4.1.12 Modalités d'exercice de la direction générale (article 13 des statuts)	105
4.1.13 Rachat par la société de ses propres titres	105
4.1.14 Clause d'agrément	106
4.2 Renseignements concernant le capital	106
4.2.1 Capital social	106
4.2.2 Droits attachés aux actions (articles 7 et 8 des statuts)	106
4.2.3 Capital autorisé non émis	106
4.2.4 Capital potentiel	107
4.2.5 Actionnariat salarié dans le cadre du Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après "FCPE")	111
4.2.6 Titres non représentatifs du capital	111
4.2.7 Identification des porteurs de titres	111
4.2.8 Tableau d'évolution du capital	112
4.3 Évolution du capital et des droits de vote au cours des trois derniers exercices	114
4.4 Répartition du capital et des droits de vote au 5 juillet 2005	115
4.5 Marché des titres	117
4.6 Dividendes	117

4.1 Renseignements concernant la société

4.1.1 Dénomination sociale et siège social

L'Assemblée Générale Extraordinaire des actionnaires réunie le 23 juillet 2004 a modifié la dénomination sociale de la société en Ubisoft Entertainment SA.

Le siège social de la société se situe au 107, Avenue Henri Fréville BP 10704 à Rennes (35207 Cedex 2).

4.1.2 Forme juridique

Société Anonyme à Conseil d'Administration régie par le Code de commerce.

4.1.3 Législation applicable

Société soumise à la législation française.

4.1.4 Date de constitution et expiration de la société

La société a été constituée le 28 mars 1986 pour une durée de 99 ans, sauf cas de prorogation ou de dissolution anticipée.

4.1.5 Objet social (article 3 des statuts)

La société Ubisoft Entertainment SA 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 futur ;
- 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'achats de titres ou de droits sociaux, de fusions ou autrement ;

et généralement toutes opérations quelles qu'elles soient se rapportant directement ou indirectement à l'objet ci-dessus ou à tous objets similaires ou connexes et susceptibles de faciliter le développement de la société.

4.1.6 Registre du Commerce et des Sociétés

La société est inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés de Rennes sous le numéro 335 186 094.

Code APE: 722 A

4.1.7 Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à la société

Les statuts, comptes et rapports, procès-verbaux d'Assemblées Générales peuvent être consultés à l'adresse commerciale ou au siège social.

4.1.8 Exercice social

L'exercice social, de 12 mois, commence le 1^{er} avril et finit le 31 mars de chaque année.

4.1.9 Répartition statutaire des bénéfices (article 17 des statuts)

Les produits de l'exercice, déduction faite des charges d'exploitation, amortissements et provisions, constituent le résultat. Il est prélevé sur le bénéfice de l'exercice, le cas échéant diminué des pertes antérieures :

- les sommes à porter en réserve en application de la loi ou des statuts et, en particulier, 5 % au moins pour constituer le fonds de réserve légale ; ce prélèvement cesse d'être obligatoire lorsque ledit fonds atteint une somme égale au dixième du capital social ; il reprend son cours lorsque, pour une raison quelconque, la réserve légale est descendue au-dessous de cette fraction ;
- les sommes que l'Assemblée Générale, sur proposition du Conseil d'Administration, jugera utiles d'affecter à toutes réserves extraordinaires ou spéciales ou de reporter à nouveau.

Le solde est distribué aux actionnaires. Toutefois, hors le cas de réduction de capital, aucune distribution ne peut être faite aux actionnaires lorsque les capitaux propres sont ou deviendraient à la suite de celle-ci, inférieurs au montant du capital augmenté des réserves que la loi ou les statuts ne permettent pas de distribuer.

L'Assemblée peut, conformément aux dispositions de l'article L.232-18 du Code de commerce, accorder à chaque actionnaire pour tout ou partie du dividende mis en distribution ou des acomptes sur dividende, une option entre le paiement en numéraire ou en actions.

4.1.10 Assemblées Générales (article 14 des statuts)

Les Assemblées Générales sont composées de tous les actionnaires d'Ubisoft Entertainment SA, à l'exclusion de la société elle-même. Elles représentent l'universalité des actionnaires.

Elles sont convoquées et délibèrent dans les conditions prévues le Code de commerce.

Les Assemblées Générales sont réunies au siège social ou en tout autre lieu indiqué dans l'avis de convocation.

Elles sont présidées par le Président du Conseil d'Administration ou, à défaut, par un Administrateur désigné à cet effet par l'Assemblée.

Tout actionnaire a le droit, sur justification de son identité, de participer aux Assemblées Générales, en y assistant personnellement, ou en désignant un mandataire ou en votant à distance y compris sous forme électronique, sous la condition :

- pour les titulaires d'actions nominatives ou de certificats de droit de vote, d'une inscription nominative dans les registres de la société ;
- pour les titulaires d'actions au porteur, du dépôt aux lieux mentionnés dans l'avis de convocation, d'un certificat délivré par un intermédiaire habilité constatant l'indisponibilité de leurs actions inscrites en compte jusqu'à la date de l'Assemblée.

Ces formalités doivent être accomplies avant une date fixée par le Conseil d'Administration dans la convocation et qui ne peut être antérieure de plus de cinq jours à celle de la réunion de l'Assemblée.

Tout actionnaire, s'il a demandé une carte d'admission ou déjà exprimé son vote à distance (par correspondance ou vote électronique) ou donné pouvoir en produisant un certificat d'immobilisation délivré par le dépositaire des actions peut néanmoins céder tout ou partie des actions au titre desquelles il a transmis son vote ou son pouvoir, à condition de notifier, au plus tard la veille de l'Assemblée jusqu'à 15 heures (heure de Paris), à l'intermédiaire habilité par la société, les éléments permettant d'annuler son vote ou son pouvoir ou de modifier le nombre d'actions et de voix correspondantes.

La date ultime du retour des bulletins de vote par correspondance et des pouvoirs est fixée par le Conseil d'Administration et communiquée dans l'avis de réunion publié au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires.

Le Conseil d'Administration peut décider que le vote qui intervient pendant l'Assemblée peut être exprimé par télétransmission dans les conditions fixées par la réglementation.

4.1.11 Franchissement de seuil (article 6 des statuts)

Tout actionnaire agissant seul ou de concert, sans préjudice des seuils visés à l'article L 233-7 du Code de commerce, venant à détenir directement ou indirectement 4 % au moins du capital ou des droits de vote de la société ou un multiple de ce pourcentage inférieur ou égal à 28 %, est tenu d'informer, par lettre recommandée avec avis de réception adressée au siège social, la société dans le délai prévu à l'article L 233-7 du Code de commerce, du nombre total d'actions, de droits de vote et de titres donnant accès à terme au capital de la société qu'il détient directement ou indirectement ou encore de concert.

L'information prévue à l'alinéa précédent pour tout franchissement de seuil d'un multiple de 4 % du capital ou des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure à l'un des seuils mentionnés ci-dessus.

Le non-respect de déclaration des seuils statutaires donne lieu à la privation des droits de vote dans les conditions prévues à l'article L 233-14 du Code de commerce, sur demande, consignée dans le procès-verbal de l'Assemblée Générale, d'un ou plusieurs actionnaires détenant ensemble au moins 5 % du capital ou des droits de vote de la société.

4.1.12 Modalités d'exercice de la direction générale (article 13 des statuts)

L'Assemblée Générale des actionnaires du 19 octobre 2001 a approuvé la modification des statuts pour tenir compte des dispositions de l'article L225-51-1 du Code de commerce prévoyant le choix entre deux modalités d'exercice de la Direction Générale.

Monsieur Yves Guillemot, Président du Conseil d'Administration, assure également la fonction de Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA.

4.1.13 Rachat par la société de ses propres titres

Un programme de rachat d'actions a été autorisé par l'Assemblée Générale ordinaire du 23 juillet 2004, les objectifs envisagés, conformément aux articles L 225-209 et suivants du Code de commerce, étant par ordre de priorité :

- jusqu'à 1 million d'actions propres rachetées :
 - régulariser le cours de bourse de l'action de la société par intervention systématique en contre tendance ;
 - attribuer des options d'achat d'actions aux salariés et mandataires sociaux de la société, ou l'acquisition d'actions dans les conditions prévues aux articles 443-1 et suivants du Code du travail et le deuxième alinéa de l'article L 225-191 du Code de commerce.

- au delà d' 1 million d'actions propres rachetées :
 - remettre les actions en échange ou en paiement dans le cadre d'opérations financières ou de croissance externe, par voie d'offre publique ou autrement ;
 - remettre des actions à l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant droit par remboursement, conversion, échange, présentation d'un bon ou toute autre manière à l'attribution d'actions de la société ;
 - annuler des actions par voie de réduction de capital ;
 - acheter et vendre des actions en fonction des situations de marché ;
 - permettre à la société d'opérer en bourse ou hors marché sur ses actions dans tout autre but autorisé, ou qui viendrait à être autorisé par la loi ou la réglementation.

Au 31 mars 2005, la société détenait 2 973 de ses propres actions représentant 0,016 % du capital social.

4.1.14 Clause d'agrément

Les statuts de la société Ubisoft Entertainment SA ne comportent pas de clause d'agrément.

4.2 Renseignements concernant le capital

4.2.1 Capital social

Le montant du capital social au 31 mars 2005 est de 5 593 900,40 euros divisé en 18 044 840 actions de 0,31 euro de nominal.

4.2.2 Droits attachés aux 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.

Il est rappelé que l'article L225-124 du Code de commerce prévoit que ce droit de vote double cesse de plein droit pour toute action ayant fait l'objet d'une conversion au porteur ou d'un transfert de propriété, hormis tout transfert de propriété entre comptes nominatifs par suite de succession ou de donation familiale et par liquidation de communauté.

4.2.3 Capital autorisé non émis

L'Assemblée Générale du 23 juillet 2004 a autorisé le Conseil d'Administration (avec faculté de subdélégation à son Président) à augmenter le capital social (avec maintien ou suppression du droit préférentiel de souscription) par émission d'actions et de valeurs mobilières, pour une durée de vingt six mois, donnant accès au capital social immédiatement ou à terme, dans la limite de 8 millions d'euros de nominal auquel s'ajoute un plafond de 300 millions d'euros pour les titres de créances.

4.2.4 Capital potentiel

	Actions potentielles	Référence
Stocks options ¹	2 041 714	f)
BSA ¹	2 532 020	c), d) et e)
OC Juillet 1998	784 272	a)
OCÉANE Novembre 2001	1 814 025	b)
Total	7 172 031	

1- Toute émission confondue.

Tableau récapitulatif des délégations en cours de validité accordées par l'Assemblée Générale Extraordinaire au Conseil d'Administration dans le domaine des augmentations de capital (Article L225-100 du Code de commerce)

Objet de la délégation	AGE	Échéances	Montants autorisés	Utilisations des autorisations sur l'exercice	Autorisations résiduelles au jour de l'établissement du présent tableau
Délégation donnée au Conseil d'Administration pour consentir des actions aux salariés dans le cadre du PEE	23 juillet 2004	18 mois à compter de l'AGE	2,5 % du montant des actions composant le capital social au jour de l'utilisation par le Conseil d'Administration	270 405 actions créées suite à la souscription du FCPE Ubi Actions soit une augmentation de capital nominal de 83 825,55 €	1 %
Délégation donnée au Conseil d'Administration pour consentir au personnel et aux mandataires sociaux des options donnant droit à des actions nouvelles et/ou des options d'achat d'actions	23 juillet 2004	38 mois à compter de l'AGE	5 % du montant des actions composant le capital social au jour de l'autorisation	884 200 options de souscription attribuées. Augmentation de capital nominal potentielle de 274 102 €	0,1 %
Délégation globale donnée au Conseil d'Administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital avec maintien du droit préférentiel de souscription	23 juillet 2004	26 mois à compter de l'AGE	Montant nominal global maximum des actions ou des valeurs mobilières susceptibles d'être émises : 8 000 000 € ¹ Montant nominal maximum des titres de créances susceptibles d'être émis : 300 000 000 €		7 642 072,45 €
Délégation globale donnée au Conseil d'Administration à l'effet de procéder à des augmentations de capital avec suppression du droit préférentiel de souscription	23 juillet 2004	26 mois à compter de l'AGE	Montant nominal global maximum des actions ou des valeurs mobilières susceptibles d'être émises : 8 000 000 € Montant nominal maximum des titres de créances susceptibles d'être émis : 300 000 000 €	357 927,55 € de nominal	300 000 000 €

1- Imputation de toutes les augmentations de capital issues des délégations données au Conseil d'Administration sur ce montant nominal.

- a) Le Conseil d'Administration du 30 juin 1998 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Extraordinaire du même jour et consenti à l'émission d'obligations convertibles avec suppression du droit préférentiel de souscription à hauteur de 51,83 millions d'euros.**

Principales caractéristiques de cet emprunt obligataire :

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

Au 31 mars 2005, 151 083 obligations restent à convertir ; 4 obligations ayant été converties sur l'exercice.

- b) Le Conseil d'Administration dans sa séance du 13 novembre 2001 sur autorisation de l'Assemblée Générale Extraordinaire du 19 octobre 2001 a consenti à l'émission d'obligations à option de conversion et/ou échange d'actions nouvelles ou existantes (OCÉANE) de la société d'un montant total maximum de 172,5 millions d'euros.**

Principales caractéristiques de cet emprunt obligataire :

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

Sur l'exercice, aucune obligation n'a été exercée.

Au 31 mars 2005, 1 749 301 obligations restent à convertir.

- c) Le Conseil d'Administration dans sa séance du 12 mars 2001 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Extraordinaire du 9 mars 2001 et consenti à l'émission de 53 266 bons de souscription d'actions à hauteur de 16 240,70 euros de nominal.**

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

Nombre initial de bons:	53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,0381 action de 0,31 euros de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003).
Prix d'émission :	0,01 euro
Prix d'exercice :	40,29 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 2005, aucun bon de souscription n'avait été exercé.

- d) Le Conseil d'Administration du 25 avril 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2002, dans le cadre d'une émission et attribution de bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles émis et attribués gratuitement à tous les actionnaires le 14 mai 2003.

Principales caractéristiques des bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles du 14 mai 2003 :

Nombre initial de bons :	17 540 082 (15 BSA donnant droit à 1 action)
Prix d'exercice :	28 euros
Durée :	du 14 mai 2002 au 14 mai 2006 inclus

Les 1 169 733 bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA ont été annulés. Sur l'exercice, 710 580 bons de souscription d'actions ont été exercés. 1 776 actions ont été livrées par Ubisoft Entertainment SA sur ses titres autodétenus et 45 596 actions ont été créées.

Au 31 mars 2005, 15 648 489 bons de souscription restent à convertir.

- e) Le Conseil d'Administration dans sa séance du 3 novembre 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2002 et a décidé d'émettre des OBSAR (obligations assorties de bons de souscription d'actions remboursables).

Caractéristiques des obligations :

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

Au 31 mars 2005, 716 746 obligations restent en circulation.

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

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

Au 31 mars 2005, 1 433 492 BSAR restent en circulation.

f) Options de souscription d'actions réservées aux salariés

	4 ^e Plan	5 ^e Plan	6 ^e Plan	7 ^e Plan	8 ^e Plan	9 ^e Plan	10 ^e Plan	11 ^e Plan	12 ^e Plan			
Date d'autorisation de l'Assemblée Générale	13.09.00	13.09.00	19.10.01	19.10.01	12.09.02	12.09.02	12.09.02	23.07.04	23.07.04			
Date d'utilisation de l'autorisation par le Conseil d'Administration	08.12.00	09.04.01	25.10.01	16.08.02	16.10.02	29.01.03	28.04.03	14.10.04	17.11.04			
OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ATTRIBUÉES												
Nombre total d'options attribuées	40 471	320 926	44 605	389 065	353 181	9 220	71 796	388 150	496 050			
Dont membres du comité de direction	0	0	0	0	0	0	0					
									France	Italie	États-Unis	
Point de départ d'exercice des options	08.12.01	09.04.02	25.04.02	19.01.05 ¹	16.10.03	29.01.04	28.10.03	14.10.05	17.11.05	17.11.05	01.07.05	
Date d'expiration des options	07.12.05	08.04.06	24.04.06	15.08.12	15.10.07	28.01.08	27.10.07	13.10.14	16.11.14	16.11.14	16.11.14	
Prix des options	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €	9,20 €	15,50 €	14,72 €	15,47 €	13,55 €	
Modalités d'exercice des options	25 % par an	25 % par an	25 % par an	50 % au 19.01.05 75 % au 16.08.05 100 % au 16.08.06	25 % par an	25 % par an	25 % par an	24 % au bout d'1 an puis 2 % par mois	24 % au bout d'1 an puis 2 % par mois	24 % au bout d'1 an puis 2 % par mois	26 % au 1.07.05 ¹ 38 % au 1.01.06 50 % au 1.07.06 63 % au 1.01.07 75 % au 1.07.07 88 % au 1.01.08 100 % du 1.07.08 au 16.11.14	
OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS LEVÉES DURANT L'EXERCICE												
Nombre total d'options levées	0	0	0	0	31 409	565	14 914	0	0			
OPTIONS DE SOUSCRIPTION OU D'ACHAT D'ACTIONS ANNULÉES DURANT L'EXERCICE												
Nombre total d'options annulées	1 285	336	0	0	1 850	0	2 204	0	0			
Nombre total d'options restantes	39 186	320 590	44 605	389 065	309 129	8 655	46 284	388 150	496 050			

1- Modification effectuée par le Conseil d'Administration en date du 19 janvier 2005 concernant les modalités d'exercice des options.

OPTIONS DE SOUSCRIPTION CONSENTIES AUX DIX PREMIERS SALARIÉS NON MANDATAIRES SOCIAUX ATTRIBUTAIRES ET OPTIONS LEVÉES PAR CES DERNIERS	Nombre	Prix moyen pondéré	Plan n° et date d'échéance
Options consenties, durant l'exercice, par l'émetteur et toute société comprise dans le périmètre d'attribution des options de l'émetteur dont le nombre d'options ainsi consenties est le plus élevé (information globale)	221 800	14,42 €	Plan n°11 Échéance 13.10.2014 Plan n° 12 Échéance 16.11.2014
Options détenues sur l'émetteur et les sociétés visées précédemment, levées durant l'exercice par les dix salariés dont le nombre d'actions ainsi souscrites est le plus élevé (information globale)	14 700	9,20 €	Plan n°8 Échéance 15.10.2007 Plan n°10 Échéance 27.10.2007

Aucune option de souscription ou d'achat d'actions n'a été consentie ou levée par les dirigeants sociaux sur l'exercice.

4.2.5 Actionnariat salarié dans le cadre du Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après "FCPE")

Au 31 mars 2005, les salariés détenaient par le biais du FCPE Ubi actions 406 343 actions soit 2,252 % du capital social.

L'Assemblée Générale Mixte du 23 juillet 2004, dans sa partie extraordinaire, a autorisé le Conseil d'Administration à procéder sur ses seules délibérations à une augmentation de capital réservée aux salariés français, dans la limite maximum de 2,5 % du montant total des actions composant le capital social au moment de son utilisation par le Conseil d'Administration, par l'intermédiaire notamment d'un Fonds Commun de Placement d'Entreprise.

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 29 novembre 2004, a utilisé cette autorisation en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 12,88 euros chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions. Cette augmentation de capital a été constatée par le Conseil d'Administration en date du 1^{er} mars 2005. Les salariés ont souscrit à 270 405 actions par le biais du FCPE Ubi actions.

4.2.6 Titres non représentatifs du capital

Néant.

4.2.7 Identification des porteurs de titres

L'article 5 des statuts autorise la société à mettre en œuvre une procédure d'identification des détenteurs de titres.

4.2.8 Tableau d'évolution du capital

- Date - Nature de l'opération	Nombre d'actions	Nombre cumulé d'actions
Situation au 31.03.00		16 578 368
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
13.07.01 Augmentation de capital réservée aux salariés (PEE) et conversion d'options de souscription d'actions, d'obligations et de l'exercice des bons	181 543	17 090 665
19.10.01 Conversion du capital social en euro (augmentation de la valeur nominale de l'action)		
22.04.02 Augmentation de capital suite à la conversion d'options de souscription, d'obligations et de l'exercice de bons de souscription	278 067	17 368 732
20.12.02 Augmentation de capital réservée aux salariés (PEE) et conversion d'options de souscription d'actions, d'obligations et d'exercice de bons	171 350	17 540 082
11.11.03 Augmentation de capital par conversion d'obligations et levées d'options	20 195	17 560 277
31.03.04 Augmentation de capital par levées d'options	22 027	17 582 304
18.05.04 Augmentation de capital suite aux levées d'options et à la souscription du FCPE Ubi Actions	101 089	17 683 393
01.03.05 Augmentation de capital par levées d'options, conversion de valeurs mobilières et souscription du FCPE Ubi Actions	357 557	18 040 950
20.04.05 Constatation d'une augmentation de capital au 31.03.2005 suite à des levées d'options (arrêté du capital sur l'exercice)	3 890	18 044 840

1- À partir du 13.07.01, capital converti en euro.

Montant de l'augmentation de capital		Valeur nominale de l'action (en F, puis €)	Prime d'émission (en F, puis €)	Montants cumulés du capital (en F, puis €)
Par apport numéraire (en F) ¹ , puis €	Par incorporation (en F) ² , puis €			
		2		33 156 736
661 508		2	47 956 367	33 818 244
25 941 828		2	25 578 742	34 181 330
	87 195 98 €	0,31 €		5 298 106,15 €
4 292 812,97 €		0,31 €	4 206 612,20 €	5 384 306,92 €
1 390 358,85 €		0,31 €	1 337 240,35 €	5 437 425,42 €
283 015,68 €		0,31 €	276 755,23 €	5 443 685,87 €
363 816,40 €		0,31 €	356 988,03 €	5 450 514,24 €
1 381 258,55 €		0,31 €	1 349 920,96 €	5 481 851,83 €
5 142 887,41 €		0,31 €	5 032 044,74 €	5 592 694,50 €
35 788 €		0,31 €	34 582,10 €	5 593 900,40 €

Évolution du capital et des droits de vote au cours des trois derniers exercices

Au 31.03.03	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	Pourcentage	Nbre de droits de vote	Pourcentage
Guillemot Brothers SA	915 227	5,218 %	1 830 392	10,715 %
Claude Guillemot	141 463	0,807 %	141 463	0,828 %
Yves Guillemot	291 797	1,664 %	291 797	1,708 %
Michel Guillemot	167 665	0,956 %	167 665	0,981 %
Gérard Guillemot	403 007	2,298 %	403 007	2,359 %
Christian Guillemot	99 697	0,568 %	99 697	0,584 %
Autres membres famille Guillemot	40 875	0,232 %	40 875	0,239 %
Guillemot Corporation SA	1 111 545	6,337 %	1 111 545	6,507 %
Concert	3 171 276	18,080 %	4 086 441	23,921 %
Ubisoft Entertainment SA	1 169 733	6,669 %	-	-
Gameloft SA	264 923	1,510 %	-	-
Public et salariés du groupe	12 934 150	73,741 %	12 996 329	76,079 %
Total	17 540 082	100 %	17 082 770	100 %

Au 31.03.04	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	Pourcentage	Nbre de droits de vote	Pourcentage
Guillemot Brothers SA	1 002 445	5,701 %	1 913 791	10,622 %
Claude Guillemot ¹	141 463	0,805 %	230 286	1,278 %
Yves Guillemot ¹	301 304	1,714 %	390 128	2,165 %
Michel Guillemot ¹	195 365	1,111 %	284 191	1,577 %
Gérard Guillemot ¹	377 507	2,147 %	466 333	2,588 %
Christian Guillemot ¹	101 697	0,578 %	178 519	0,991 %
Autres membres famille Guillemot	47 725	0,271 %	47 735	0,266 %
Guillemot Corporation SA	373 924	2,127 %	373 924	2,075 %
Guillemot Suisse SA	38 055	0,216 %	38 055	0,210 %
Concert	2 579 485	14,670 %	3 922 962	21,772 %
Ubisoft Entertainment SA	34 749	0,198 %	-	-
Public et salariés du groupe	14 968 070	85,132 %	14 094 977	78,228 %
Total	17 582 304	100 %	18 017 939	100 %

1- Messieurs Guillemot ont acquis le 20 avril 2003 un droit de vote double pour un total de 432 121 actions suite à l'inscription de ces actions au nominatif pur pendant deux ans. Le reste des actions détenues est à droit de vote simple.

Au 31.03.05	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	Pourcentage	Nbre de droits de vote	Pourcentage
Guillemot Brothers SA	1 925 637	10,671 %	2 835 778	14,570 %
Claude Guillemot	164 463	0,911 %	253 286	1,301 %
Yves Guillemot	164 304	0,911 %	253 128	1,301 %
Michel Guillemot	175 365	0,972 %	264 191	1,357 %
Gérard Guillemot	153 107	0,848 %	241 933	1,243 %
Christian Guillemot	124 697	0,691 %	201 519	1,035 %
Autres membres de la famille Guillemot	35 721	0,199 %	36 606	0,188 %
Guillemot Corporation SA	200 024	1,108 %	200 024	1,028 %
Guillemot Suisse SA	38 055	0,211 %	38 055	0,196 %
Concert	2 981 373	16,522 %	4 324 520	22,219 %
Ubisoft Entertainment SA ¹	2 973	0,016 %	-	-
Public et salariés du groupe	15 060 494	83,462 %	15 138 610	77,781 %
Total	18 044 840	100 %	19 463 130	100 %

1- Au cours de l'exercice, la société n'a procédé directement à aucune opération d'achat d'actions sur le marché.

4.4 Répartition du capital et des droits de vote au 5 juillet 2005

Au 24.6.05	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	Pourcentage	Nbre de droits de vote	Pourcentage
Guillemot Brothers SA ¹	1 925 637	10,67 %	2 905 343	14,88 %
Claude Guillemot	164 463	0,91 %	253 286	1,30 %
Yves Guillemot	164 304	0,91 %	253 128	1,30 %
Michel Guillemot	158 865	0,89 %	247 691	1,27 %
Gérard Guillemot	153 107	0,84 %	241 933	1,24 %
Christian Guillemot	124 697	0,70 %	201 519	1,03 %
Autres membres famille Guillemot	35 721	0,20 %	36 606	0,19 %
Guillemot Corporation	200 024	1,10 %	200 024	1,02 %
Guillemot Suisse SA	38 055	0,21 %	38 055	0,19 %
Concert	2 964 873	16,43 %	4 377 585	22,42 %
Ubisoft Entertainment SA	2 869	0,02 %	0	0 %
Public et salariés du groupe ²	15 079 967	83,57 %	15 144 460	77,58 %
Total	18 044 840	100 %	19 522 045	100 %

1- Cette société est détenue à 100% par la famille Guillemot.

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

Détention du Conseil d'Administration

Le pourcentage de capital détenu directement par l'ensemble des organes du Conseil d'Administration est de 4,33 %.

Le pourcentage des droits de vote détenus directement par l'ensemble des organes du Conseil d'Administration est de 6,21 %.

Pacte d'actionnaires

Il n'existe pas de pacte d'actionnaires entre Guillemot Brothers SA, Claude, Michel, Yves, Gérard, Christian, Marcel et Yvette Guillemot, ni de pacte liant les actionnaires précités à des actionnaires tiers.

Actionnaires détenant plus de 5 % du capital social en mai 2005 (1) :

Nom de l'actionnaire	Pourcentage
Electronic Arts Inc. (2)	19,37 %
CDC IXIS	5,47 %
Calyon Corporate & Investment Bank	5,04 %

1- Informations données sur la base des déclarations faites à la société et de l'enquête TPI sur les principaux investisseurs institutionnels en mai 2005.

2- La société de droit américain Electronic Arts Inc. a informé la société :

- le 7 février 2005, avoir franchi à la hausse les seuils de 5 et 10 % en capital et 20 % en droits de vote et détenir à cette date 3 497 049 actions ;
- le 16 février 2005, avoir franchi à la baisse le seuil de 20 % en droit de vote suite à une publication d'un nouveau nombre de droits de vote par Ubisoft Entertainment SA.

Au 31 mars 2005, elle détenait 19,37 % du capital et 17,97 % des droits de vote de la société.

Electronic Arts Inc. a complété sa déclaration de franchissement de seuil par la déclaration d'intention suivante :

"Conformément à l'article L.233-7 du Code de commerce, à la suite du franchissement à la hausse des seuils de 10 % du capital et 20 % des droits de vote de la société Ubisoft Entertainment SA, Electronic Arts Inc. déclare les objectifs qu'elle a l'intention de poursuivre vis-à-vis de cette société les douze prochains mois :

- Electronic Arts Inc. agit seule ;
- Electronic Arts Inc. est susceptible de réaliser des opérations d'achat (y compris une prise de contrôle) ou de vente des actions Ubisoft Entertainment SA ;
- Electronic Arts Inc. est susceptible de demander sa représentation au sein des organes sociaux de Ubisoft Entertainment SA".

4.5 Marché des titres

Informations générales sur le marché des titres de l'émetteur

- Code Euroclear : FR0000054470
- Place de cotation : Euronext - Paris - Eurolist - Compartiment B
- Nombre d'actions cotées au 31 mars 2005 : 18 044 840
- Capitalisation boursière au 31 mars 2005 : 543 millions d'euros sur le cours de bourse de clôture (30,08 euros)
- Cours d'introduction le 1^{er} juillet 1996 : 38,11 euros avant division du nominal par 5 réalisée le 11 janvier 2000

Mois	Cours maximum (en €)	Cours minimum (en €)	Volume échangé
Avril 2003	15,34	9,91	1 995 426
Mai 2003	17,71	15,00	3 592 448
Juin 2003	17,90	16,14	2 195 221
Juillet 2003	18,89	16,00	1 917 409
Août 2003	18,78	16,40	1 550 738
Septembre 2003	19,87	18,13	2 137 219
Octobre 2003	28,35	18,01	4 648 835
Novembre 2003	29,49	24,30	3 823 862
Décembre 2003	26,77	20,03	4 144 836
Janvier 2004	23,54	18,65	3 021 373
Février 2004	19,94	15,34	7 759 826
Mars 2004	21,29	18,10	5 337 471
Avril 2004	22,94	20,43	2 232 820
Mai 2004	22,08	19,92	1 663 809
Juin 2004	21,60	18,01	1 693 226
Juillet 2004	20,15	17,15	1 019 826
Août 2004	18,45	15,38	717 635
Septembre 2004	18,09	15,05	1 197 781
Octobre 2004	16,91	14,33	1 522 355
Novembre 2004	16,73	15,18	1 223 980
Décembre 2004	29,15	16,05	5 153 872
Janvier 2005	31,64	24,62	5 071 718
Février 2005	33,85	30,11	3 470 123
Mars 2005	32,90	28,46	2 014 513
Avril 2005	32,72	29,80	1 349 037
Mai 2005	37,02	36,40	3 149 527

Source : Euronext

4.6 Dividendes

La société n'a pas distribué de dividende au cours des trois derniers exercices et n'envisage pas d'en distribuer à court ou à moyen terme.

5

GOUVERNEMENT
D'ENTREPRISE

5.1	Direction du groupe	120
5.2	Composition et fonctionnement du Conseil d'Administration	120
5.3	Autres mandats exercés par Les Administrateurs	121
5.4	Intérêts des dirigeants	124

5.1 Direction du groupe

• Président Directeur Général

Monsieur Yves Guillemot

• Directeurs Généraux Délégués

Monsieur Claude Guillemot (Opérations)

Monsieur Michel Guillemot (Développement - Stratégie et Finances)

Monsieur Gérard Guillemot (Édition et marketing)

Monsieur Christian Guillemot (Administration)

Informations complémentaires sur la direction du groupe :

• Directeur des Territoires EMEA

Monsieur Alain Corre

• Directeur Amérique du Nord

Monsieur Laurent Detoc

• Directeur Financier

Monsieur Alain Martinez

• Directeur de la Production Internationale

Madame Christine Burgess-Quemard

• Directeur de la Politique Éditoriale

Monsieur Serge Hascoët

5.2 Composition et fonctionnement du Conseil d'Administration

Nom	Date d'entrée en fonction	Date de renouvellement du mandat	Date d'expiration du mandat
Yves Guillemot Administrateur Président Directeur Général			Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007
Claude Guillemot	28 février 1988	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	
Michel Guillemot			
Gérard Guillemot			
Christian Guillemot Administrateurs			
Yvette Guillemot Administrateur	25 janvier 1996	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007

Chaque administrateur doit détenir au moins une action de la société.

Leur mandat est d'une durée de six ans renouvelables.

Le Conseil d'Administration est investi des pouvoirs les plus étendus pour déterminer les orientations de l'activité et veille à leur mise en œuvre dans les limites de l'objet social et des pouvoirs expressément attribués par la loi aux Assemblées Générales.

En application de l'article L225-51 du Code de commerce, le Conseil d'Administration, dans sa séance du 22 octobre 2001, s'est prononcé sur le mode d'exercice de la Direction Générale de la société. Il a décidé de ne pas dissocier les fonctions du Président du Conseil d'Administration et celles de la Direction Générale.

En conséquence, Monsieur Yves Guillemot, au titre de la présidence du Conseil d'Administration a pour mission légale de représenter le Conseil d'Administration de la société, d'en organiser les travaux et d'en rendre compte à l'Assemblée Générale des actionnaires, de veiller au bon fonctionnement des organes sociaux de la société et de s'assurer en particulier que les Administrateurs sont bien en mesure de remplir leur fonction. Au titre de la Direction Générale, sous réserve des pouvoirs que la loi

attribue aux Assemblées Générales d'actionnaires et au Conseil d'Administration, il est investi des pouvoirs les plus étendus pour agir en toute circonstance au nom de la société et pour la représenter dans ses rapports avec les tiers.

Le Conseil d'Administration s'est réuni une vingtaine de fois au cours de l'exercice 2004/2005.

Il réfléchit à l'entrée au Conseil d'Administration à moyen terme d'un ou plusieurs Administrateurs indépendants au sens du rapport Bouton.

Dans sa séance en date du 27 juillet 2004, le Conseil d'Administration a adopté son règlement intérieur lui permettant notamment d'utiliser des moyens de visioconférence pour la tenue de ses séances.

Les conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil, ainsi que les procédures de contrôle interne font l'objet, conformément à l'article L225-37 du Code de commerce, d'un rapport spécifique du Président du Conseil d'Administration.

5.3 Autres mandats exercés par Les Administrateurs

Monsieur Yves GUILLEMOT

Administrateur et Président Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

Autres fonctions :

France

Administrateur et Directeur Général Délégué

Gameloft SA
Guillemot Brothers SA
Guillemot Corporation SA

Co-Gérant

Ludifactory SARL

Gérant

Ubisoft Books and Records SARL
Ubisoft Computing SARL
Ubisoft Design SARL
Ubisoft Emea SARL
Ubisoft Graphics SARL
Ubisoft Manufacturing & Administration SARL
Ubisoft Networks SARL
Ubisoft Pictures SARL
Ubisoft Productions France SARL
Ubisoft Simulations SARL

Président

Ubisoft France SAS
Ubisoft World SAS
Ubisoft World Studios SAS
Tiwak SAS

Étranger

Administrateur

Ubisoft Nordic AS (Danemark)
Ubisoft Pty Ltd (Australie)
Ubisoft Sweden AB (Suède)
Guillemot Inc. (États-Unis)
Guillemot Limited (Royaume-Uni)
Guillemot Inc. (Canada)
Gameloft Inc. (États-Unis)
Gameloft Inc. (Canada)

Gérant

Ubisoft Entertainment BV (Hollande)
Ubisoft SARL (Maroc)
Ubisoft SPRL (Belgique)
Ubisoft GmbH (Allemagne)
Blue Byte GmbH (Allemagne)
Ubisoft Warenhandels GmbH (Autriche)

Président

Ubi Computer Software Beijing Company Ltd (Pékin)
 Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong-Kong)
 Ubisoft Finland OY (Finlande)
 Ubisoft Canada Inc. (Canada)
 Ubisoft Divertissements Inc. (Canada)
 Ubi Games SA (Suisse)
 Ubisoft Holdings Inc. (États-Unis)
 Ubisoft Inc. (États-Unis)
 Ubisoft KK (Japon)
 Ubisoft Ltd (Royaume-Uni)
 Ubisoft Norway AS (Norvège)
 Ubisoft SpA (Espagne)
 Red Storm Entertainment Inc. (États-Unis)

Vice-Président

Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

Monsieur Claude GUILLEMOT

Administrateur et Président Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

Autres fonctions :**France****Administrateur et Directeur Général Délégué**

Gameloft SA
 Guillemot Brothers SA

Président Directeur Général

Guillemot Corporation SA

Président

Hercules Thrustmaster SAS

Étranger**Administrateur**

Ubisoft Divertissements Inc. (Canada)
 Ubisoft Ltd (Hong-Kong)
 Ubisoft Holdings Inc. (USA)
 Ubisoft Inc. (États-Unis)
 Ubisoft Nordic AS (Danemark)
 Ubisoft SpA (Italie)
 Ubisoft Sweden AB (Suède)
 Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)
 Ubisoft Canada Inc. (Canada)
 Guillemot Limited (Royaume-Uni)
 Guillemot BV (Hollande)
 Guillemot Corporation (HK) Limited (Hong-Kong)
 Guillemot SA (Belgique)

Guillemot SA (Espagne)
 Guillemot SRL (Italie)
 Gameloft Inc. (États-Unis)
 Gameloft Iberica SA (Espagne)
 Gameloft Inc. (Canada)
 Gameloft Limited (Royaume-Uni)

Président

Guillemot Inc. (Canada)
 Président Guillemot Inc. (États-Unis)

Gérant

Guillemot GmbH (Allemagne)

Monsieur Michel GUILLEMOT

Administrateur et Président Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

Autres fonctions :**France****Administrateur et Directeur Général Délégué**

Guillemot Brothers SA
 Guillemot Corporation SA

Président Directeur Général

Gameloft SA

Gérant

Gameloft Rich Games Production France SARL

Étranger**Administrateur**

Ubi Computer Software Beijing Company Ltd (Chine)
 Ubisoft Ltd (Hong-Kong)
 Ubisoft Canada IND (Canada)
 Ubisoft Divertissements IND (Canada)
 Ubisoft Holdings Inc. (États-Unis)
 Ubisoft Inc. (États-Unis)
 Ubisoft KK (Japon)
 Ubisoft Music Inc. (Canada)
 Ubisoft SA (Espagne)
 Ubisoft SpA (Italie)
 Ubisoft Sweden AB (Suède)
 Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)
 Guillemot Inc. (États-Unis)
 Guillemot Inc. (Canada)

Vice-Président

Ubisoft Divertissements Inc. (Canada)

Gérant

Ubi Studios SL (Espagne)

Ubisoft Studios SRL (Italie)

Gérant de Gameloft GmbH (Allemagne)

Gérant de Gameloft SRL (Italie)

Président

Président de Gameloft Inc. (États-Unis)

Président de Gameloft Inc. (Canada)

Président de Gameloft Limited (Royaume-Uni)

Président de Gameloft SRL (Roumanie)

Président de Gameloft KK (Japon)

Président de Gameloft Software Beijing Company Ltd (Chine)

Président de Gameloft Software Shanghai Company Ltd (Chine)

Président de Gameloft Company Ltd (Vietnam)

Directeur

Directeur de Gameloft Iberica SA (Espagne)

Monsieur Gérard GUILLEMOT

Administrateur et Président Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

Autres fonctions :**France****Administrateur et Directeur Général Délégué**

Gameloft SA

Guillemot Brothers SA

Guillemot Corporation SA

Co-Gérant

Ludifactory SARL

Étranger**Administrateur**

Ubisoft Divertissements Inc. (Canada)

Ubisoft Ltd (Hong-Kong)

Ubisoft Holdings Inc. (États-Unis)

Ubisoft Inc. (États-Unis)

Ubisoft KK (Japon)

Ubisoft SA (Espagne)

Ubisoft SpA (Italie)

Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

Guillemot Limited (Royaume-Uni)

Guillemot Inc. (États-Unis)

Guillemot Inc. (Canada)

Gameloft Inc. (États-Unis)

Gameloft Inc. (Canada)

Président

Ubisoft Music Inc. (Canada)

Ubisoft Music Publishing Inc. (Canada)

Monsieur Christian GUILLEMOT

Administrateur et Président Directeur Général Délégué d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

Autres fonctions :**France****Administrateur et Directeur Général Délégué**

Gameloft SA

Guillemot Corporation SA

Administrateur et Directeur Général Délégué

Guillemot Brothers SA

Gérant

Guillemot Administration et Logistique SARL

Étranger**Président**

AMA Ltd (Grande-Bretagne)

Administrateur

Ubisoft Canada Inc. (Canada)

Ubisoft Divertissements Inc. (Canada)

Ubi Soft Entertainment Ltd (Hong Kong)

Ubisoft Holdings Inc. (États-Unis)

Ubisoft Inc. (États-Unis)

Ubisoft Ltd (Royaume-Uni)

Ubisoft Music Inc. (Canada)

Ubisoft Nordic AS (Danemark)

Ubisoft SpA (Italie)

Ubisoft Sweden AS (Suède)

Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

Guillemot Inc. (États-Unis)

Guillemot Limited (Royaume-Uni)

Guillemot Corporation (HK) Limited (Hong-Kong)

Guillemot SA (Belgique)

Guillemot Inc. (Canada)

Guillemot Recherche et Développement Inc. (Canada)

Gameloft Inc. (États-Unis)

Gameloft Iberica SA (Espagne)

Gameloft Inc. (Canada)

Gameloft Limited (Royaume-Uni)

Madame Yvette GUILLEMOT

Administrateur d'Ubisoft Entertainment SA.

Son mandat expirera lors de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007.

Autres fonctions :

Étranger

Administrateur

Shanghai Ubi Computer Software Company Ltd (Chine)

5.4 Intérêts des dirigeants

Rémunération des dirigeants et des membres du Conseil d'administration

Les frères Guillemot sont rémunérés au titre de leurs fonctions de Directeur Général et Directeurs Généraux Délégués. Il s'agit d'un élément de rémunération fixe; ils ne bénéficient pas de contrats de travail.

Aucun engagement n'a été pris par la société, au bénéfice de ses mandataires sociaux, à raison de la cessation ou du changement de leurs fonctions.

(Informations complémentaires dans Rémunération des dirigeants en 2.1.8).

Plan d'options d'achat et de souscription d'actions

Les membres du Conseil d'Administration ne bénéficient d'aucune option d'achat ou de souscription d'actions.

6

RAPPORT DU PRÉSIDENT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

CONFORMÉMENT À L'ARTICLE L225-37 DU
CODE DE COMMERCE, SUR LES CONDITIONS
DE PRÉPARATION ET D'ORGANISATION DES
TRAVAUX DU CONSEIL ET LES PROCÉDURES
DE CONTRÔLE INTERNE MISE EN PLACE
PAR LA SOCIÉTÉ.

6.1 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil	126
6.1.1 Composition et organisation du Conseil	126
6.1.2 Information des Administrateurs	126
6.1.3 Attributions du Conseil	126
6.1.4 Règlement intérieur	126
6.1.5 Principaux sujets abordés au cours de l'exercice	126
6.2 Les procédures de contrôle interne	127
6.2.1 Définition et objectifs du contrôle interne	127
6.2.2 Les principaux risques	127
6.2.2.1 Risque Lié à La Sécurité Informatique	127
6.2.2.2 Risque Lié à la dépendance à l'égard des clients	127
6.2.2.3 Risques de marché	127
6.2.3 Périmètre du contrôle interne	128
6.2.4 Organisation générale des procédures de contrôle interne au niveau groupe	128
6.2.4.1 Organisation générale	128
6.2.4.2 Mise en oeuvre des moyens	128
6.2.5 Les procédures relatives à l'élaboration de l'information financière et comptable	129
6.2.6 Perspectives	130
6.3 Limitations apportées aux pouvoirs du Directeur Général	131
6.4 Rapport des Commissaires aux comptes établi en application du dernier alinéa de l'article L.225-235 du Code de commerce, sur le rapport du Président du Conseil d'Administration de la société Ubisoft Entertainment SA, pour ce qui concerne les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière	131

Le présent rapport, établi en application de l'article L.225-37 alinéa 6 du Code de commerce résultant de l'article 117 de la Loi du 1^{er} août 2003 sur la sécurité financière, rend compte des conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'Administration, ainsi que des procédures de contrôle interne mises en place par la société.

6.1 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil

6.1.1 Composition et organisation du Conseil

Le Conseil d'Administration est composé de six membres dont quatre sont également Directeurs Généraux Délégués et assistent le Président Directeur Général.

Le Conseil d'Administration a, en effet, fait le choix, le 22 octobre 2001, de ne pas dissocier les fonctions de Président du Conseil d'Administration de celles de la Direction Générale. Dans le tableau, note 5.2, vous trouverez tous les détails relatifs à la composition du Conseil d'Administration.

Il n'y a pas d'Administrateur indépendant au sens du rapport Bouton. Le Conseil réfléchit à l'entrée à moyen terme d'un ou plusieurs Administrateurs indépendants.

Chaque Administrateur doit au moins être propriétaire d'une action. Les Administrateurs sont nommés pour une durée de six années renouvelables. Ils ne doivent pas être âgés de plus de 80 ans.

6.1.2 Information des Administrateurs

Le Président Directeur Général communique aux Administrateurs les informations et la documentation nécessaires à l'accomplissement de leur mission et à la préparation des délibérations conformément à l'article L225-35 du Code de commerce.

Les Administrateurs sont tenus à la discrétion à l'égard des informations présentant un caractère confidentiel et données comme telles par le Président du Conseil d'Administration.

6.1.3 Attributions du Conseil

Le Conseil d'Administration détermine les orientations de la société et veille à leur mise en œuvre. Il se réunit, aussi souvent que l'intérêt social l'exige, au siège social ou à tout autre endroit choisi par le Président ; aucune forme spéciale n'est requise pour les convocations.

6.1.4 Règlement intérieur

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 27 juillet 2004, a adopté son règlement intérieur.

Il prévoit notamment la possibilité d'utiliser la visioconférence. Les moyens de visioconférence utilisés doivent satisfaire à des caractéristiques techniques garantissant une participation effective à la réunion du Conseil dont les délibérations doivent être retransmises de façon continue.

6.1.5 Principaux sujets abordés au cours de l'exercice

Sur l'exercice, le Conseil d'Administration a principalement consacré ses travaux à :

- l'examen et l'approbation des comptes semestriels et annuels de l'exercice clos le 31 mars 2005. Conformément à l'article L255-238 du Code de commerce, les Commissaires aux comptes ont été convoqués à ces séances du Conseil ;
- l'examen et l'approbation des comptes prévisionnels ;
- l'examen des questions stratégiques du groupe Ubisoft ;
- l'examen et l'approbation de son règlement intérieur ;
- l'examen des conventions réglementées conformément à l'article L225-38 du Code de commerce.

Le Conseil s'est réuni une vingtaine de fois sur l'exercice et le taux de participation a été en moyenne de 70 %.

6.2 Les procédures de contrôle interne

6.2.1 Définition et objectifs du contrôle interne

Ubisoft reprend la définition du contrôle interne exposée par AFEF.MEDEF.

Le contrôle interne a pour objectif de veiller :

- à ce que les actes de gestion et les opérations réalisées par la société, ainsi que les comportements des personnels, soient conformes aux lois et règlements en vigueur, ainsi qu'aux orientations données par les organes sociaux et aux valeurs, normes et règles internes à l'entreprise ;
- à la sincérité et la fiabilité des informations comptables, financières et de gestion communiquées aux organes sociaux ;
- à prévenir et maîtriser les risques résultant de l'activité de l'entreprise et les risques d'erreurs ou de fraudes.

Les procédures mises en place constituent un cadre de fonctionnement interne à la société.

Les procédures de gestion des risques, ou de contrôle interne, ont pour objectifs :

- d'énumérer les risques potentiels et les évaluer en terme d'impact sur l'activité de la société ;
- de définir et mettre en place des actions pour assurer le suivi et la mesure de ces risques.

Les principaux risques identifiés (cf. 6.2.2 ci-dessous) par la Direction Générale ont permis de réaliser une cartographie de ces risques. Les étapes suivantes ont été réalisées :

- identification de l'ensemble des activités de la société ;
- identification d'une trentaine de risques pouvant impacter les activités du groupe ;
- identification des principaux moyens de prévention.

Cette analyse descriptive s'inscrit dans une perspective dynamique qui permettra à Ubisoft d'aboutir, à terme, à une appréciation de la pertinence et de l'efficacité de son contrôle interne.

6.2.2 Les principaux risques

Les principaux risques identifiés sont :

6.2.2.1 Risque lié à la Sécurité Informatique

Malgré les nombreux systèmes d'intégration mis en place, Ubisoft n'est pas à l'abri d'une malveillance, d'une intrusion, ni d'un problème d'identification des utilisateurs sur le réseau, etc.

L'évolution de la réglementation, le déploiement des nouvelles solutions de mobilité, la multiplication des virus,

l'utilisation accrue d'Internet sont autant d'éléments qui favorisent la mise en place de solutions globales de sécurité.

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

La sécurité des systèmes informatiques protège l'information de ces menaces pour assurer la continuité de l'activité. Elle se caractérise par la garantie de la confidentialité, de l'intégrité et de la disponibilité de l'information.

6.2.2.2 Risque lié à la dépendance au regard des clients

La société n'a pas de dépendance significative à l'égard des clients susceptibles d'affecter son plan de développement. Ubisoft bénéficie d'un réseau de distribution de plus en plus centralisé. En effet, dans la plupart des pays européens, tout comme aux États-Unis et au Japon, la distribution est centralisée et Ubisoft livre directement les enseignes locales qui redistribuent elles-mêmes auprès de leurs magasins. Seuls les revendeurs indépendants les plus petits sont livrés par l'intermédiaire de distributeurs ou grossistes, principalement en France et au Royaume-Uni.

La majeure partie des ventes est réalisée avec des clients "grands comptes". Le risque de non-paiement de ces derniers est donc relativement faible. De plus, les principales filiales, qui représentent plus de 89 % du chiffre d'affaires du groupe, bénéficient d'une assurance crédit.

6.2.2.3 Risques de marché

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

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

Risques de taux

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

Au 31 mars 2005, la dette nette du groupe était essentiellement constituée de dettes obligataires et d'emprunts à taux fixes. Le groupe est donc peu sensible à une hausse des taux d'intérêts, mais est exposé à un risque de coût d'opportunité dans le cas d'une baisse des taux.

Risque de change

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

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

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

6.2.3 Périmètre du contrôle interne

Le groupe Ubisoft se compose de 17 sociétés françaises et 29 sociétés étrangères, qui se répartissent de la façon suivante : 21 sociétés de distribution, 18 sociétés de production, 6 sociétés support et 1 société dans la téléphonie mobile.

Les grandes orientations et les objectifs sont déterminés par la Direction Générale représentée par le Conseil d'Administration, et par les directions générales des filiales.

Chaque filiale possède sa propre direction et sa propre équipe managériale.

La mise en œuvre des stratégies destinées à assurer la réalisation des objectifs ainsi définis est assurée au sein de chaque filiale.

6.2.4 Organisation générale des procédures de contrôle interne au niveau groupe

6.2.4.1 Organisation générale

L'organisation et le rôle des différents organes qui concourent au contrôle interne sont détaillés ci-après :

Le Président Directeur Général du groupe

il est responsable de l'élaboration des procédures et des moyens mis en œuvre pour assurer le fonctionnement et le suivi du contrôle interne.

Les Services Comptables et Financiers

Ils regroupent des services fonctionnels ayant une double mission d'expertise et de contrôle. Ces services existent dans toutes les sociétés du groupe :

Le Contrôle de gestion de chaque filiale fournit les informations chiffrées pertinentes (chiffre d'affaires, marges, coûts, etc.) aux responsables opérationnels pour leur permettre de prendre les décisions de pilotage de la

filiale. Il a pour objectifs de mettre en place des outils de reporting prévisionnels mensuels, adaptés aux différents niveaux de responsabilité, et d'analyser les écarts entre les objectifs et le réalisé.

Chaque responsable du département Comptabilité établit des comptes mensuels au 10 du mois suivant et complète la liasse de consolidation.

Les responsables des comptabilités des filiales françaises communiquent les comptes au Département Audit et Révision qui supervise l'établissement, l'audit et la révision des comptes afin d'assurer une image fidèle de la situation financière.

Ce département encadre et valide également l'analyse et la formalisation des process organisationnel et informatique. Le département Consolidation, qui dépend de la Direction Administration, établit les comptes consolidés mensuels du groupe au 20 du mois suivant ; il assure également le suivi quotidien du chiffre d'affaires consolidé réalisé du groupe. Ce département centralise toutes les expertises en matière d'établissement et d'analyse des comptes mensuels. Il diffuse les procédures comptables applicables au sein du groupe, notamment via le manuel de consolidation.

Il est garant du respect des normes et règlements en vigueur afin de donner une image sincère de l'activité et de la situation du groupe.

La Direction de la Trésorerie et de la Finance assure la mise en place de produits dérivés de taux de change et coordonne la gestion de trésorerie des filiales françaises et étrangères.

Elle s'assure de la bonne adéquation entre les politiques de gestion des risques de taux, de change, et de liquidité et les informations financières publiées.

Elle attribue des délégations de pouvoir à un nombre limité de collaborateurs seuls habilités par la Direction Générale à traiter certaines opérations financières pour le compte des filiales selon des seuils et autorisations prédéfinis.

La Communication Financière diffuse, auprès des actionnaires, des analystes financiers, des investisseurs, les informations financières nécessaires à la bonne compréhension de la stratégie du groupe.

La Direction des Systèmes d'Information (DSI) gère le développement d'outils spécifiques pour toutes les filiales et collabore au choix des solutions informatiques. Elle est chargée de mettre en place, coordonner et développer l'ERP (Enterprise Resource Planning) au sein du groupe. Elle effectue un suivi régulier du déroulement des projets informatiques et s'assure qu'ils sont en adéquation avec les besoins des opérationnels.

6.2.4.2 Mise en oeuvre des moyens

Une logique d'intégration produits

Le module de gestion des achats, toujours dans le cadre de l'ERP, est un bon exemple de l'intégration des données de la société.

Du côté opérationnel (vente et manufacturing), ce module est devenu la plateforme commune entre l'équipe Emea (Zone Europe - Moyen Orient - Asie) et les filiales de distribution de la zone.

People Soft est une application centralisée, s'appuyant sur une base de données unique pour toutes les filiales ; ainsi et surtout les mêmes formats de transactions.

L'information est plus fiable pour tous les intervenants de la chaîne logistique.

La sécurité des données informatiques

Ubisoft mène une politique d'automatisation poussée.

Dans le domaine comptable, l'informatisation des échanges de données (interfaces entre systèmes comptables et système de consolidation, intégration journalière des écritures bancaires, émission automatisée des paiements,) sécurise les traitements.

La sécurité des données informatiques et des traitements fait l'objet d'une attention particulière (protection physique et logique des accès, sauvegardes, back-up,...).

Des contrôles sont nécessaires pour atteindre un niveau satisfaisant de sécurité dans la gestion et le maintien des réseaux informatiques.

Les contrôles doivent garantir :

- la sécurité des données circulant sur les réseaux ;
- la protection des services connectés contre les accès non autorisés ;
- la séparation des responsabilités opérationnelles des réseaux de celles concernant l'exploitation informatique ;
- la désignation des responsabilités des intervenants ;
- l'élaboration des procédures de gestion des équipements distants ;
- les contrôles nécessaires pour sauvegarder la confidentialité et l'intégrité des données passant par des réseaux publics et pour protéger les systèmes connectés ;
- la disponibilité des services et des systèmes connectés.

Le groupe a mis en place auprès de tous ses collaborateurs en France, une charte d'utilisation des ressources informatiques afin de rendre compte des droits et devoirs de chacun concernant les ressources informatiques, le réseau et les services Internet. Plus qu'un guide d'utilisation, il s'agit d'un code de bonne conduite responsabilisant chacun.

Ainsi les notions de confidentialité, de propriété intellectuelle, de protection d'informations, d'intégrité des ressources, ne seront plus seulement des mots mais des valeurs à respecter. Le groupe se prémunit en interne afin de mieux protéger ses systèmes d'informations.

Cette charte sera appliquée à court terme au niveau mondial.

6.2.5

Les procédures relatives à l'élaboration de l'information financière et comptable

Le reporting mensuel

Le groupe a mis en place une procédure de suivi opérationnel centrée autour du reporting mensuel.

Un plan budgétaire est élaboré par les filiales, pour l'année à venir, en fonction des prévisions de sorties de produits.

Ce reporting permet ainsi de mesurer la performance de chaque filiale et sa contribution au résultat du groupe.

Des réunions, auxquelles participent les Directions Administration, Financière et Contrôle de gestion, permettent d'étudier les différents indicateurs du reporting, d'analyser les écarts entre les comptes réalisés et les prévisions initiales, et d'affiner les prévisions semestrielles et annuelles en fonction du réalisé.

La séparation des fonctions de ces 3 pôles permet d'exercer un contrôle de qualité des informations comptables et financières.

Un outil prévisionnel au service de la performance

L'outil de consolidation HFM est utilisé pour les prévisions de gestion.

En effet, les prévisions de résultat de chaque entité du groupe sont consolidées dans une application centralisée, ce qui permet :

- des analyses au niveau des entités ou d'un poste comptable particulier ;
- des comparaisons entre réalisé et prévisions ;
- des analyses mensuelles ou trimestrielles,...

L'outil est déployé sur toutes les entités du groupe, ce qui permet une vue exhaustive du groupe.

Fiabilité de l'information comptable et financière

L'information comptable et financière d'Ubisoft est élaborée par la Direction Administration sous le contrôle du Président Directeur Général, la validation finale étant du ressort du Conseil d'Administration.

Les comptes de chaque filiale sont établis par les services comptables locaux sous la responsabilité de leur dirigeant. Ces comptes font l'objet d'une revue limitée sur les comptes semestriels et d'un audit par les auditeurs locaux pour la clôture annuelle. La remontée des informations comptables vers le département Consolidation s'effectue en fonction d'un calendrier défini par la Direction Administration.

La société s'est donnée les moyens de réduire et fiabiliser le processus de production des comptes consolidés.

Le groupe utilise, en effet, HFM d'Hyperion pour la récupération et la réconciliation des données comptables des filiales. Cet outil permet de procéder automatiquement à des vérifications de cohérence.

Il privilégie ainsi une remontée fiable et rapide des données et vise à sécuriser les comptes consolidés.

Les comptes consolidés font l'objet d'une revue limitée au 30 septembre et d'un audit au 31 mars par les Commissaires aux comptes du groupe. Des interventions ponctuelles en-cours d'exercice permettent d'étudier au préalable des problématiques comptables spécifiques.

Cette revue systématique permet d'anticiper d'éventuelles questions lors de la clôture annuelle, et de réduire les délais d'établissement des comptes consolidés.

L'objectif du groupe est de finaliser ses comptes consolidés à J + 60 au lieu de J + 75 actuellement.

Le Département Consolidation a mis en place des procédures permettant aux filiales d'optimiser la compréhension et l'efficacité des outils mis en place :

- établissement d'un plan de compte groupe ;
- mise en place d'un mapping automatique entre les comptes sociaux et les comptes consolidés ;
- établissement d'un manuel utilisateur liasse de consolidation ;
- établissement d'un manuel de consolidation.

Un manuel des principes comptables du groupe (IAS/IFRS) est en cours d'élaboration ; l'objectif étant de décrire aux comptables des filiales les principes comptables appliqués par le groupe afin qu'ils identifient les différences de traitement entre les principes comptables locaux et les principes groupe, et qu'ils communiquent au département Consolidation les retraitements à effectuer dans le cadre de l'homogénéisation des comptes consolidés.

Le groupe continue de développer son ERP comptable dans les filiales étrangères. L'objectif étant à terme d'intégrer toutes les filiales significatives sous People Soft/Oracle.

Ce déploiement vise à harmoniser les différentes comptabilités et donc à les formaliser.

Il est en ligne avec une volonté d'assurer plus d'efficacité, de fiabilité ainsi qu'un traitement stratégique de l'information à tous les niveaux.

Ce système répond aux besoins locaux des filiales ainsi qu'aux "standards" du groupe. Ceci permet d'accéder aux informations à tous les niveaux et de les comparer.

Les procédures informatiques mises en place tendent toutes vers l'intégration des données.

Le nouveau référentiel comptable

L'application des normes IFRS devient obligatoire pour les comptes annuels publiés à compter du 1^{er} janvier 2005 pour les sociétés cotées de la CEE. Pour Ubisoft, la présentation des comptes consolidés en normes IAS/IFRS s'applique à l'exercice clos au 31 mars 2006 avec un comparatif de l'exercice clos au 31 mars 2005.

Un groupe de travail a été constitué pour le suivi de la transition à ces nouvelles normes IFRS (mise en place d'un calendrier et d'un plan d'actions). Ce groupe associe les responsables des équipes des différents départements impliqués par le changement de normes comptables : la Consolidation, le Contrôle de gestion, la Finance, et les Systèmes d'information.

Cette méthodologie projet a consisté à :

- faire le diagnostic de l'information financière et l'analyse des divergences par rapport aux normes françaises actuelles ;

- la mise en œuvre opérationnelle et à l'adaptation des procédures et du système d'information (People Soft, HFM) ;
- déployer le processus de consolidation et de refonte des états financiers et du rapport annuel selon les normes IAS/IFRS.

Plusieurs actions vont être menées en interne afin de préparer au mieux les comptables du groupe sur les impacts induits par ce passage aux normes IFRS. Un guide Utilisateur a été élaboré pour les filiales concernées.

Le logiciel comptable a été modifié afin de s'adapter aux nouvelles normes.

Les principaux impacts de l'application de ces normes sur les comptes au 31 mars 2005 sont commentés et chiffrés dans une partie spécifique du Document de référence.

Des règles d'autorisation strictes

Le groupe a établi des règles strictes quant à la capacité à engager les responsables vis-à-vis des encaissements clients et des paiements fournisseurs dans les filiales françaises et étrangères (procédure de double signature, outils sécurisés,...).

Chaque filiale dispose ainsi, à son niveau, de procédures de contrôle interne locales (délégation de signature bancaire, contrôle des opérations courantes, séparation des tâches entre le signataire et le préparateur du paiement,...).

Les autres procédures :

De nombreuses procédures existent dans les domaines suivants :

- les Achats : Gestion des achats et comptabilisations, Achats et suivi du parc, Passation des commandes d'achats, Immobilisations ;
- la Facturation : Facturation des filiales (studios, distribution) et des clients externes France ;
- le Social : Élaboration des paies et traitement des formalités post-paie.

Toutes ces procédures visent à définir les axes d'autorisation et de validation, ainsi que mettre en avant les principes de séparation des tâches et donc de contrôle dans tous les domaines.

6.2.6 Perspectives

Le groupe entend continuer à compléter sa cartographie des risques et à mettre en œuvre de nouveaux plans d'actions qui seraient nécessaires, ainsi que le recensement et la documentation de procédures de contrôle.

6.3 Limitations apportées aux pouvoirs du Directeur Général

Il vous est précisé que le Président Directeur Général exerce ses fonctions sans limitation particulière, sous réserve des pouvoirs expressément attribués au Conseil d'Administration par la loi et les statuts.

6.4 Rapport des Commissaires aux comptes établi en application du dernier alinéa de l'article L. 225-235 du Code de commerce, sur le rapport du Président du Conseil d'Administration de la société Ubisoft Entertainment SA, pour ce qui concerne les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière

Mesdames, Messieurs,

En notre qualité de Commissaires aux comptes de la société Ubisoft Entertainment SA et en application des dispositions du dernier alinéa de l'article L. 225-235 du Code de commerce, nous vous présentons notre rapport sur le rapport établi par le Président de votre société conformément aux dispositions de l'article L. 225-37 du Code de commerce au titre de l'exercice clos le 31 mars 2005.

Il appartient au Président de rendre compte, dans son rapport, notamment des conditions de préparation et d'organisation des travaux du conseil d'administration et des procédures de contrôle interne mises en place au sein de la société.

Il nous appartient de vous communiquer les observations qu'appellent de notre part les informations données dans le rapport du Président, concernant les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière.

Nous avons effectué nos travaux selon la doctrine professionnelle applicable en France. Celle-ci requiert la mise en œuvre de diligences destinées à apprécier la sincérité des informations données dans le rapport du Président, concernant les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière. Ces diligences consistent notamment à :

- prendre connaissance des objectifs et de l'organisation générale du contrôle interne, ainsi que des procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière, présentés dans le rapport du Président ;
- prendre connaissance des travaux sous-tendant les informations ainsi données dans le rapport.

Sur la base de ces travaux, nous n'avons pas d'observation à formuler sur les informations données concernant les procédures de contrôle interne de la société relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière, contenues dans le rapport du Président du Conseil d'Administration, établi en application des dispositions du dernier alinéa de l'article L. 225-37 du Code de commerce.

Rennes, le 2 septembre 2005

Les Commissaires aux comptes

KPMG Audit
Département de KPMG SA
Laurent Prévost
Associé

SARL Audit AMLD
André Métayer
Associé

7

RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLE DU CONTRÔLE DES COMPTES

7.1	Attestation du responsable du Document de référence	134
7.2	Attestation des Commissaires aux comptes portant sur la situation financière et les comptes historiques donnés dans le présent Document de référence	134
7.3	Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes	135
7.4	Politique d'information	136
7.5	Calendrier de la communication financière pour l'exercice 2005/2006	136

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'Ubisoft Entertainment SA ; elles ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée.

Monsieur Yves GUILLEMOT
Président Directeur Général

Attestation des Commissaires aux comptes portant sur la situation financière et les comptes historiques donnés dans Le présent Document de référence

En notre qualité de commissaires aux comptes de la société Ubisoft Entertainment SA et en application des articles 211-1 à 211-42 du règlement général de l'AMF, nous avons procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, à la vérification des informations portant sur la situation financière et les comptes historiques donnés dans le présent document de référence.

Ce Document de référence a été établi sous la responsabilité de Monsieur Yves Guillemot. Il nous appartient d'émettre un avis sur la sincérité des informations qu'il contient portant sur la situation financière et les comptes. Cet avis a été établi conformément au règlement général de l'AMF actuellement en vigueur, dont la révision est en cours, dans l'attente de la transposition en France de la directive "prospectus" et aux seules fins de l'enregistrement de ce document.

Nos diligences ont consisté, conformément aux normes professionnelles applicables en France, à apprécier la sincérité des informations portant sur la situation financière et les comptes, à vérifier leur concordance avec les comptes ayant fait l'objet d'un rapport. Elles ont également consisté à lire les autres informations contenues dans le Document de référence, afin d'identifier le cas échéant les incohérences significatives avec les informations portant sur la situation financière et les comptes, et de signaler les informations manifestement erronées que nous aurions relevées sur la base de notre connaissance générale de la société acquise dans le cadre de notre mission. Les données prospectives présentées correspondent à des objectifs des dirigeants et non à des données prévisionnelles isolées résultant d'un processus d'élaboration structuré.

Les comptes annuels et les comptes consolidés pour les exercices clos les 31 mars 2003, 2004 et 2005 arrêtés par le Conseil d'Administration, ont fait l'objet d'un audit par Monsieur André Métayer et par la Compagnie Consulaire d'Expertise Comptable Jean Delquie pour l'exercice clos le 31 mars 2003, par Monsieur André Métayer et KPMG Audit pour l'exercice clos le 31 mars 2004 et par Audit AMLD et KPMG Audit pour l'exercice clos le 31 mars 2005 selon les normes professionnelles applicables en France.

Les comptes annuels des exercices clos les 31 mars 2003 et 2004 ont été certifiés sans réserve ni observation. Les comptes annuels de l'exercice clos le 31 mars 2005 ont été certifiés sans réserve et avec une observation attirant l'attention du lecteur sur la modification de la présentation des coûts de développement facturés par les filiales à Ubisoft Entertainment dans le compte de résultat de votre société.

Les comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2003 ont été certifiés sans réserve et avec l'observation suivante : la société a décidé à compter de l'exercice clos le 31 mars 2003, de provisionner les engagements de retraite pour les filiales les plus significatives, à ce titre elle avait comptabilisé une dotation de 300 milliers d'euros. Les comptes consolidés des exercices clos les 31 mars 2004 et 2005 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, le 13 septembre 2005

Les Commissaires aux comptes

KPMG Audit
Département de KPMG SA
Laurent Prévost
Associé

SARL Audit AMLD

André Métayer
Associé

Informations annexes

Le présent Document de référence inclut :

- le rapport général et le rapport sur les comptes consolidés des Commissaires aux comptes au 31 mars 2005 comportant respectivement en pages 98 et 99 la justification des appréciations établies en application des dispositions de l'article L.225-235 alinéas 1 et 2 du Code de commerce ;
- le rapport des Commissaires aux comptes, établi en application du dernier alinéa de l'article L.225-235 du Code de commerce, sur le rapport du Président de la société Ubisoft Entertainment SA, décrivant les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière.

7.3

Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes

Noms	Date de 1 ^{re} nomination	Prochaine échéance du mandat
Titulaire : Audit AMLD SARL représentée par Monsieur André Métayer 27 A Boulevard Solferino 35000 RENNES	1986	2010
Suppléant : Monsieur Pierre Borie 15, rue Charles Le Goffic 35700 RENNES	1996	2010
Titulaire : KPMG SA représentée par Monsieur Laurent Prévost 15, rue du Professeur Jean Becker – CS 24227 35042 RENNES Cedex	2003	2007
Suppléant : Monsieur Pierre Berthelot 15, rue du Professeur Jean Becker – CS 24227 35042 RENNES Cedex	2003	2007

En €	Audit AMLD		KPMG	
Audit	2004/2005	2003/2004	2004/2005	2003/2004
Commissariat aux comptes, certification, examen des comptes individuels et consolidés	245 490	232 525	213 314	141 884
Missions accessoires	-	-	-	4 687
Total	245 490	232 525	213 314	146 571

7.4 Politique d'information

Responsable de l'information :

Yves GUILLEMOT

Président Directeur Général
28, rue Armand Carrel
93108 MONTREUIL-SOUS-BOIS Cedex
Tél. 01.48.18.50.00
www.ubisoftgroup.com

7.5 Calendrier de la communication financière pour l'exercice 2005/2006

	Date
Chiffre d'affaires 1 ^{er} trimestre	Jeudi 21 juillet 2005
Chiffre d'affaires 2 ^e trimestre	Semaine du 24 octobre 2005
Résultats semestriels	Semaine du 12 décembre 2005
Chiffre d'affaires 3 ^e trimestre	Semaine du 23 janvier 2006
Chiffre d'affaires annuel	Semaine du 24 avril 2006
Résultats annuels	Semaine du 5 juin 2006

Ces dates sont données à titre indicatif ; elles seront confirmées en cours d'année.

GLOSSAIRE

AAA (triple A) : label délivré à un jeu vidéo quand il obtient une note de 95 % ou plus auprès de la presse spécialisée et quand plus d'un million d'unités s'est vendu dans le monde.

Blockbuster : jeu connaissant un fort succès et/ou très fort potentiel de vente (plusieurs millions d'unités).

Console de jeu : ordinateur sans clavier dédié au jeu. En général, des machines avec des performances impressionnantes grâce à leur spécialisation. Les consoles de troisième génération sont apparues en 2000 et tournent en 128 bits. Elles peuvent également être connectées à Internet pour jouer en réseau et/ou être équipées d'un lecteur DVD.

GameBoy® : console portable de Nintendo. Ce fut la première sur le marché. Depuis, elle a été éditée avec un écran couleur : GameBoy® Color (GBC). La série des consoles portables a été commercialisée à plus de 100 millions d'exemplaires.

GameBoy® Advance : console portable de Nintendo, avec un processeur de 32 bits. Sa commercialisation a débuté en mars 2001 au Japon. Pendant la première semaine, 700 000 exemplaires ont été commercialisés.

GameBoy® Advance SP™ (Special Project) : la nouvelle console portable de Nintendo a été lancée en mars 2003. Dotée de nombreuses innovations technologiques : un format compact, une batterie rechargeable et surtout un écran couleur haute définition, rétro éclairé et rabattable, elle utilise la technologie 32 bits. De plus, elle est compatible avec tous les jeux GameBoy®. Fin juin 2005, on estime que plus de 65 millions de GBA® (tout modèle confondu) sont commercialisés dans le monde.

GameCube™ : nouvelle console de Nintendo commercialisée à partir de septembre 2001 au Japon, novembre aux États-Unis et mai 2002 en Europe. Elle est compatible avec la GameBoy® Advance. Fin juin 2005, près de 18 millions de machines ont été commercialisées dans le monde.

Game play : forme donnée au jeu (scénarii, énigmes, actions) afin qu'il soit suffisamment intéressant et évolutif.

Hit : jeu vidéo connaissant un fort succès, se vendant à plusieurs centaines de milliers d'unités.

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

MMO (massively multiplayer on line) : dénomination donnée aux jeux qui sont "massivement multi-joueurs en ligne", et qui permettent de jouer en réseau via une connexion Internet. La particularité étant que le jeu ne s'arrête jamais.

Moteur : noyau qui ne peut pas fonctionner en l'absence d'un frontal. Dans les jeux, le moteur est le cœur du système. Il permet d'utiliser et de faire fonctionner toutes les animations, les images et le son, et assure l'interactivité du jeu.

Nintendo DS™ (Dual Screen) : dernière console portable de Nintendo lancée fin 2004 aux États-Unis et au Japon et en mars 2005 en Europe. À la fin du 1^{er} semestre 2005, plus de 5 millions d'unités ont été vendues.

Pay to play : procédé qui permet de jouer en ligne uniquement si l'abonnement (le plus souvent mensuel) a été acquitté. Le joueur se retrouve ainsi au sein d'une communauté internationale de joueurs. Il doit, en général, acheter la boîte de jeu au préalable.

Plate forme : ensemble constitué par un système d'exploitation et une architecture matérielle (représentée soit par une console ou un ordinateur).

PlayStation® : console de jeu 32 bits de Sony, aussi appelée PSX® ou PS®One sortie en 1995. Elle utilise des CD comme support pour les jeux (contrairement aux consoles à cartouche, de type N64).

PlayStation®2 (PS2®) : console de jeu de Sony, remplaçante de la PlayStation®. Elle a été lancée en 2000 aux États-Unis et en Europe. Basée sur un processeur 128 bits appelé "Emotion Engine", la console est équipée d'un lecteur DVD-ROM. Parmi les consoles de dernière génération, la PS2® est de loin la plus répandue sur le marché avec un parc qui atteint plus de 80 millions d'unités dans le monde à fin juin 2005.

PlayStation® Portable™ (PSP™) : première console portable éditée par Sony lancée fin 2004 au Japon et en mars 2005 aux États-Unis. À la fin du 1^{er} semestre 2005, 2,5 millions d'unités ont été commercialisées sur ces deux territoires. Le lancement est prévu en septembre 2005 pour l'Europe.

Portage : action consistant à porter un programme, c'est-à-dire à adapter une application à un système différent de celui sur lequel elle a été originellement développée (et pour lequel elle a été conçue) d'un environnement à un autre.

Production : période durant laquelle un jeu est développé (animation des personnages, intégration des données dans le moteur, etc.).

Time to market : un jeu vidéo est appelé "time to market" quand son cycle de développement est défini pour garantir une sortie à une date précise, particulièrement propice au lancement du jeu (par exemple pour coïncider avec une sortie de film, un événement sportif).

Xbo® : console de jeu de Microsoft, munie d'un processeur 128 bits. Elle a été lancée aux États-Unis en novembre 2001 et en février 2002 en Europe. À fin juin 2005, le parc est de plus de 25 millions de consoles dans le monde.

Xbox®360 : console "nouvelle génération" de Microsoft dont le lancement mondial est prévu à la fin de l'année 2005.

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). - Ubisoft Entertainment SA, 2004.

Table de concordance

Le présent document a été établi conformément au règlement n° 98-01 de la Commission des Opérations de Bourse, relatif à l'information à diffuser lors de l'admission sur un marché réglementé d'instruments financiers et lors de l'émission d'instruments financiers dont l'admission aux négociations sur un marché réglementé est demandée, et à l'instruction d'application de ce règlement.

Rubriques de l'instruction d'application du règlement COB 98-01		Rapport Annuel 2004/2005	Page
Chapitre 1	Attestations des responsables		
1.1	Attestation des responsables du Document de référence	7.1	134
1.2	Attestation des contrôleurs légaux des comptes	7.2	134
1.3	Politique d'information	7.4	136
Chapitre 2	Renseignements de caractère général		
2.1	Émetteur	4.1	104
2.1.1	Réglementation applicable (sociétés étrangères)	-	
2.2	Capital	4.2.1	106
2.2.1	Particularités (limitation à l'exercice des droits de vote...)	4.2.2	106
2.2.2	Capital autorisé non émis	4.2.3	106
2.2.3	Capital potentiel	4.2.4	107
2.2.4	Tableau d'évolution du capital sur 5 ans	4.2.8	112
2.3	Marché des titres	4.5	117
2.3.1	Tableau d'évolution des cours et volumes sur 18 mois	4.5	117
2.3.2	Dividendes	4.6	117
Chapitre 3	Capital et droits de vote		
3.1	Répartition actuelle du capital et des droits de vote	4.4	115
3.2	Évolution de l'actionnariat	4.3	114
3.3	Pactes d'actionnaires	4.4	115
Chapitre 4	Activité du groupe		
4.1	Organisation du groupe (relations mère et filiales, information sur les filiales)	1.4	37
4.2	Chiffres clés du groupe	1.2	29
4.3	Informations chiffrées sectorielles (par activité, par zone géographique et/ou pays)	1.2 et 2.1.7	29 et 75
4.4	Marchés et positionnement concurrentiel de l'émetteur	1.9.2	45
4.5	Politique d'investissements	1.5.1	39
Chapitre 5	Analyse des risques du groupe		
5.1	Facteurs de risques	1.6	39
5.1.1	Risques de marché (liquidité, taux, change, portefeuille actions)	1.6.10, 1.6.12 et 6.2.2.3	42, 43 et 127
5.1.2	Risques particuliers liés à l'activité (dont dépendance à l'égard de fournisseurs, clients, sous-traitants, contrats, procédés de fabrication...)	1.6.1 à 1.6.9 et 1.6.11	39 à 41 et 43
5.1.3	Risques juridiques (réglementation particulière, concessions, brevets, licences, litiges significatifs, faits exceptionnels...)	1.6.5 et 1.6.6	41
5.1.4	Risques industriels et liés à l'environnement	1.3.11	36
5.2	Assurances et couverture des risques	1.8	44

Rubriques de l'instruction d'application du règlement COB 98-01		Rapport Annuel 2004/2005	Page
Chapitre 6	Patrimoine, situation financière et résultats		
6.1	Comptes consolidés et annexes	2.1	48
6.2	Engagements hors bilan	2.1.9	76
6.3	Honoraires des Commissaires aux comptes et des membres de leurs réseaux	7.3	135
6.4	Information financière pro forma	1.2.9	32
6.5	Ratios prudentiels réglementaires (banques, assurances, courtiers)	2.1.6.4	61
6.6	Comptes sociaux et annexes	2.2	78
Chapitre 7	Gouvernement d'entreprise		
7.1	Composition et fonctionnement des organes d'administration, de direction, de surveillance	5.1 à 5.3	120 à 121
7.2	Composition et fonctionnement des comités	-	
7.3	Dirigeants mandataires sociaux (rémunérations et avantages, options consenties et levées, BSA et BSPCE)	5.4	124
7.4	Dix premiers salariés non mandataires sociaux (options consenties et levées)	4.2.4	107
7.5	Conventions réglementées	3.3	100
Chapitre 8	Évolution récente et perspectives		
8.1	Évolution récente	1.9.1	44
8.2	Perspectives	1.9.2	45

Brothers In Arms Road to Hill 30™ © 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC / America's Army® Rise of a Soldier™ © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. America's Army, The Official U.S. Army Game and U.S. Army logo are trademarks or registered trademarks of the United States Army in the United States and/or other countries and used under license from the United States Army. Rise of a Soldier, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Secret Level / Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory™ © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Far Cry® © 2004 Crytek. All Rights Reserved. Published by Ubisoft Entertainment. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Far Cry Instincts™ © 2005 Crytek/Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Ubisoft Entertainment under license by Crytek. Far Cry, Far Cry Instincts, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow™ © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / Prince of Persia Warrior Within™ © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment / PlayStation®2 PS2 and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved / Xbox® : Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries / The Settlers Heritage of Kings™ © 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers: Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software / Cold Fear™ © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Cold Fear, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by Darkworks / Peter Jackson's King Kong © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. LucasArts Star Wars™: Episode III Revenge of the Sith™ : LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd or Lucasfilm Ltd & TM as indicated. All rights reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed and published by Ubisoft Entertainment / Nintendo DS™ : NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 Nintendo. The Nintendo DS logo is a trademark of Nintendo. / NINTENDO GAMECUBE™ : NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 Nintendo. The Nintendo DS logo is a trademark of Nintendo / PlayStation® Portable (PSP™) : PS2 and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved /

Asphalt: Urban GT™ © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Asphalt: Urban GT are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and registered trademarks are property of their respective owners / Rayman® DS © 2005 Ubisoft Entertainment. The logo and the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved / Lumines™ PSP © 2005 Q Entertainment and Bandai. Program © 2005 Q Entertainment and Bandai. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Bandai Games Inc. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. LUMINES is a trademark of Bandai. All Rights Reserved Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™ © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. PC version developed by Grin / "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. / Silent Hunter® III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Strategic Simulations, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries / And 1® Streetball © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. AND 1®, Mix Tape®, are trademarks of AND 1. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Heroes of Might & Magic® © 2002 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Heroes of Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. / Myst® © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries D'ni™, Cyan®, and Myst® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. / Pacific Fighters™ © 2004 1C Company. All Rights Reserved. Developed by 1C - Maddox Games and Ilya Shevchenko. Pacific Fighters, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in US and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment / Trollz™ © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo and Hair Affair are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Used under license from DIC Entertainment. Trollz is a trademark of DIC Entertainment under license from DAM / Open Season™ © 2005. Sony Pictures Animation. All Rights Reserved. Game Software © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries / Disney's Winnie the Pooh's Rumbly Tumbly Adventure © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Under license by Disney. Disney content © Disney. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Phoenix Studio / Square Enix -STAR OCEAN Till the End of Time © 2003, 2004 tri-Ace Inc. / SQUARE ENIX Co., Ltd. All Rights Reserved. STAR OCEAN™, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co, Ltd. TILL THE END OF TIME™ is a trademark of Square Enix Co., Ltd published by Ubisoft Entertainment / Final Fantasy® XI © 2001/2004 SQUARE ENIX Co., Ltd. All Rights Reserved. FINAL FANTASY®, TETRA MASTER, VANA'DIEL, RISE OF THE ZILART, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. CHAINS OF PROMATHIA, PLAYONLINE and the PlayOnline logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. / Beyond Good & Evil™ © 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Cette présentation peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, de futures performances économiques. Ces éléments de projection sont donnés à titre prévisionnel. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées ont été présentées au Conseil d'Administration et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes.



Le présent document de référence a été déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers, le 14 septembre 2005, conformément au règlement n° 98-01. Il pourra être utilisé à l'appui d'une opération financière s'il est complété par une note d'opération visée par l'Autorité des Marchés Financiers.

**Des exemplaires du présent document sont disponibles sur simple demande à l'adresse commerciale d'Ubisoft
28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil-sous-Bois cedex - France**

Société anonyme au capital de 5 593 950,40 euros
divisé en 18 044 840 actions
Siège social : 107, avenue Henri Fréville, BP 10704 - 35207 Rennes cedex 2 - France
tél. : 33 (0)1 48 18 50 00
335 186 094 R.C.S. Rennes - Code APE : 722A
conception et réalisation : avant-garde

SIÈGE INTERNATIONAL

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
Cedex - France
Tel: +33 (1) 48 18 50 00
Fax: +33 (1) 48 57 07 41

AUSTRALIE

Suite 3, Level 2
19 Harris Street
Pyrmont NSW 2009
Tel: +61 (2) 8587 1806
Fax: +61 (2) 9518 6955

ALLEMAGNE

Adlerstrasse 74
40211 Düsseldorf
Tel: +49 (211) 33 800 0
Fax: +49 (211) 33 800 50

AUTRICHE

Hannakstr. 23
A-5023 Salzburg
Tel: +43 (662) 440 144
Fax: +43 (662) 440 144 14

BELGIQUE

105 rue Colonel Bourg
1030 Bruxelles
Tel: +32 (2) 788 23 60
Fax: +32 (2) 788 23 61/62

CANADA

5505 boulevard Saint-Laurent
Suite 5000
Montreal H2T 1S6, Quebec
Tel: +1 (514) 490 2000
Fax: +1 (514) 490 0882

CHINE

• 13F & 15F, The Center
989 Chang Le Road
Shanghai 200031
Tel: +86 21 5407 5666
Fax: +86 21 5407 5156

• Room 804, 8/F Jubilee Centre
46 Gloucester Road, Wanchai
Hong-Kong
Tel: +852 2886 8037
Fax: +852 2886 8152

CORÉE

1715, 17th Floor Shinan Metro
Khan Building,
943-24 Dae-chi Dong,
Gang-nam Gu, Seoul 135-280
Tel: +82 (2) 6207 3070
Fax: +82 (2) 6207 3073

DANEMARK

Hoerkaer 20, 1. Floor
DK-2730 Herlev
Tel: +45 38 32 03 00
Fax: +45 38 33 34 49

ESPAGNE

•Parque Empresarial Alvia
José Echegaray, 8
Edificio 3 Planta 2ª Oficina 12
28230 Las Rozas
Madrid
Tel: +34 (91) 640 46 00
Fax: +34 (91) 640 46 52

•Avenida Ragull nº60
2 da planta
08190 Sant Cugat del Vallés
Barcelona
Tel: + 34 (93) 544 15 00
Fax: + 34 (93) 590 62 53

ÉTATS-UNIS

•625 Third Street, 3rd floor
San Francisco - CA 94107
Tel: +1 (415) 547 4000
Fax: +1 (415) 547 4001

•Red Storm
3200 Gateway Centre Boulevard
Suite 100
Morrisville - NC 27560
Tel: +1 (919) 460 1776
Fax: +1 (919) 460 1502

FINLANDE

World Trade Center Helsinki
P.O. Box 800
Aleksanterinkatu 17
00101 Helsinki
Tel: +358 (9) 69 69 41 80
Fax: +358 (9) 69 69 41 85

FRANCE

96, boulevard Richard Lenoir
75011 Paris
Tel: +33 (1) 48 18 50 00
Fax: +33 (1) 53 17 65 03

GRANDE-BRETAGNE

Chantrey Court
Minorca Road
Weybridge, Surrey
KT13 8DU
Tel: + 44 (1932) 838 230
Fax: + 44 (1932) 838 274

ITALIE

•Via Enrico Fermi 10/2
20090 Buccinasco (Milan)
Tel: +39 (02) 48 867 11
Fax: +39 (02) 48 867 37

•Viale Cassala 22
20143 Milan
Tel: +39 (02) 83 312 1
Fax: +39 (02) 83 312 306

JAPON

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

MAROC

62, boulevard d'Anfa
Angle Moulay Youssef
Casablanca
Tel: +212 (22) 20 85 87
Fax: +212 (22) 20 85 86

NORVÈGE

Tvetenveien 152
0671 Oslo
Tel: +47 22 26 50 60
Fax: +47 22 26 50 61

PAYS BAS

Rijnzathe 7A4
3454 PV De Meern
Tel: +31 (30) 66 29 110
Fax: +31 (30) 66 22 306

ROUMANIE

95, Siretului Street
1st Floor Sector 1
012152 Bucharest
Tel: +40 (21) 569 06 61 (to 65)
Fax: +40 (21) 569 99 61 (to 65)

SUÈDE

Johannesgränd 2
111 30 Stockholm
Tel: + 46 (8) 564 351 30
Fax: + 46 (8) 704 03 43

SUISSE

Chemin d'Entre Bois 31
Case postale 68
1000 Lausanne 8
Tel: +41 (21) 641 68 68
Fax: +41 (c68) 69