

THE DUSS AND THE DUSS



UBISOFT™

RAPPORT ANNUEL 2006

20
YEARS
OF ENTERTAINMENT

01 GROUPE

- 01 > PROFIL
- 02 > 1986 – 2006 : LES ÉTAPES CLÉS
- 04 > MESSAGE D'YVES GUILLEMOT, PDG
- 07 > TOP MANAGEMENT
- 08 > CHIFFRES CLÉS
- 10 > UNE ENTREPRISE INTERNATIONALE,
BÂTIE POUR DURER
- 12 > UN SECTEUR EN PLEINE CROISSANCE,
TIRÉ PAR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

02 STRATÉGIE

- 14 > OUVRIR LA VOIE À LA NOUVELLE GÉNÉRATION
- 16 > ANTICIPER LES ATTENTES EN MATIÈRE
DE QUALITÉ
- 18 > CONSTRUIRE DES MARQUES FORTES
- 20 > EXPLORER DE NOUVEAUX HORIZONS

03 EXPERTISE

- 22 > CAPITALISER SUR LE SAVOIR-FAIRE
DES ÉQUIPES
- 24 > PRIORITÉ À L'HUMAIN
- 26 > PARTAGER LE SAVOIR-FAIRE CRÉATIF
ET TECHNIQUE
- 29 > RAPPORT FINANCIER



GROUPE

20 ans de croissance et d'innovation

PROFIL

Ubisoft figure parmi les leaders en production, édition et distribution de jeux vidéo dans le monde. Fondé en 1986, le groupe est passé d'une place d'outsider sur le marché mondial du jeu vidéo à celle de véritable pionnier de la créativité, réputé pour proposer aux joueurs des titres toujours plus innovants.

De 20^e éditeur indépendant en 1996 à numéro quatre mondial en 2005 (hors Japon)⁽¹⁾, l'essor fulgurant d'Ubisoft au sein de ce secteur atteste de sa stratégie gagnante : offrir des expériences de jeu uniques en capitalisant sur un développement en interne, des marques fortes et un portefeuille produits toujours plus diversifié.

Avec près de 3 500 collaborateurs à travers le monde, Ubisoft dispose de la deuxième force de production interne de l'industrie et d'un réseau de distribution couvrant plus de 55 pays. Précurseur incontesté dans la maîtrise des technologies de consoles nouvelle génération, la société est aujourd'hui solidement positionnée pour poursuivre son impressionnante trajectoire de croissance sur un marché voué à une expansion rapide dans les années à venir.

(1) Sources: NPD - Chart Track - Media control - GFK - 2005.

1986 > 2006



Les succès du futur assurés

En vingt ans, Ubisoft a enchaîné les succès les plus prestigieux grâce à son flair, son audace et son réel engagement à repousser toujours plus loin les limites du développement vidéoludique. Les réussites passées d'Ubisoft contribueront à façonner l'avenir du groupe dans un secteur des jeux vidéo en pleine croissance.

1986

CRÉATION
D'UBISOFT :
UNE AFFAIRE
DE FAMILLE

Les cinq frères Guillemot s'associent pour fonder une société d'édition et de distribution de logiciels éducatifs et de jeux vidéo.

1992-93

PREMIERS
STUDIOS
INTERNES

La France et la Roumanie accueillent les premiers studios de développement interne d'Ubisoft.

1996

INTRODUCTION
EN BOURSE
À PARIS

En ouvrant son capital au public, Ubisoft **dynamise sa croissance.**

1995

UBISOFT CRÉE
RAYMAN®

Connaissant un véritable triomphe en Europe, cette franchise s'est vendue à plus de **16 millions d'exemplaires** à travers le monde depuis son lancement.

1989-91

EXPANSION
INTERNATIONALE
SUR LES
MARCHÉS CLÉS

Ubisoft ouvre ses premières filiales de distribution aux **États-Unis**, en **Allemagne** et au **Royaume-Uni**.



par Les choix du passé

1997-2001

CROISSANCE INTERNE ET ACQUISITIONS STRATÉGIQUES : UN DUO GAGNANT

De nouveaux studios ouvrent leurs portes dans six pays et la société étoffe davantage encore son réseau mondial de distribution ; Ubisoft rachète plusieurs marques prestigieuses et rejoint le **top 10** mondial des éditeurs indépendants.

2002-05

SUCCÈS DE LA STRATÉGIE DE CONSTRUCTION DE MARQUES PROPRES

Ubisoft triple quasiment le nombre de ses **marques phares**, qui passent de 3 à 8, et gagne en chemin des parts de marché sur ses territoires clés ainsi que la reconnaissance des professionnels et du grand public.

2005-06

À L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE

Sur un marché en repli d'environ 3 %⁽¹⁾ par rapport à l'année précédente en raison de la transition vers les consoles de nouvelle génération, Ubisoft enregistre une croissance de 3 % sur l'année fiscale.

Le groupe continue de gagner du terrain sur les principaux marchés, s'adjudgeant le 4^e rang mondial des éditeurs indépendants, hors Japon, en 2005 (5^e aux États-Unis et 3^e en Europe et en Australie)⁽²⁾.

- Le positionnement précoce sur les consoles de nouvelle génération commence à porter ses fruits, et permet de gagner des parts de marché. Ubisoft établit une **nette prédominance sur la Xbox 360™ de Microsoft** grâce au lancement réussi de quatre titres majeurs et se classe premier éditeur indépendant sur cette plateforme en France au quatrième trimestre de l'exercice 2006 et deuxième aux États-Unis, au Royaume-Uni et au Canada.

- **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™** rencontre un vif succès et connaît le plus fort démarrage à ce jour⁽³⁾, battant le record d'Ubisoft avec plus d'un million d'exemplaires vendus au cours des trois premières semaines après son lancement. Le titre propulse Ubisoft au premier rang des éditeurs indépendants sur Xbox® Live, établissant ainsi une importante tête de pont sur une activité de jeu en ligne en plein essor.

- Ubisoft assoit son statut de **partenaire clé pour les licences hollywoodiennes** en vendant **Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie** à plus de 4,5 millions d'exemplaires et en réalisant de fortes ventes sur console portable avec **Star Wars™ Episode III : Revenge of the Sith™**.

- Le groupe **diversifie son catalogue de jeux** en s'implantant avec brio sur le segment des combats aériens avec sa nouvelle marque phare **Blazing Angels™ Squadrons of World War II** et sur le segment sportif avec **Rugby Challenge 2006**. Ubisoft conclut par ailleurs un accord de licence exclusif avec le médaillé d'or olympique de snowboard **Shaun White**.

- Ubisoft acquiert l'ensemble des droits de propriété intellectuelle restants associés à la marque vedette **Far Cry®** ainsi que qu'une licence perpétuelle sur l'édition Far Cry du CryENGINE.

- Ubisoft dévoile pas moins de **dix titres de nouvelle génération** lors de l'E3 2006, dont quatre créations révolutionnaires de nouvelles propriétés intellectuelles.

(1) Évolution des ventes des éditeurs en occident, année civile 2005.

(2) Source : NPD, Chart Track, Media Control, GFK, en valeur, année civile 2005.

(3) Mesuré d'après le nombre d'exemplaires vendus au cours du premier mois suivant la publication du titre.



Yves Guillemot

MESSAGE DU PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL

Voilà déjà 20 ans qu'Ubisoft connaît une croissance soutenue et franchit des étapes importantes à chaque cycle de consoles. Nous sommes aujourd'hui devenus l'un des acteurs incontournables de l'industrie, et cette année 2005-2006 a de nouveau été un vrai succès.

Nous avons atteint la 4^e place mondiale des éditeurs indépendants⁽¹⁾, grâce à une 3^e place en Europe (6,8 % de part de marché) et une 5^e place aux Etats-Unis (4,8 % de part de marché). Le pari que nous avons fait d'être présents très tôt sur le marché des nouvelles consoles a contribué à ce résultat. Nous avons ainsi réalisé 29 % des 547 millions d'euros de notre chiffre d'affaires sur les nouvelles plateformes, un taux deux fois supérieur à celui de nos principaux concurrents.

Quatre événements majeurs ont particulièrement marqué cette année 2005-2006 :

- Nous avons pris 20 % des parts de marché sur la Xbox 360™ de Microsoft au cours de notre quatrième trimestre fiscal, en partie grâce au succès mondial de **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™**.

(1) Hors Japon.

(2) 84% à son lancement –
Source : Gamerankings.com.

(3) Electronic Entertainment Expo,
salon mondial exclusivement
dédié à l'industrie de
l'Entertainment interactif.

(4) Game Critics Best of E3 2006 :
Best Action/Adventure game.

(5) Jeu de tir à la première personne.

(6) Site spécialisé de référence.



“Nous avons atteint la 4^e place mondiale des éditeurs indépendants⁽¹⁾, grâce à une 3^e place en Europe et une 5^e place aux États-Unis.



- **Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie** a dépassé les 4,5 millions d'unités vendues et décroché la meilleure note jamais obtenue par un jeu multi-plateforme basé sur une licence de film⁽²⁾.
- Ubisoft a poursuivi sa stratégie de création de marques en lançant avec succès **Blazing Angels™** en mars 2006 et en imposant, sur consoles, l'une de nos franchises PC cultes : **Far Cry®**.
- Enfin, nous avons investi fortement dans la recherche et le développement pour relever le défi de la nouvelle génération de consoles. Nos dépenses en développement ont ainsi atteint 185 millions d'euros, soit une croissance de 37 %. Cette stratégie a non seulement permis à Ubisoft de se positionner tôt sur les nouvelles consoles mais également de consolider sa position de deuxième force de création mondiale. Avec près de 500 personnes recrutées cette année, nous comptons aujourd'hui 2 800 experts dans nos 14 studios de production. Parallèlement, nous avons réduit notre endettement net de 12 % à 65 millions d'euros, ce qui nous permet de conserver une forte capacité d'investissement pour le futur.

2006-2007 est de nouveau une année d'investissements importants pour Ubisoft. Nous allons continuer de croître plus vite que le marché grâce à notre investissement sur les nouvelles consoles et des titres next-gen hors du commun. Notre portefeuille comporte cinq nouvelles franchises dont **Assassin's Creed™** et **Red Steel™** qui ont particulièrement marqué l'E3⁽³⁾ 2006. **Assassin's Creed™**, prix du meilleur jeu d'action/aventure⁽⁴⁾, a été reconnu comme le titre le plus prometteur pour la PlayStation®3 de Sony. **Red Steel™**, titre de lancement exclusif pour la Wii™, est le résultat d'une collaboration étroite entre Ubisoft et Nintendo. Ce jeu a été salué pour sa capacité à exploiter pleinement les possibilités révolutionnaires de la Wii™.

Notre portefeuille comporte aussi les suites très attendues de nos marques multimillionnaires, comme **Tom Clancy's Splinter Cell®: Double Agent**, **Brothers In Arms Hell's Highway™**, **Rayman Raving Rabbids™** et **Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas**, élu meilleur FPS⁽⁵⁾ de l'E3 par IGN.com⁽⁶⁾.

>>>



2006-2007 est également l'occasion pour Ubisoft de continuer à s'imposer ou de se lancer sur de nouveaux segments à fort potentiel : les jeux pour enfants, les jeux à licence, le sport extrême et l'heroic fantasy.

Le segment des jeux pour enfants nous voit revenir en force grâce au retour de notre célèbre héros **Rayman®** et à l'adaptation du premier film d'animation CGI⁽⁷⁾ de Sony, **Open Season™ Les rebelles de la Forêt**. Notre présence sur le segment des licences hollywoodiennes est consolidée avec l'adaptation de la série télé culte **Lost®**. Quant au segment très populaire des sports extrêmes, nous nous y implanterons grâce à un accord exclusif avec le champion olympique de snowboard **Shaun White**. Enfin, en capitalisant sur notre franchise mythique d'heroic fantasy **Might & Magic®**, nous poursuivons notre entrée dans les jeux de rôle.

Forts de nos marques exceptionnelles et de notre avance technologique, nous aurons tous les atouts en main pour surperformer de nouveau le marché et générer une forte rentabilité."

Ubisoft a fait les choix et investissements nécessaires en 2005-2006 et en 2006-2007 et s'apprête à en récolter les fruits. En effet, dopée par une croissance qui devrait avoisiner les 17 %, 2007-2008 s'annonce comme une année faste pour les éditeurs. Les jeux sur consoles nouvelles génération devraient générer plus de 70 % du chiffre d'affaires du marché des logiciels en 2008, contre seulement 33 % en 2006⁽⁸⁾. Forts de nos marques exceptionnelles et de notre avance technologique, nous aurons tous les atouts en main pour surperformer de nouveau le marché et générer une forte rentabilité.

Pour terminer, je voudrais revenir rapidement sur notre acquisition en août 2006 de **Driver®**, dont nous sommes particulièrement fiers. Avec plus de 14 millions d'unités vendues, cette franchise mondialement réputée va propulser Ubisoft dans le segment phare des jeux de voitures.

J'aimerais enfin remercier nos actionnaires, clients et partenaires pour leur confiance et leur soutien aux cours de ces dernières années. Merci surtout à l'ensemble des équipes d'Ubisoft, qui grâce à leur passion et à leur implication extraordinaires repoussent chaque jour à la fois les limites technologiques et créatives du jeu vidéo.

Yves Guillemot
PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL

(7) En images de synthèse.

(8) Ubisoft International
Strategic Marketing Forecasts
(Amérique du Nord + Europe).

Yves Guillemot



Christine Burgess-Quemard



Serge Hascoët



Alain Corre



Laurent Detoc



Alain Martinez



TOP MANAGEMENT

Yves Guillemot PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL

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

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.

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.

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.

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.

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.



Chiffres clés

Au cours de l'année fiscale 2006, Ubisoft a gagné un nombre conséquent de parts de marché et vu son chiffre d'affaires croître de 3 % malgré un repli général du secteur. Le groupe a également continué à réduire sa dette nette tout en poursuivant l'augmentation de ses investissements dans le développement next-gen.

● 2005/2006 EN BREF

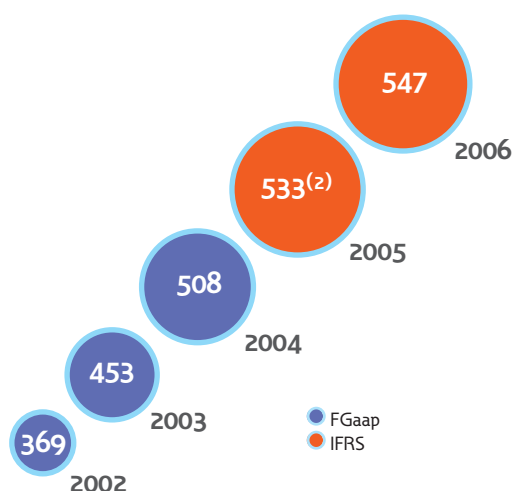
CHIFFRE D'AFFAIRES	547,1 M€
% DE VENTES SUR LES PLATEFORMES NOUVELLE GÉNÉRATION	29 %
RÉSULTAT NET	11,9 M€
RÉSULTAT OPÉRATIONNEL COURANT ⁽¹⁾	3,1 M€
TOTAL DES INVESTISSEMENTS EN DÉVELOPPEMENT	+ 37 %
4 ^{ÈME}	ÉDITEUR INDÉPENDANT DANS LE MONDE (HORS JAPON)
3 500	EMPLOYÉS DANS 22 PAYS
DONT 2 800	EMPLOYÉS DÉDIÉS AU DÉVELOPPEMENT DANS 14 STUDIOS

(1) Avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions.

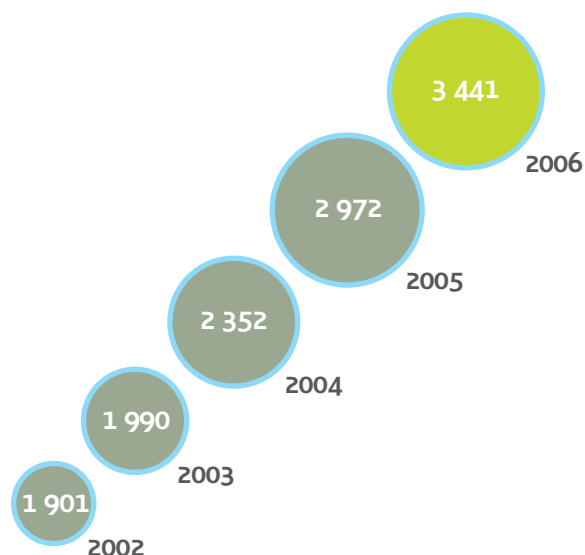
(2) 538 M€ en FGaap.

(3) FGaap.

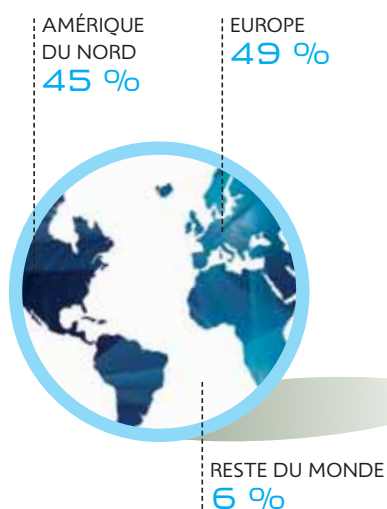
PROGRESSION DU CHIFFRE D'AFFAIRES (en millions d'euros)



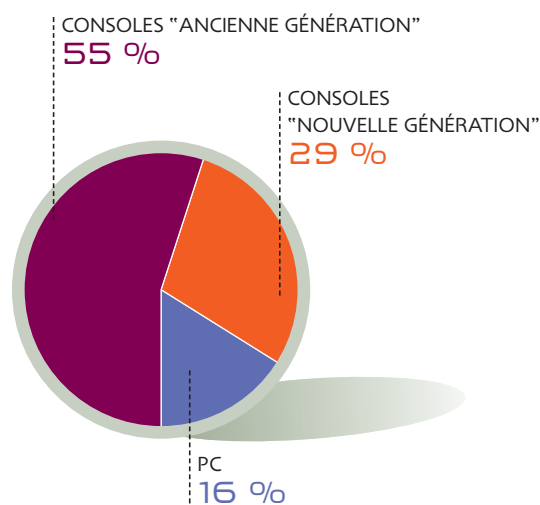
PROGRESSION DU NOMBRE D'EMPLOYÉS



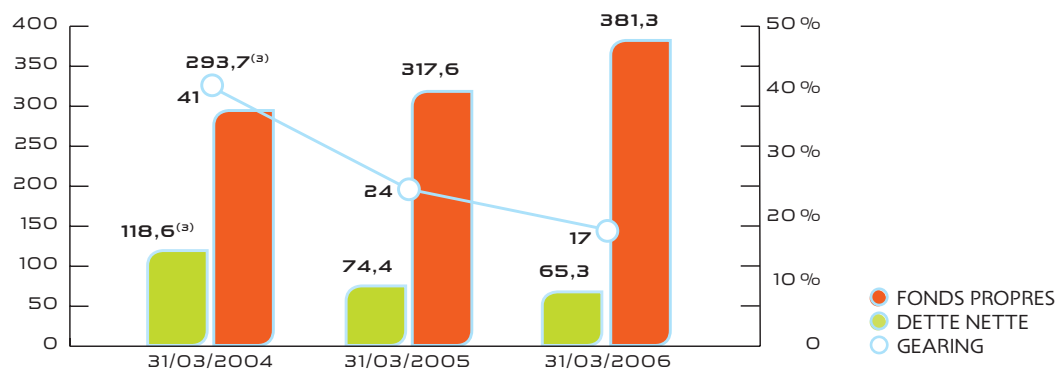
RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE DU CHIFFRE D'AFFAIRES



RÉPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES PAR PLATEFORME



SITUATION FINANCIÈRE (en millions d'euros)





Une entreprise internationale, bâtie pour durer

Avec des filiales dans 22 pays, Ubisoft bénéficie d'un puissant réseau commercial qui lui permet de comprendre et d'anticiper les attentes de sa clientèle. Les quatorze studios de production constituent le cœur créatif de cette organisation, et garantissent au catalogue de jeux d'Ubisoft sa qualité et son innovation exceptionnelles.



(1) Hors Japon. Source: NPD, Chart Track, Media Control, GFK, en valeur, année 2005.

(2) Au 31 mars 2006



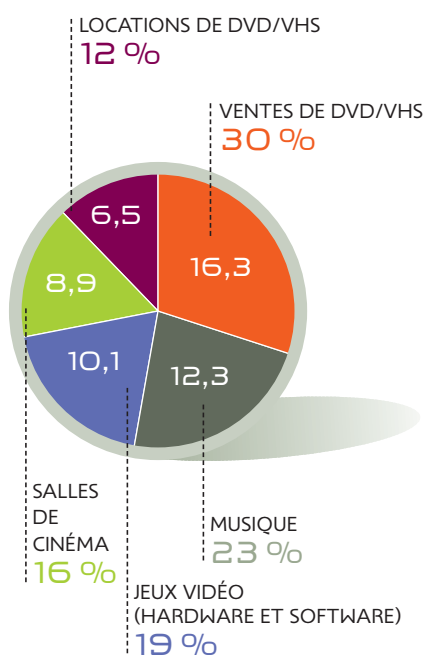
4^{ÈME} ÉDITEUR INDÉPENDANT DANS LE MONDE ⁽¹⁾

3^{ème}
éditeur indépendant



Un secteur en pleine croissance, tiré par les nouvelles technologies

En à peine plus de trente ans, le secteur du jeu vidéo s'est imposé comme un acteur majeur du marché de "l'entertainment". Générant un chiffre d'affaires de 28,5 milliards de dollars en 2005⁽¹⁾, il a même surpassé les recettes mondiales des salles de cinéma. L'arrivée progressive des consoles nouvelle génération amorcée fin 2005 alimentera un nouveau cycle de croissance soutenue dès 2007.



CHIFFRE D'AFFAIRE 2005 DU SECTEUR DU DIVERTISSEMENT AUX ÉTATS-UNIS⁽²⁾
(en milliards de dollars)

LA NOUVELLE GÉNÉRATION EN BREF

Tous les quatre à cinq ans, le secteur du jeu vidéo traverse une période transitoire durant laquelle le hardware évolue afin de bénéficier des dernières technologies, plus sophistiquées. Ce passage aux consoles de nouvelle génération a une double répercussion sur le secteur : dans un premier temps, les logiciels et les consoles de génération actuelle voient leurs ventes ralentir alors que les consommateurs se préparent au lancement des nouvelles consoles, puis cette phase morose est suivie d'une période de forte croissance.

Le dernier cycle de croissance du secteur a vu les ventes de logiciels augmenter de plus de 40 % entre 1998 et 2003. Ubisoft table sur une croissance similaire entre 2007 et 2011, avec une hausse des ventes de logiciels d'environ 16 à 17 % rien qu'en 2007, dopées par le nombre croissant de nouveaux joueurs conquis par chaque nouvelle génération de hardware.

La croissance du marché a toutefois un prix, car la conception exige de plus en plus de personnes et de temps. L'envolée des coûts de développement des jeux de nouvelle génération aura indubitablement une incidence à long terme sur le secteur, les éditeurs s'efforçant d'absorber ces coûts tout en préservant les marges bénéficiaires. S'annonçant comme un tournant décisif dans l'histoire des jeux vidéo, le passage à la nouvelle génération de consoles bénéficiera clairement aux éditeurs qui auront su anticiper cette mutation et préparer leur activité en conséquence.

JEU EN LIGNE ET JEU MOBILE : DE NOUVEAUX DÉBOUCHÉS

Le jeu en ligne a connu une forte croissance en 2005 et un démarrage en trombe sur les consoles de nouvelle génération, puisque 50 % des joueurs sur Xbox 360™ sont déjà connectés au Xbox Live™ à travers le monde⁽³⁾. Le jeu en ligne est ainsi voué à déferler sur le secteur du jeu vidéo dans les prochaines années, créant pour les éditeurs de logiciels un nouveau modèle de distribution directe. L'adoption rapide des connexions haut débit par les ordinateurs et les consoles, qui devrait augmenter de 36 % entre 2004 et 2009⁽⁴⁾, compte parmi les facteurs clés de cette croissance. D'autre part, les interfaces de plus en plus conviviales et standard, combinées à l'essor des transactions par micro-paiement, simplifieront le téléchargement des jeux et permettront aux éditeurs de cibler des joueurs plus occasionnels avec un contenu adapté.

L'émergence de nouvelles tendances telles que le jeu sur téléphone mobile et la publicité dans les jeux vidéo présentent également d'importantes implications pour le secteur. À l'échelle mondiale, les recettes générées par les jeux sur téléphones portables ont doublé en 2005, et devraient encore augmenter de 56 % en 2006, pour atteindre environ 2,5 milliards

(1) Source: DFC Intelligence.

(2) Sources: RIAA, Nielsen, Digital Entertainment Group, NDP.

(3) Source: Microsoft.

(4) Source: IDC.

(5) Source: Screen Digest.

(6) Source: ESA 2006 Essential Facts about the computer and video game industry.

LA TECHNOLOGIE NEXT-GEN, UNE PASSERELLE ENTRE JEUX VIDÉO ET HOLLYWOOD

Des graphismes plus saisissants de réalisme, et un contenu plus captivant : permettant de tisser un attachement émotionnel entre le joueur et ses personnages, la technologie next-gen promet d'offrir aux joueurs une complexité identique à celle que l'on trouve de nos jours au cinéma, tout en l'enrichissant d'une dimension unique, l'interactivité. Le réalisme croissant des jeux de nouvelle génération, fruit d'une restitution accrue du détail, enrichit non seulement l'expérience de jeu des hardcore gamers, mais ouvre également la voie à de nouveaux joueurs occasionnels en quête d'un rendu plus authentique de leur émission ou film préféré.

Les synergies entre films et jeux sont plus que jamais apparentes, tous deux mobilisant des talents créatifs tels qu'artistes, scénaristes, animateurs, musiciens et programmeurs. Aussi les réalisateurs de films et les concepteurs de jeux collaborent-ils de plus en plus étroitement pour améliorer la qualité des jeux vidéo inspirés de films, et vice versa, en s'appuyant mutuellement sur leur savoir-faire technique et leur assise financière. Ce partenariat devrait à l'avenir déboucher sur une collaboration encore plus étroite entre les industries du cinéma, de la télévision et du jeu vidéo.



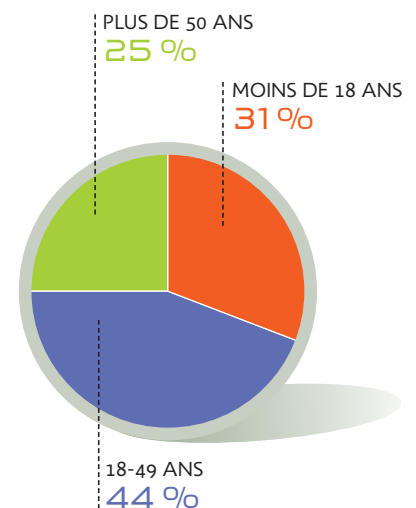
OPEN SEASON™ LES REBELLES DE LA FORÊT

de dollars⁽⁵⁾. La publicité dans les jeux est elle aussi en passe de connaître une sérieuse croissance : de plus en plus de secteurs d'activité lorgnent en effet sur le marché des jeunes, notamment les hommes entre 18 et 35 ans, qui préfèrent de plus en plus les jeux vidéo aux canaux de divertissement traditionnels.

LE NOUVEAU VISAGE DES JOUEURS D'AUJOURD'HUI

À mesure que les jeux vidéo gagnent en sophistication du point de vue de la palette d'émotions qu'ils procurent, les consommateurs évoluent ; cette évolution élargit à son tour les perspectives des éditeurs, qui doivent désormais capter l'imagination aussi bien des enfants que de leurs parents. Les récentes études menées aux États-Unis⁽⁶⁾ montrent que l'âge moyen des joueurs a continué d'augmenter en 2005 pour s'établir à 33 ans, avec une accélération notable du nombre des plus de 50 ans. Cette tendance s'est traduite par une hausse progressive du pouvoir d'achat des consommateurs, mais a également modifié le rôle des jeux vidéo dans les foyers : de plus en plus de joueurs de la première génération, aujourd'hui parents, jouent régulièrement avec leurs enfants.

Représentant près d'un tiers des joueurs dans le monde et plus de 40 % des joueurs actifs en ligne, les femmes forment une cible de plus en plus importante pour l'industrie. Aux États-Unis, les joueuses de plus de 18 ans représentent désormais une part nettement plus élevée de la population joueuse (30 %) que les garçons âgés de 17 ans ou moins (23 %)⁽⁶⁾.



RÉPARTITION DES JOUEURS PAR TRANCHE D'ÂGE AUX ÉTATS-UNIS⁽⁶⁾

A character from the Assassin's Creed series, wearing a grey hooded robe and a metal gauntlet, holding a sword. The background is a blue-tinted cityscape with digital lines and circles overlaid.

STRATEGIE

Ouvrir la voie à la
nouvelle génération



LA NOUVELLE GÉNÉRATION COMMENCE AUJOURD'HUI

La décision stratégique d'Ubisoft de se positionner très tôt sur les consoles de nouvelle génération se montre déjà payante. Avec un chiffre d'affaires sur next-gen (consoles de salon et portables combinées) représentant pratiquement un tiers de ses recettes au cours de l'exercice 2006, et même 61 % de ses ventes sur le seul quatrième trimestre, Ubisoft s'est forgé une réputation de leader en matière de next-gen.

Le lancement réussi de quatre titres sur la Xbox 360™ de Microsoft, dont **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™**, encensé par la critique, a largement contribué à la prééminence d'Ubisoft sur la première des consoles de salon nouvelle génération arrivée sur le marché. Classé numéro un des éditeurs indépendants en France sur Xbox 360™ et numéro deux au Royaume-Uni, aux États-Unis et au Canada au quatrième trimestre de l'exercice 2006, Ubisoft prouvera en 2007 qu'il est plus que jamais prêt à saisir les opportunités offertes par la technologie next-gen grâce à son impressionnante batterie de nouveautés pour la PlayStation®3 de Sony et la Wii™ de Nintendo.

Avec l'objectif ambitieux de doubler son chiffre d'affaires et de tripler son bénéfice net d'ici 2010, Ubisoft entend tirer parti de son avance technologique et de sa réputation de créateur de qualité en poursuivant activement sa stratégie de développement interne, de marques fortes et de diversification de son portefeuille.

Sur un marché du jeu vidéo en expansion rapide, être le 1^{er} à exploiter avec succès les nouvelles technologies afin de toujours garder une longueur d'avance sur la concurrence constitue un facteur déterminant pour gagner des parts de marché. Nouer des liens étroits avec le consommateur et procurer des expériences de jeu incomparables à même de séduire les joueurs d'aujourd'hui et de demain constitue une autre condition vitale pour se maintenir au sommet. C'est pourquoi Ubisoft a réellement à cœur de toujours viser la créativité, la qualité et l'innovation dans tout ce qu'il entreprend.

Cet engagement audacieux comporte cependant de lourdes implications financières, notamment en période de transition. Aussi le groupe a-t-il pris très tôt les mesures stratégiques nécessaires lui permettant de tirer pleinement profit de la rapide croissance attendue dès 2007 tout en préparant l'avenir, afin de garantir son chiffre d'affaires et sa rentabilité sur le long terme.

La gestion avisée de la période transitoire que connaît actuellement le secteur a permis à Ubisoft de surclasser ses concurrents sur le marché au cours de l'exercice 2006. Combinée à une stratégie à long terme visant à créer un nombre croissant de marques de divertissement fortes et à s'implanter sur de nouveaux segments de marché à haut potentiel, elle conforte Ubisoft dans son ambition de doubler son chiffre d'affaires et tripler son bénéfice net au cours des quatre prochaines années.



Anticiper Les attentes en matière de qualité

Depuis la création des jeux jusqu'à l'assistance clientèle après-vente, Ubisoft cherche à promouvoir la qualité et l'innovation à toutes les étapes du processus de commercialisation.

● DES JEUX DE CHOIX À UN PRIX COMPÉTITIF

La conception de jeux basée sur la technologie next-gen exige d'importantes ressources ; elle requiert davantage de données, davantage de temps et des équipes de plus en plus importantes : jusqu'à 200 personnes peuvent être mobilisées sur un seul jeu, contre 50 à 100 sur les titres d'ancienne génération. Ubisoft a été l'un des premiers éditeurs à prendre conscience de la nécessité de se préparer soigneusement aux enjeux de cette transition. Acquisitions sélectives, recrutement intensif pour les studios de production interne et investissement judicieux dans la technologie next-gen ont permis à la société de renforcer sa réputation de qualité et d'innovation, des facteurs cruciaux en matière de création de marques. Grâce à cette préparation en amont, Ubisoft a également pu mener à bien sa stratégie de positionnement précoce sur le marché des consoles nouvelle génération.

De surcroît, par la gestion avisée de ses coûts de distribution et de structure, Ubisoft a prouvé que créer des jeux de qualité supérieure peut aller de pair avec une situation financière saine. Régulièrement salués et primés pour la qualité remarquable de leurs productions, les studios d'Ubisoft s'inscrivent dans une stratégie de ressources humaines rigoureusement planifiée. Cette gestion a permis à la société d'afficher des coûts de production nettement inférieurs à la moyenne du secteur et de réduire à nouveau son endettement net au cours de l'exercice 2006 tout en continuant d'investir. Pendant cette période de transition, alors que les coûts d'exploitation augmentent et que les recettes diminuent, les efforts d'Ubisoft pour améliorer



LA DEUXIÈME FORCE CRÉATIVE INTERNE DE L'INDUSTRIE

Durant l'exercice 2006, Ubisoft a conforté son rang de deuxième force de production interne de l'industrie en embauchant 470 nouveaux collaborateurs et en faisant passer à 2 800 personnes l'effectif de ses studios sur un effectif global de 3 500 personnes. Ubisoft poursuit activement la stratégie d'expansion de son savoir-faire dont elle a besoin pour continuer à concevoir en interne des titres novateurs : sa force de production, qui a plus que doublé au cours des trois dernières années, et qui est sur le point de s'enrichir de 500 collaborateurs supplémentaires au cours du prochain exercice.

Avec 14 studios dans 11 pays, l'implantation stratégique des studios d'Ubisoft permet à la société non seulement d'attirer les talents les plus pointus et les plus brillants du monde entier, mais contribue également à maîtriser les coûts croissants des titres de nouvelle génération : le recrutement intensif se concentre ainsi sur des pays tels que le Canada et la Chine, qui fournissent une main d'œuvre compétente et qualifiée ainsi que des avantages fiscaux ou une structure financière plus favorable.

Dans un secteur où le talent fait toute la différence, l'expérience et la taille des studios Ubisoft constituent un avantage concurrentiel qui permettra à la société d'atteindre ses objectifs de croissance ambitieux.



en permanence sa structure de coûts ont consolidé et développé son avance technologique. Son principe directeur : constituer la force de production interne la plus talentueuse et s'appuyer sur son expérience, ses outils et ses processus en matière de production pour continuer à produire les meilleurs jeux au meilleur coût.

UNE STRATÉGIE EN PHASE AVEC LES CONSOMMATEURS

Dans un secteur réputé pour la rapidité de son évolution, la proximité avec les consommateurs est incontournable. Ubisoft relève ce défi avec succès grâce à une stratégie commerciale et marketing efficace qui s'emploie à identifier au plus près les attentes des joueurs. Son vaste réseau de distribution ainsi que son équipe interne d'experts spécialisés en études de consommation et de marché permettent à Ubisoft d'anticiper les évolutions du secteur et d'orienter sa stratégie de développement et de marketing en conséquence.

Soucieux de renforcer les liens qu'il tisse avec ses clients, Ubisoft a poursuivi ses investissements dans les technologies en ligne en 2005, consolidant sa position de leader sur ce terrain. Le portail de jeu ubi.com, qui accueille désormais cinq millions de visiteurs Internet uniques par mois, joue un rôle capital dans les relations qui se nouent entre Ubisoft et ses fans via un réseau interne de responsables de communauté. Les compétitions, forums, bêta-tests et enquêtes en ligne servent tous à recueillir les commentaires et suggestions propres à perfectionner la qualité des jeux en cours de développement. En outre, des panels de consommateurs et des études de marché internes contribuent à affiner les analyses qui guident les choix et décisions de la société lors de la création et de la promotion d'une nouveauté.

LA DIFFÉRENCE PAR LE SERVICE

Nouer une relation étroite et durable avec le client ne s'arrête pas à la vente : une récente étude interne de satisfaction des clients d'Ubisoft a clairement confirmé l'importance de l'assistance à la clientèle dans la décision d'achat du joueur type, conclusion qui entérine la stratégie d'Ubisoft d'instaurer un service après-vente de qualité. Au cours de ces dernières années, sa politique active visant à améliorer l'efficacité et la disponibilité de son service clientèle s'est traduite par un système gratuit de FAQ en ligne assurant une assistance technique self-service en cinq langues. Il ne s'agit là que d'un volet d'une stratégie d'assistance multi-canal (l'assistance est également joignable par téléphone et webmail) qui non seulement permet de répondre aux questions dans les 24 heures, mais diminue également les coûts en anticipant les besoins des joueurs.





Construire des marques fortes

La construction de marques est au cœur de la stratégie de croissance du groupe. Les gains continus de parts de marché résultent incontestablement de la détermination d'Ubisoft à proposer des expériences de jeu toujours plus novatrices et immersives.



BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY™



FAR CRY®



BLAZING ANGELS™ SQUADRONS OF WORLD WAR II

Les marques fortes jouent un rôle capital dans la croissance d'Ubisoft car elles garantissent des recettes régulières et une solide assise financière sur le long terme. Fort de l'un des portefeuilles de propriétés intellectuelles (IP) les plus riches de l'industrie, Ubisoft a placé le développement de marques au cœur de sa stratégie éditoriale. Le groupe a ainsi fait passer le nombre de ses marques vendues à plusieurs millions d'exemplaires d'une en 1998 à huit en 2006. Aujourd'hui, les franchises les plus célèbres d'Ubisoft génèrent quasiment les deux tiers de son chiffre d'affaires et sont universellement plébiscitées pour leur qualité et leur créativité, ce qui leur vaut de décrocher régulièrement quelques-unes des meilleures notes du secteur.

CRÉER DE NOUVELLES MARQUES

La création de marques propres distingue Ubisoft de ses concurrents. Soutenant son ambition de créer trois nouvelles marques tous les deux ans par une stratégie de développement interne, la société continue d'asseoir sa réputation de créateur. Ce choix risqué de relever de nouveaux défis s'est avéré payant en 2005 : **Brothers in Arms**, jeu de tir à la première personne sur fond de Deuxième Guerre mondiale, a été l'une des seules nouvelles propriétés intellectuelles à réussir son lancement l'an dernier, permettant ainsi à Ubisoft d'établir une nouvelle franchise dynamique en seulement deux opus. Vendue à trois millions d'exemplaires à ce jour, la série s'enrichira d'un troisième titre dès l'automne 2006, **Brothers in Arms Hell's Highway™**. Autre nouvelle marque à succès, **Blazing Angels™ Squadrons of World War II** a également permis à Ubisoft de pénétrer le marché porteur du combat aérien.

Lors du salon de l'E3 en mai 2006, Ubisoft a présenté en avant-première quatre nouveautés, dont le titre primé **Assassin's Creed™**, réaffirmant ainsi son statut de créateur leader des jeux vidéo. En se positionnant d'emblée sur les technologies de nouvelle génération, le groupe a permis à ses équipes créatives de prendre l'ascendant en matière de développement. C'est ainsi qu'Ubisoft tire aujourd'hui parti des fonctionnalités techniques et de la puissance de calcul des nouvelles consoles pour créer de nouvelles marques révolutionnaires.



● INVESTIR DANS DES SUITES DE QUALITÉ

Ubisoft est conscient de l'importance des marques établies pour générer un chiffre d'affaires récurrent. La société cherche par conséquent à tirer le meilleur de ses marques en produisant des suites qui, grâce à des émotions et caractéristiques nouvelles, se montrent à la hauteur des attentes des consommateurs. Ubisoft a fait la preuve de son savoir-faire en la matière à maintes reprises au cours de ces dernières années, en créant des suites à succès pour ses franchises phares comme les séries **Tom Clancy®** et **Rayman®**, sans oublier le renouvellement remarqué de marques classiques telles que **Myst®** et **Prince of Persia®**.

Cette dernière a connu un triomphe à Noël 2005 lors de la sortie de son troisième opus **Prince of Persia Les Deux Royaumes™**. Avec 2,3 millions d'unités vendues à travers le monde, ce titre est devenu le deuxième plus gros succès d'Ubisoft sur l'exercice 2006 après **Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie**. Le troisième opus de la série **Tom Clancy's Ghost Recon®** a également connu un immense succès : avec 1,6 million d'exemplaires vendus à ce jour toutes plateformes confondues, et plus d'un million d'exemplaires écoulés en trois semaines pour sa version Xbox 360™, **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™** a même établi un nouveau record pour Ubisoft en termes de nombre d'exemplaires vendus dès la première semaine.

Ubisoft a par ailleurs lancé avec succès sa marque vedette **Far Cry®** sur le marché des consoles de salon l'an dernier. La commercialisation de nouveaux titres sur la Xbox® et la Xbox 360™ a ainsi multiplié par deux le nombre d'exemplaires vendus par la marque. Qui plus est, l'acquisition de tous les droits de propriété intellectuelle résiduels sur la marque **Far Cry®** ainsi que les droits perpétuels sur l'édition Far Cry du CryENGINE, ont permis à Ubisoft de consolider stratégiquement l'avenir de cette marque phare.



● PRINCE OF PERSIA LES DEUX ROYAUMES™



● RAYMAN RAVING RABBIDS™

● DES TITRES VENDUS PAR MILLIONS

Ubisoft peut se targuer d'avoir créé au fil de son histoire certaines des marques les plus vendues du secteur des jeux vidéo. A ce jour, les marques **Tom Clancy's Splinter Cell®** et **Rayman®** se sont vendues chacune à plus de quinze millions d'exemplaires dans le monde, tandis que la marque **Prince of Persia®** s'est à elle seule écoulée à plus de huit millions d'exemplaires.



Explorer de nouveaux horizons

Pour satisfaire une communauté de joueurs de plus en plus hétérogène, Ubisoft s'emploie aujourd'hui à étoffer son portefeuille via une implantation stratégique sur de nouveaux segments, une hausse des ventes de jeux à licence et un soutien renouvelé au multi-plateforme.



HEROES OF MIGHT & MAGIC V®

● PÉNÉTRER DES SEGMENTS À FORT POTENTIEL

Le catalogue de titres d'Ubisoft a évolué avec le profil du joueur type. A l'origine axé sur les plus jeunes, puis ciblé sur les hardcore gamers, il se diversifie aujourd'hui afin de refléter les goûts d'un éventail de joueurs de plus en plus large. Leader incontesté des jeux de tir militaires et tactiques, fort d'une solide présence sur le segment action-aventure, Ubisoft renforce désormais son implantation sur de nouveaux segments qui répondent aux préférences des joueurs occasionnels. Visant le grand public, la pénétration stratégique de ces nouveaux genres repose pour Ubisoft sur une approche proactive des jeux à licence et sa stratégie de création de marques fortes.

Durant l'exercice 2006, Ubisoft a confirmé son intention de se repositionner sur le segment familial, créneau historique de la société. C'est ainsi que le groupe prépare une suite de grande qualité à sa série phare **Rayman**®. Dans cette logique, Ubisoft a également entamé une étroite collaboration avec Sony Pictures Animation afin de concevoir deux titres inspirés du premier film de Sony en images de synthèse. D'autre part, Ubisoft a conclu deux importants accords de licence en vue de créer des jeux tirés de la marque **Teenage Mutant Ninja Turtles**® (parallèlement à un nouveau film) et de la série animée japonaise à succès **Naruto**, qui jouissent toutes deux d'une excellente notoriété auprès des enfants.

Avec le lancement réussi du titre européen **Rugby Challenge 2006**, assorti de la signature d'un contrat très en vue avec le médaillé d'or olympique en snowboard, **Shaun White**, Ubisoft a réaffirmé son ambition d'élargir son offre au segment porteur du sport. La société a également commencé à s'appuyer sur des marques existantes pour faire ses premiers pas dans les jeux de rôles (RPG) via l'intégration d'éléments de type RPG dans des titres tels que **Heroes of Might & Magic V**®.



RED STEEL™

● AUGMENTER LES RECETTES LIÉES AUX LICENCES

Sur l'exercice 2006, Ubisoft a atteint son objectif de porter à 25 % de son chiffre d'affaires les recettes générées par les jeux basés sur des licences cinématographiques ou télévisées, soit une hausse de 5 % par rapport à l'année précédente. Cette performance provient

essentiellement du formidable succès de deux adaptations de super-productions en 2005. **Star Wars™ Episode III : Revenge of the Sith™** a établi un nouveau record de ventes sur consoles next-gen portables, preuve s'il en est de l'influence directe des succès en salle sur les ventes de jeux dérivés. **Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie** s'est quant à lui érigé en nouvelle référence à son lancement en décrochant la meilleure note jamais attribuée à un jeu multi-plateforme basé sur une licence de film et en s'écoulant à plus de 4,5 millions d'exemplaires à ce jour.

Ubisoft a aujourd'hui prouvé que qualité et innovation peuvent aller de pair avec une franchise sous licence. Le groupe s'emploie aujourd'hui à resserrer ses liens avec Hollywood dans le but de s'imposer comme partenaire de prédilection sur les licences les plus profitables dès son exercice 2007. **Open Season™**, le premier film d'animation de Sony, sortira ainsi simultanément sur grand écran et sur les consoles de salon à l'automne 2006. En vertu d'un accord de licence exclusif avec la major hollywoodienne Touchstone Television, Ubisoft développera ensuite un jeu dérivé de la série télé culte **Lost®**.

● ASSEOIR DURABLEMENT LES VENTES GRÂCE À UNE POLITIQUE MULTI-PLATEFORME

Parallèlement à la création de marques fortes et à la pénétration de nouveaux segments de marché, la croissance d'Ubisoft repose également sur son engagement à fournir des produits de qualité pour la totalité des principaux systèmes. A mesure que le nombre de plateformes augmente, Ubisoft s'appuie à la fois sur ses propres équipes et sur les solides partenariats qu'il continue à promouvoir avec les éditeurs tiers afin de concevoir et commercialiser des jeux sur de multiples plateformes. En veillant tout particulièrement à ce que les jeux adaptés d'une plateforme à l'autre respectent les spécificités de chaque système et offrent des caractéristiques nouvelles, Ubisoft parvient à toucher un nombre croissant de consommateurs sans hausse proportionnelle de ses coûts de production.

Avec des titres actuellement disponibles sur les systèmes PlayStation 2®, Xbox®, Xbox 360™, GameCube™, GameBoy Advance, Nintendo DS™, PlayStation® Portable (PSP) et PC/Mac, Ubisoft a poursuivi son étroite collaboration avec les constructeurs en vue de préparer des titres prêts à sortir dès l'arrivée des machines de nouvelle génération. Comptant parmi les rares éditeurs à avoir publié quatre titres sur la Xbox 360™ dans les deux mois qui ont suivi son lancement, Ubisoft a en outre dévoilé en avant-première six jeux pour la PlayStation® 3 de Sony et la Wii™ de Nintendo lors du salon E3 2006.

Cette stratégie de soutien à l'ensemble des plateformes s'est avérée gagnante pour Ubisoft en 2006, où les fortes ventes pour consoles portables, en hausse de 50 % par rapport à 2005, ont compensé le déclin du marché des consoles de salon de la génération actuelle. L'effet conjugué de **Star Wars™ Episode III : Revenge of the Sith™** et du lancement de titres phares sur next-gen portables tels que le succès planétaire **Lumines™** ont permis à Ubisoft de réaliser sur portables un chiffre d'affaires en phase avec la répartition du marché des consoles.



PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



STAR WARS™ EPISODE III: REVENGE OF THE SITH™



RUGBY CHALLENGE 2006

EXPERTISE

Capitaliser sur le savoir-faire des équipes



DÉVELOPPER UN JEU : UNE ŒUVRE COLLECTIVE

L'élaboration d'un jeu vidéo est un processus complexe qui peut prendre jusqu'à deux ans et mobilise toutes sortes de talents créatifs passionnés par leur art. Ingénieurs son, graphistes, level designers, programmeurs, animateurs, producteurs, réalisateurs, ce ne sont là que quelques-uns des experts internes sur lesquels Ubisoft s'appuie pour créer ses jeux.

Conformément à sa stratégie de qualité, Ubisoft veille à ce que le consommateur demeure au cœur de chaque décision prise durant la phase de développement – de la conception et production à la promotion du jeu. C'est pourquoi le groupe a mis au point un processus transversal qui mobilise non seulement ses équipes créatives, mais également ses experts sur l'ensemble des fonctions commerciales et support, notamment les services marketing, vente, développement commercial, financier, RH et juridique.

Le succès de la stratégie d'Ubisoft est entièrement lié aux investissements continus qu'il effectue pour développer son savoir-faire. Ses équipes talentueuses et passionnées font appel aux technologies les plus pointues pour repousser sans cesse les limites de la créativité et de l'expérience de jeu.

Créativité et liberté d'innover : incarnant l'esprit d'Ubisoft, ces deux valeurs fondamentales ont largement contribué à sa réputation d'éditeur pionnier. Néanmoins, dans un secteur où tout repose sur le talent, ce sont les hommes et femmes à l'œuvre chez Ubisoft qui personnifient réellement ces valeurs en unissant chaque jour leur énergie et leur compétence pour réaliser l'ambition collective de la société.

En responsabilisant ses collaborateurs et en assurant leur développement professionnel, Ubisoft s'efforce d'offrir à ses équipes créatives non seulement les moyens d'échafauder de grandes idées, mais également les outils et techniques qui leur permettront de les mettre en œuvre. Avec l'avènement des consoles de nouvelle génération, Ubisoft s'est de nouveau imposé comme le précurseur des nouvelles technologies, capable à la fois d'anticiper et de maîtriser l'évolution des systèmes et des tendances afin d'optimiser l'expérience globale des joueurs.

Le considérable savoir-faire qu'Ubisoft met en œuvre à tous les stades de la création, du développement et de la commercialisation de ses jeux est la force motrice qui sous-tend l'ensemble des succès passés et actuels du groupe. Elle jouera un rôle déterminant dans l'accomplissement de ses objectifs commerciaux sur le long terme.



Priorité à l'humain

Sans céder à la complaisance, Ubisoft est fier de ses collaborateurs. En plaçant sa stratégie de ressources humaines en première ligne de ses ambitions à long terme, le groupe s'applique à promouvoir un environnement où motivation, stimulation et développement professionnel sont essentiels.

● UNE RELATION FRUCTUEUSE POUR TOUS

Ubisoft a le privilège d'évoluer dans un secteur d'activité où les gens sont passionnés par ce qu'ils entreprennent. Ses développeurs s'investissent pleinement dans chaque projet, faisant preuve d'un talent et d'une volonté d'expérimenter indispensables à la création d'un nouveau jeu exceptionnel. Afin de nourrir la détermination de ses collaborateurs à demeurer les meilleurs de l'industrie, Ubisoft veille à leur offrir un cadre épanouissant où ils puissent prospérer et briller.

La société porte une attention particulière à l'enrichissement des connaissances et des compétences de chacun de ses employés afin de s'assurer que développement personnel aille de pair avec réussite collective. Soucieux de renforcer l'autonomie de ses collaborateurs, Ubisoft prône des valeurs d'entreprise qui encouragent ses équipes à garder un esprit ouvert et le sens de la curiosité et de l'initiative, tout en manifestant une volonté de partager leurs connaissances et de diffuser les meilleures pratiques.

Un sondage interne approfondi mené tous les deux ans permet par ailleurs aux équipes d'Ubisoft de communiquer à la direction de la société de précieux renseignements sur des sujets essentiels, allant de la stratégie à l'organisation en passant par la communication. Avec un taux de participation exceptionnel de 71 % lors de la dernière édition, cette étude atteste du rôle actif que les membres d'Ubisoft jouent dans le façonnement de l'avenir de la société.

● L'ENRICHISSEMENT DES COMPÉTENCES

Dans ce secteur en constante évolution, le développement de la formation et des compétences joue un rôle primordial à la fois en termes de motivation personnelle et de succès collectif. Ubisoft relève ce défi en mêlant apprentissage au quotidien et programmes de formation



UBISOFT SAN FRANCISCO LAURÉAT DE LA DISTINCTION "EMPLOYER OF EXCELLENCE"

Afin d'aider les habitants de la Baie de San Francisco à identifier les employeurs de choix, le San Francisco Chronicle s'est allié à HR.com pour créer le programme "Employer of Excellence". S'appuyant sur des études comparatives et des enquêtes, ce programme dresse une liste des entreprises offrant le meilleur environnement de travail dans cette région. Suite à un sondage auprès de milliers d'employés de sociétés locales, le bureau d'Ubisoft à San Francisco s'est ainsi vu récompenser pour sa capacité à traiter ses employés en tant qu'individus. Les collaborateurs de cette filiale ont cité la liberté donnée à la création comme l'un des principaux facteurs faisant d'Ubisoft une entreprise où il fait particulièrement bon travailler.



PREMIER ANNIVERSAIRE D'UBISOFT CAMPUS

Lancée en mai 2005, Ubisoft Campus est la première initiative québécoise à combiner des programmes d'études de niveau universitaire couvrant les principaux aspects du développement d'un jeu vidéo. Le Campus a pour mission de former les futurs professionnels de l'industrie en offrant aux étudiants passionnés et talentueux un socle de connaissances ainsi que des programmes de formation continue en les faisant bénéficier des dernières technologies de pointe du secteur. Avec 80 diplômés de la première promotion en juin 2006, Ubisoft espère faire bénéficier 1500 personnes de ce système au cours des cinq prochaines années.

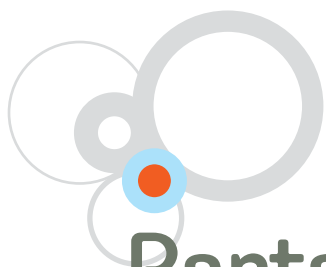
technique spécifiques afin de s'assurer que ses collaborateurs se perfectionnent en permanence. Progresser aux côtés de cadres chevronnés, travailler sur des titres prestigieux et avoir la possibilité de maîtriser des technologies de pointe, voilà quelques exemples d'atouts dont bénéficient les équipes d'Ubisoft quel que soit le projet.

Outre le processus d'évaluation annuel qui permet aux collaborateurs d'échanger avec leur supérieur sur leurs envies de développement professionnel, Ubisoft offre également des perspectives de mobilité et d'avancement internes grâce à sa présence internationale et à sa vaste palette d'activités. En 2005, une centaine d'employés ont bénéficié de ce programme d'expatriation, à la fois pour des projets à court terme ou pour des affectations à long terme.

UN EMPLOYEUR DE CHOIX

Prévoyant d'embaucher 500 nouvelles personnes en production par an conformément à sa politique de développement interne, Ubisoft mise sur sa réputation de créateur pour attirer l'élite de l'industrie. Employeur numéro un du secteur des jeux vidéo en Chine, au Canada, en France et en Roumanie, Ubisoft aspire à forger de solides relations avec les gouvernements locaux et les établissements scolaires afin de promouvoir l'industrie du jeu et soutenir sa croissance dans ces pays.

Pour Ubisoft, la meilleure publicité dans sa quête de nouveaux talents reste sans doute son propre vivier d'experts. La société reçoit un nombre extrêmement élevé de candidats auxquels des employés d'Ubisoft ont recommandé le groupe, le considérant comme un environnement idéal pour exprimer leur potentiel personnel. À Montréal, l'un des plus importants sites de production d'Ubisoft, pas moins de 43 % des recrutements l'an dernier résultent de recommandations d'employés à leur entourage, une reconnaissance on ne peut plus claire de l'éthique et de l'environnement professionnels encouragés par Ubisoft. De surcroît, de nouveaux programmes d'encadrement sont actuellement mis en place pour s'assurer que les nouveaux employés reçoivent toutes les informations et tous les outils nécessaires à une intégration efficace et confortable.



Partager Le savoir-faire créatif et technique

Adhérant pleinement à l'adage selon lequel l'union fait la force, Ubisoft place les pratiques de travail collaboratives en tête de liste pour garder une longueur d'avance sur la concurrence. La stratégie R&D de la société étaye cette philosophie en mettant en place les ressources adéquates.



● CONNAISSANCE RIME AVEC PUISSANCE

Les idées créatives naissent de la passion, et pour en récolter les fruits, Ubisoft encourage l'initiative individuelle à tous les échelons. Mais Ubisoft est également convaincu que dans sa détermination à devenir numéro un, l'union des idées et les talents de ses collaborateurs est ce qui compte le plus. Le groupe cherche en permanence à améliorer ses processus collaboratifs en mettant à disposition de ses équipes créatives les moyens dont elles ont besoin pour concrétiser leur vision, tout en optimisant les coûts de production. Sa stratégie de partage des connaissances a abouti à l'élaboration de bases de données indispensables (sons, textures, graphismes, objets 3D, etc.) partagées par tous les studios de la société – un gage de productivité accrue et une garantie de qualité sur toute la ligne. De plus, un nombre croissant d'espaces de travail collaboratifs via le Web permettent aux employés d'échanger informations et idées plus facilement.

Investie d'un rôle central dans cette stratégie, l'Académie des Experts d'Ubisoft est une cellule de réflexion interne dont la mission est double : partager les connaissances entre les studios et résoudre les questions techniques complexes. Regroupant certains des plus brillants experts en technologie du groupe, l'an dernier cette cellule a œuvré de concert sur des sujets variés allant des effets de lumière au jeu en ligne. Ce savoir-faire interne s'enrichit d'initiatives locales encourageant les équipes à partager concrètement leurs expériences avec des experts externes de premier ordre.

● LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE LA CRÉATIVITÉ

Tandis que les technologies du jeu continuent d'évoluer rapidement, Ubisoft a acquis une solide expérience qui lui permet d'anticiper les changements et d'octroyer à ses équipes les moyens nécessaires pour maîtriser et exploiter pleinement les nouveaux outils. Avec une hausse de 37 % des investissements en R&D sur l'année fiscale 2005-2006, les ingénieurs internes de la société sont désormais à même de repousser les limites des meilleurs logiciels du marché, et de créer et personnaliser de nouveaux outils dès que ceux à disposition ne répondent plus aux besoins des développeurs. La récente acquisition de l'édition Far Cry du CryENGINE début 2006 est une illustration parmi d'autres de la stratégie R&D d'Ubisoft visant à privilégier l'autonomie et la flexibilité à un coût compétitif. Forte d'un nombre croissant de moteurs en pleine propriété, la société est en mesure de créer des canaux de production personnalisables en interne pour le développement de différents titres, amortissant ainsi l'investissement initial.



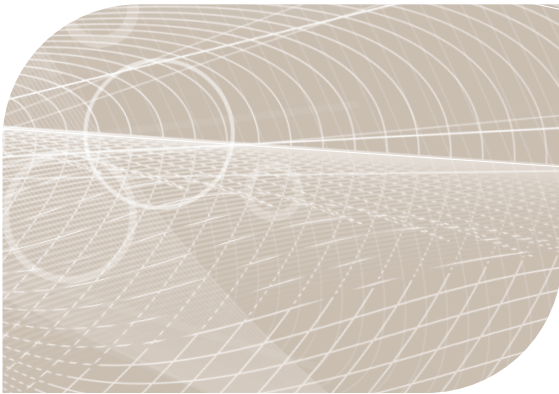
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™ SUR LA XBOX 360™, UNE PREUVE VIRTUELLE

Lancée quelques mois à peine après l'arrivée de la console de Microsoft, la version Xbox 360™ du troisième volet de la série **Tom Clancy's Ghost Recon®** a connu un extraordinaire succès. Ce jeu est un exemple flagrant de la capacité d'Ubisoft à partager le savoir-faire et à exploiter pleinement la puissance des technologies de nouvelle génération : production multi-site et, en tant que telle, grande première pour Ubisoft, ce jeu a été conçu en faisant appel aux talents collectifs de plusieurs de ses studios à travers le monde, chacun apportant au projet son propre éventail de compétences.

Le résultat a connu un succès formidable au sein de la communauté des joueurs, avec des notes moyennes largement supérieures à 91 % et des éloges unanimes tant de la part des critiques que des consommateurs. Nouvelle référence visuelle du marché grâce à son moteur graphique ultra-sophistiqué, le jeu a été encensé pour la sensation d'immersion qu'il procure, à travers l'exceptionnelle qualité de son animation, de son réalisme sonore et de son gameplay.

En créant ses propres outils, Ubisoft est moins tributaire de la capacité des sociétés tierces à suivre le rythme de technologies en constante évolution. Toutefois, afin de s'assurer que la technologie rende à la perfection l'idée créative d'un nouveau jeu, le groupe a également instauré une procédure de sélection des outils les plus appropriés très tôt dans la conception de chaque projet. Qu'il s'agisse de logiciels internes, externes ou d'un mélange des deux, Ubisoft place l'innovation et la fonctionnalité au cœur de sa stratégie de développement.

Les relations étroites qu'Ubisoft entretient avec les fabricants de consoles jouent elles aussi un rôle important dans l'assise de son avance technologique. Ubisoft compte ainsi parmi les premiers à avoir reçu les kits de développement pour les machines de nouvelle génération, et sa longueur d'avance en matière de nouvelles technologies en fait l'un des seuls éditeurs capables de sortir des titres pour le lancement de chaque nouvelle plateforme.



TEOSIS®

RAPPORT FINANCIER 2006

1	ACTIVITÉ ET RÉSULTAT DU GROUPE SUR L'EXERCICE 2005-2006	31
	Introduction	32
	1.1 Faits marquants de l'exercice 2005-2006	32
	1.2 Analyse de l'activité et commentaires sur les résultats de l'exercice 2005-2006	33
	1.3 Trésorerie et capitaux	38
	1.4 Ressources Humaines	39
	1.5 Données environnementales	42
	1.6 Filiales et Participations	44
	1.7 Renseignements de caractère général	46
	1.8 Facteurs de risques	47
	1.9 Engagements	51
	1.10 Assurances	51
	1.11 Événements récents, perspectives et stratégies	52
2	COMPTES CONSOLIDÉS DU GROUPE UBISOFT AU 31 MARS 2006	53
	2.1 Bilan consolidé	54
	2.2 Compte de résultat consolidé	55
	2.3 Tableau de variation des capitaux propres consolidés	56
	2.4 Tableau de financement consolidé	58
	2.5 Annexes aux comptes consolidés	59
3	COMPTES SOCIAUX D'UBISOFT ENTERTAINMENT SA AU 31 MARS 2006	95
	3.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA	96
	3.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA	97
	3.3 Tableau de variation des capitaux propres	98
	3.4 Tableau de financement	99
	3.5 Annexes aux comptes sociaux	100
4	RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES	116
	4.1 Rapport sur les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2006	117
	4.2 Rapport général relatif à l'exercice clos le 31 mars 2006	118
	4.3 Rapport spécial sur les conventions réglementées relatif à l'exercice clos au 31 mars 2006	119
5	RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ	123
	5.1 Renseignements à caractère général concernant la société	124
	5.2 Informations complémentaires concernant la société	124
6	GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE	136
	6.1 Composition du conseil d'administration - Direction du Groupe	137
	6.2 Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du conseil d'administration	138
	6.3 Fonctionnement du conseil d'administration	138
	6.4 Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite, ou d'incrimination et/ou sanction publique	138
	6.5 Prêt et garantie accordés aux membres du conseil d'administration	138
	6.6 Autres mandats exercés par les Administrateurs	139
	6.7 Rémunération des dirigeants	144
	6.8 Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales	144
	6.9 Opérations mentionnées à l'article L621-18-2 du Code monétaire et financier et 222-15-3 du règlement général de l'AMF	145
7	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.	146
	7.1 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du conseil	147
	7.2 Les procédures de contrôle interne	148
	7.3 Limitations apportées aux pouvoirs du Directeur Général	152
	7.4 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 S.A., pour ce qui concerne les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière	153
8	RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLE DU CONTRÔLE DES COMPTES	154
	8.1 Responsable du document de référence	155
	8.2 Attestation du responsable du document de référence	155
	8.3 Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes	155
	8.4 Documents accessibles au public	156
	8.5 Calendrier de la communication financière pour l'exercice 2006-2007	156
	GLOSSAIRE	157
	TABLE DE CONCORDANCE	158

1

ACTIVITÉ ET RÉSULTAT DU GROUPE SUR L'EXERCICE 2005-2006

Introduction	32
1.1 Faits marquants de l'exercice 2005-2006	32
1.2 Analyse de l'activité et commentaires sur les résultats de l'exercice 2005-2006	33
1.2.1 Chiffres clés	33
1.2.2 Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel	35
1.2.3 Chiffre d'affaires par métier	35
1.2.4 Évolution des volumes de production	36
1.2.5 Chiffre d'affaires par type de support	36
1.2.6 Chiffre d'affaires par destination géographique	37
1.2.7 Évolution du compte de résultat	37
1.2.8 Évolution du Besoin en Fonds de Roulement (BFR) et de l'endettement	37
1.2.9 Politique de financement d'actifs	38
1.3 Trésorerie et capitaux	38
1.3.1 Évolution des capitaux propres	38
1.3.2 Flux de trésorerie	38
1.3.3 Conditions d'emprunts et structure de financement	38
1.4 Ressources Humaines	39
1.4.1 Chiffres clés Ubisoft monde au 31 mars 2006	39
1.4.2 Un environnement de travail motivant et convivial	39
1.4.3 Valorisation de la performance individuelle et collective	40
1.4.4 Le développement des compétences : une priorité	40
1.4.5 L'emploi chez Ubisoft en France	41
1.4.6 Les œuvres sociales	42
1.5 Données environnementales	42
1.5.1 Le recyclage	42
1.5.2 La destruction de produits non commercialisables	43
1.5.3 Consommation Électrique	43
1.5.4 Consommation d'eau	43
1.5.5 Risques environnementaux	43
1.6 Filiales et participations	44
1.6.1 Organigramme au 31 mars 2006	44
1.6.2 Prises de participations	45
1.6.2.1 Variations de pourcentage d'intérêt	45
1.6.2.2 Cessions de titres	45
1.6.2.3 Acquisitions de titres	45
1.6.2.4 Augmentations de capital	45
1.6.3 Activités des filiales	45
1.7 Renseignements de caractère général	46
1.7.1 Politique d'investissement	46
1.7.2 Politique de recherche et développement	46
1.7.3 Procédures judiciaires et d'arbitrages	46
1.7.4 Propriétés immobilières, usines et équipements	46
1.8 Facteurs de risques	47
1.8.1 Risque lié à l'essor des consoles nouvelle génération	47
1.8.2 Risque de décalage ou de mauvais démarrage lors de la sortie d'un jeu phare	47
1.8.3 Risque lié au problème de recrutement	47
1.8.4 Risque lié au départ d'hommes clés	48
1.8.5 Risque lié à la rupture de contrat d'un partenaire de licence	48
1.8.6 Risque lié à la Propriété Intellectuelle	48
1.8.7 Risque lié à la Sécurité Informatique	48
1.8.8 Risque lié à la dépendance à l'égard des clients	49
1.8.9 Risque lié à la dépendance à l'égard des fournisseurs et sous-traitants	49
1.8.10 Les risques de marché	49
1.8.11 Risque lié aux acquisitions futures et à l'intégration des acquisitions	51
1.8.12 Risque de liquidités	51
1.9 Engagements	51
1.10 Assurances	51
1.11 Événements récents, perspectives et stratégies	52
1.11.1 Évolution récente/Changements significatifs de la situation financière et commerciale	52
1.11.2 Information sur les tendances	52

Introduction

Ubisoft est l'un des principaux développeurs et éditeurs mondiaux de logiciels de jeux interactifs. En 2005, Ubisoft était ainsi le 5^e éditeur indépendant aux Etats-Unis et se situait à la 3^e place sur la zone PAL, incluant l'Europe, l'Australie et la Nouvelle Zélande, faisant de lui le 4^e éditeur indépendant sur les deux régions confondues (sources NPD, Chart Track, Media Control, GFK).

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. 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 trois 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 3 441 personnes qui oeuvrent 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 2005-2006

Avril 2005

- Ouverture d'un nouveau studio de développement à Québec (Canada) qui vient compléter celui de Montréal ;
- Entrée dans le top 5 des éditeurs indépendants aux Etats-Unis et classement à la 2^e et 3^e position respectivement au Royaume-Uni et en Allemagne sur le premier trimestre 2005.

Mai 2005

- Signature d'un Crédit Syndiqué de 100 M€, d'une durée initiale de 3 ans reconductible à 100 % sur une année supplémentaire et ensuite à 50 % sur une 2^e année supplémentaire. Ce crédit a été souscrit à 200 % du montant initial.

Juillet 2005

- Plus value de 15,8 M€ avant impôts réalisée sur la cession de 5 155 000 actions de la société Gameloft SA. La part de détention du capital de cette société passe alors de 27,57 % à 19,9 %.

Août 2005

- **Peter Jackson's King Kong – The official Game of the Movie** élu meilleur jeu PlayStation® 2 lors de la Games Convention de Leipzig en Allemagne.

Septembre 2005

- Ubisoft n°2 des éditeurs indépendants en Europe sur le 1^{er} semestre 2005 ;
- Accord de co-édition et de distribution avec Hip Interactive Europe pour le lancement de **Rugby Challenge 2006** ;

- Annonce de la sortie de plusieurs titres pour le lancement de la console PSP™ en Europe dont **Prince of Persia®** et **Lumines™**. Au total 6 titres sont annoncés sur les 5 premiers mois de lancement de la console.

Octobre 2005

- Annonce des sorties prochaines de **Tom Clancy's Splinter Cell® Double Agent** et de **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™** ;
- Sur les 9 premiers mois de 2005 Ubisoft se classe 6^e éditeur indépendant aux Etats-Unis, 2^e en France et en Italie, 3^e en Angleterre et en Espagne, et 4^e en Allemagne et au Canada ;
- Conversion à plus de 99 % de l'obligation convertible Juillet 1998. Cette opération renforce de 24 M€ les fonds propres du Groupe ;
- Signature d'un accord de distribution avec Digital Jester pour le jeu **Crazy Frog** inspiré du succès musical du même nom.

Novembre 2005

- Annonce d'un nouvel opus de la série **Crime Scene Investigation** et de 2 nouveaux jeux PSP pour le printemps 2006.

Décembre 2005

- Annonces des résultats du premier semestre 2005-2006, résultat opérationnel consolidé courant avant opérations non récurrentes et avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions : – 42 M€ en amélioration de 4 M€, résultat net en amélioration de 21,6 M€ et endettement divisé par 2.

Janvier 2006

- Succès des ventes au Royaume-Uni : **Peter Jackson's King Kong – The official Game of the Movie** se classe en tête du classement des ventes durant les 3 dernières semaines du mois de décembre, et **Prince of Persia®** les Deux Royaumes 4^e meilleure vente sur la dernière semaine de l'année ;
- Accord d'édition avec 4Kids Entertainment et Mirage Groupe pour le développement et la distribution d'un jeu basé sur la licence Tortue Ninja et qui sera couplé à la sortie d'un film d'animation long métrage ;
- 2 nouveaux jeux **Far Cry Instincts®** annoncés sur Xbox® et Xbox 360™ pour le printemps 2006 ;
- Accord avec la société Square Enix pour la distribution du jeu Dragon Quest™ sur les territoires PAL ;
- Annonce de la sortie au printemps 2006 de **Tom Clancy's Splinter Cell® Essentials** sur console Sony PSP™ et de **Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour™** sur Xbox® et PlayStation®2 ;
- Signature avec la société Capcom d'un accord de distribution sur 3 titres phares portés sur PC (Resident Evil™ 4, Onimusha® : Demon Siege, et Devil May Cry™ 3 : Special Edition).

Février 2006

- 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 2006 au 28 février 2008 ;
- Shawn White, sextuple médaillé d'or aux X Games et Champion Olympique de Snowboard aux jeux Olympiques 2006 de Turin, prochain héros d'un jeu prévu pour 2007 ;
- Au mois de Janvier 2005, Ubisoft se classe 2^e éditeur indépendant en France, 3^e au Royaume-Uni, en Allemagne et en Espagne et 5^e aux Etats-Unis où le Groupe enregistre une progression de 42 % (source : GFK, Media control, Chart Track, NPD).

Mars 2006

- Succès foudroyant de **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™** sur Xbox 360™ qui enregistre 360 000 unités vendues en magasin dès sa 1^{ère} semaine de lancement ;
- **Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas** annoncé pour l'automne 2006 ;
- Acquisition de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur la franchise **Far Cry®** ainsi que de la licence du CryEngine.

1.2

Analyse de l'activité et commentaires sur les résultats de l'exercice 2005-2006

1.2.1

Chiffres clés

Les informations financières sélectionnées, relatives aux exercices clos le 31 mars 2005 et 2006 ci-après sont extraites des comptes consolidés et présentées selon les normes IFRS.

En K€	31.03.06 (IFRS)	31.03.05 (IFRS)
Chiffre d'affaires	547.070	532.483
Résultat opérationnel	- 1.391	33.455
Résultat financier	- 9.110	- 1.968
Quote-part dans les résultats des entreprises associées	19.109	199
Charge d'impôt sur les résultats	3.324	- 6.954
Résultat net (part du Groupe)	11.932	24.732
Capitaux propres	381.258	317.635
Investissements liés à la production	130.475	99.976
Effectif	3 441	2 972

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

	31.03.06	31.03.05
	K€	K€
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	11.932	24.732
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	- 19.109	- 199
+/- Amortissements des logiciels de jeux	146.100	132.910
+/- Autres amortissements	12.692	9.632
+/- Provisions	2.776	- 6.727
+/- coût des paiements fondés sur des actions	2.692	5.464
+/- charge d'Impôt (y compris impôt différés)	- 3.324	6.953
+/- autres produits et charges calculées	- 147	-
+/- Frais de développement interne, de développement de licences et marques	- 184.959	- 135.392
Capacité d'autofinancement avant coût de l'endettement financier net et impôt	- 31.347	37.373
+/- Impôts versés	3.324	- 6.953
Stocks	- 2.873	13.936
Clients	54.688	- 48.941
Autres actifs	- 7.048	- 10.213
Fournisseurs	- 32.204	38.792
Autres passifs	- 19.084	29.702
+/-Variation du BFR lié à l'activité	- 6.521	23.276
Trésorerie provenant des activités opérationnelles	- 34.544	53.696
- Décaissements liés aux acquisitions d'immobilisations corporelles et autres immobilisations incorporelles	- 16.907	- 11.775
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	140	176
+/- Encaissements /décaissements liés aux acquisitions / cessions d'actifs financiers	- 4.227	- 642
+/- autres flux liés aux opérations d'investissement	- 153	-
+/- Plus ou moins values de cession	126	3.506
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	3.787	665
+/- Cession partielle sociétés associées ⁽¹⁾	22.691	- 19.508
Trésorerie provenant des activités d'investissement	5.457	- 27.578
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts de location financement	128	647
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	7.537	4.525
- Remboursement des emprunts de location financement	- 1.040	- 1.032
- Remboursement des emprunts	- 24.875	-
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	40.786	6.562
+/- reventes d'actions propres	-503	646
Trésorerie provenant des activités de financement	22.033	11.348
Variation de la trésorerie nette et équivalents de trésorerie	- 7 054	37 466
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	90.493	51.192
Incidence des écarts de conversion	- 2.545	1.835
Trésorerie à la clôture de l'exercice	80.894	90.493

(1) Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées.

22.697

1

1.2.2

Chiffre d'affaires consolidé trimestriel et annuel

Chiffre d'affaires (en M€)	2005-2006	2004-2005	Variation à taux de change courants	Variation à taux de change constants
Premier trimestre	43	61	- 29 %	- 29 %
Deuxième trimestre	110	67	+ 64 %	+ 62 %
Troisième trimestre	250	185	+ 35 %	+ 31 %
Quatrième trimestre	144	219	- 34 %	- 37 %
Total exercice	547	532	+ 3 %	+ 1 %

À taux courants le chiffre d'affaires a progressé de 3 % sur l'exercice 2005-2006 ; à taux constants la croissance est de 1 %.

1.2.3

Chiffre d'affaires par métier

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

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

Par **Édition (publishing)** on entend les revenus des titres conçus et produits par des développeurs tiers, dont Ubisoft finance et supervise la production en contrepartie de

l'acquisition de la licence. Ubisoft se charge ensuite de la localisation, de la fabrication, et bien entendu du marketing et de la commercialisation. La société perçoit les revenus des ventes des produits et verse des royalties aux développeurs et/ou aux propriétaires de la marque.

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

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

Répartition du chiffre d'affaires par métier en %	2005-2006	2004-2005	Variation en volume
Développement	85 %	87 %	0 %
Édition	10 %	10 %	+ 3 %
Distribution	5 %	3 %	+ 71 %
Total	100 %	100 %	

Le Groupe continue de mettre l'accent sur l'activité Développement qui s'établit à 85 % grâce aux succès des titres développés en interne ou co-produits mais il renforce aussi son activité distribution avec plusieurs accords signés.



Évolution des volumes de production

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

Nombre de titres*	2005-2006	2004-2005
Production interne	10	14
Co-production	9	13
Édition	18	9
Distribution	2	1
Total	39	37

* Titre = 1 jeu sur une ou plusieurs plate-formes (ex. **Prince of Persia**® Les Deux Royaumes Playstation®2, Xbox®, Nintendo Gamecube™, PC, Sony PSP™ et Nintendo DS™ ce sont six produits mais un seul titre).

La décroissance du nombre de titres créés en production interne et en co-production est due pour partie au report de certains titres sur l'année suivante (**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**™, **And1**® Streetball, **Heroes of Might and Magic**® V). Elle reflète aussi la priorité donnée aux titres majeurs à fort potentiel.

Le fort développement des titres d'Édition et de Distribution trouve sa concrétisation dans la forte progression de cette dernière activité. Il est le résultat des gains de parts de marché réalisés par le Groupe qui le positionnent désormais comme un des acteurs majeurs dans la plupart des pays.

Par ailleurs, la société a fortement développé son activité licences cinématographiques : **Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie** et **Star Wars**® : **Episode III Revenge of the Sith** se sont vendus, respectivement, à plus de 4,5 millions et 1,3 millions d'unités, permettant ainsi au Groupe d'atteindre son objectif pour ce segment de contribuer à plus de 25 % du chiffre d'affaires consolidé.

Sur l'année 2006-2007 le nombre de titres commercialisés devrait dépasser les 40 et le nombre de produits devrait être sensiblement plus élevé avec l'arrivée prochaine de la Playstation®3 et de la Wii™.



Chiffre d'affaires par type de support

	2005-2006	2004-2005
CD-ROM PC	16 %	25 %
PS2	27 %	37 %
XBOX®	17 %	25 %
XBOX 360™	14 %	0 %
G-CUBE™	3 %	5 %
PSX®	0 %	1 %
DS™	6 %	3 %
PSP™	9 %	1 %
Game Boy® Advance™	7 %	3 %
Divers	1 %	0 %
Total	100 %	100 %

La société a bénéficié d'un positionnement précoce sur les nouvelles consoles qui ont représenté 29 % des ventes de l'exercice. Ceci comprend :

- Les nouvelles consoles portables Nintendo DS™ et Sony PSP™ : au total elles ont représenté 15 % des ventes de l'exercice un quasi triplement par rapport à l'exercice précédent.
- La Xbox 360™ de Microsoft, arrivée sur le marché le 22 novembre 2005, a contribué à hauteur de 14 % des ventes de l'exercice.

A noter également les très bonnes ventes sur Game Boy® Advance™, qui ont bénéficié du succès du Jeu **Star Wars**®.

1.2.6

Chiffre d'affaires par destination géographique

Année fiscale (en M€)	2005-2006	%	2004-2005	%
France	46	8,4 %	53	10,0 %
Allemagne	37	6,7 %	52	9,7 %
Royaume-Uni	82	15,0 %	73	13,8 %
Reste de l'Europe	105	19,3 %	109	20,2 %
Total	270	49,4 %	287	53,7 %
Etats-Unis/Canada	245	44,8 %	219	41,1 %
Asie/Pacifique	25	4,6 %	23	4,4 %
Reste du Monde	7	1,2 %	4	0,8 %
Total	547	100 %	532	100 %

L'année 2005-2006 a connu un rééquilibrage en faveur de la zone Amérique du Nord qui a pu bénéficier du lancement plus précoce des Nintendo DS™, Sony PSP™ ainsi que d'un marché plus important sur la Xbox 360™.

À noter également la progression du Royaume-Uni grâce au succès de **Peter Jackson King Kong : The Official Game of The Movie** à Noël mais aussi à l'adoption rapide de la Xbox 360™.

Les Zones Asie Pacifique et Reste du monde profitent du dynamisme économique de ces régions et du succès grandissant du marché des jeux vidéo. Elles représentent désormais près de 6 % des ventes de la société.

1.2.7

Évolution du compte de résultat

La marge brute s'élève à 66 % du chiffre d'affaires contre 66,5 % pour l'exercice 2004-2005. Cette légère baisse s'explique par la baisse des prix des jeux sur les consoles de salon d'ancienne génération, par la part plus importante réalisée sur Game Boy Advance et par la baisse des ventes sur PC contrebalancée par une amélioration liée aux nouvelles consoles portables (Sony PSP™ et Nintendo DS™) et à la Xbox 360™ qui bénéficient de prix sensiblement plus élevés.

Le résultat opérationnel courant et avant rémunérations payées en actions est de 3,1 M€ contre 38,9 millions en 2004-2005.

Cette baisse est imputable principalement à une augmentation de 12,8 M€ des dépenses de développements, à une augmentation de 18,4 M€ des dépenses publicitaires et marketing et à une augmentation des amortissements et provisions (hors jeux) de 3,9 M€, compensées par 6,5 M€ de marge brute supplémentaire liés à l'augmentation du chiffre d'affaires. Ces augmentations de charges sont liées d'une part aux ressources supplémentaires investies dans le développement des jeux de nouvelles générations et d'autre part à une situation de marché très concurrentielle en 2005 marquée par un relèvement général des dépenses publicitaires par l'ensemble des éditeurs.

Le résultat financier se compose de :

- 10,3 M€ de frais financiers, dont 1,7 millions sans incidence sur les flux de trésorerie, correspondant au traitement comptable des OC, Océane, et OBSAR,
- 6,3 M€ de pertes de change,
- 7,5 M€ d'impact positif lié à l'equity swap.

Le résultat de 19.109 K€ concernant la quote-part dans les résultats des entreprises mises en équivalence comprend :

- 0,7 M€ correspondant à la quote-part du résultat de la société Gameloft,
- 2,6 M€ de résultat sur dilution,
- 15,8 M€ de profits sur cession de titres.

La société a comptabilisé un crédit d'impôt net de 3,3 M€. Ce résultat d'impôt s'explique par :

- Un crédit d'impôt de 3,2 M€ relatif aux pertes de l'année hors quote-part des entreprises mises en équivalence,
- Des crédits impôt recherche à hauteur de 2,5 M€,
- Une taxation de 2,4 M€ sur les plus values de cessions de titres Gameloft SA.

Le résultat net ressort à 11,9 M€ en normes IFRS soit un résultat net par action de 0,63 €.

1.2.8

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

Le besoin en fonds de roulement est resté stable à 59 M€ soit 11 % du chiffre d'affaires de l'année.

L'endettement net s'établit 65,3 M€ en baisse de 9 M€ par rapport à l'exercice précédent. Il représente 17 % des capitaux propres de la société.

Cette évolution résulte d'un certains nombre de facteurs :

- Des augmentations de capital à hauteur de 40 M€ ;
- Des cessions de titres Gameloft SA pour 23 M€ ;
- Une augmentation de 54 M€ des investissements principalement en production.

Politique de financement d'actifs

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

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

1.3

Trésorerie et capitaux

1.3.1

Évolution des capitaux propres

Le métier des jeux vidéo réclame des investissements en développement qui dépassent les 30 % du chiffre d'affaires. Ces investissements portent sur des périodes moyennes de l'ordre de 18 à 24 mois que les éditeurs doivent pouvoir financer sur leurs fonds propres. Par ailleurs, les éditeurs se doivent de lancer régulièrement des nouvelles licences dont le taux de succès n'est pas garanti.

Pour ces raisons, une capitalisation importante est essentielle pour garantir le financement des investissements réguliers ainsi que pour faire face aux aléas liés au succès ou à l'échec de tel ou tel titre sans remettre en cause la pérennité de l'entreprise.

Avec 381 M€ de fonds propres en progression de 64 M€, Ubisoft finance largement ses investissements en jeux qui représentent 215 M€. Sur l'exercice 2006-2007, ces fonds propres se sont encore renforcés avec l'exercice des BSA 2003 qui ont rapporté 24 M€, et ils pourraient l'être de nouveau à hauteur de 55 M€ en 2008 si les BSAR 2003 étaient convertis à 38,35 €.

rayon. Pour cette raison, l'entreprise doit financer des pics de trésorerie importants aux environs de Noël et voit sa trésorerie remonter entre février et mars. Ce schéma peut être modifié si le 4^e trimestre de l'année fiscale est très important comme cela a été le cas en 2004-2005, car dans ce cas le besoin en fonds de roulement peut être plus important.

Ainsi sur l'année, la dette nette de l'entreprise a varié de 65 à 130 millions, le pic d'endettement s'étalant de novembre à janvier.

1.3.3

Conditions d'emprunts et structure de financement

Pendant l'année 2005-2006, l'essentiel des financements utilisés provenait de l'Océane 2006 pour un montant de 89 millions et de l'OBSAR pour un montant de 52 millions. Sachant que ces deux obligations représentent en cumulé plus que l'endettement net, Ubisoft n'a pas eu à utiliser le crédit syndiqué de 100 millions signé en mai 2005, ainsi que les lignes bancaire bilatérales et a régulièrement placé des excédents de trésorerie.

Le coût moyen des emprunts est de 6,29 %, il est détaillé dans la partie 1.8.10. Il n'y a pas de covenants financiers limitant l'utilisation de l'Océane. Les covenants à respecter relatifs à l'OBSAR et au Crédit Syndiqué sont les suivants :

	2006/2007	2005/2006
Dette nette retraitée des créances cédées/fonds propres retraités des écarts d'acquisition <	0,9	1
Dette nette retraitée des créances cédées/Ebitda <	1,5	1,5

Pour l'année 2006-2007, Ubisoft devra rembourser 92 millions au titre de l'Océane 2006, pour cela il disposera des 24 millions reçus en mai 2006 grâce à la conversion des BSA 2003 et des 100 millions du Crédit Syndiqué.

1.3.2

Flux de trésorerie

Les éditeurs ont deux types de flux de trésorerie :

- Les flux liés au financement des coûts de développement, ils s'étalent de manière régulière sur une période de 18 à 24 mois, sachant que chaque projet monte progressivement en puissance mais que les équipes se répartissent sur plusieurs projets. Ils représentaient plus de 185 M€ en 2005-2006 ;
- Les flux liés à la commercialisation des jeux, ils se signalent par une forte saisonnalité (25 % du chiffre d'affaires se fait sur le 1^{er} semestre et 75 % sur le second) et un écart entre les frais de mise en production et l'encaissement des recettes. En effet l'entreprise doit tout d'abord financer la mise en fabrication des produits qui représentent 35 % du chiffre d'affaires et qui sont payables à 30 jours en moyenne et financer également les frais de marketing (environ 12 % du chiffre d'affaires) avant d'encaisser les recettes en moyenne 80 jours après la mise en

1.4 Ressources Humaines

1.4.1 Chiffres clés Ubisoft monde au 31 mars 2006

- 3 441 collaborateurs (effectif moyen sur l'exercice : 3 240), soit 16 % d'augmentation depuis le 31 mars 2005,
- une implantation dans 21 pays,
- 79 % d'hommes et 21 % de femmes,
- 78 % dans les métiers de production et 22 % dans les métiers business et support,
- une moyenne d'âge de 30,7 ans,
- une ancienneté moyenne de 2,95 ans.

Répartition des effectifs par activité

Activités	Au 31.03.06	Au 31.03.05	Au 31.03.04
Production	2 686	2 221	1 564
Vente, Marketing et Administration	755	751	788
Total	3 441	2 972	2 352

Répartition des effectifs par pays ⁽¹⁾.

Pays	Effectifs au 31.03.06	Effectifs au 31.03.05
Allemagne	68	66
Australie	12	13
Autriche	4	6
Bénélux	15	18
Canada	1 444	1 110
Chine	422	329
Corée	2	2
Espagne	43	48
Etats-Unis	351	321
France	673	656
Hong Kong	5	5
Italie	52	49
Japon	17	17
Maroc	41	42
Pays Scandinaves	18	22
Roumanie	218	218
Royaume-Uni	50	44
Suisse	6	6
Total	3 441	2 972

(1) Ces effectifs ne prennent en compte que les salariés permanents. Sont donc exclus du total les salariés temporaires, les intermittents, les intérimaires, et les stagiaires.

1.4.2

Un environnement de travail motivant et convivial

a. Une communication directe impliquant chacun dans la vie de l'entreprise

Les équipes sont régulièrement informées de la stratégie et de l'actualité de l'entreprise par des réunions internes, des séminaires par équipe et 41 intranets locaux et internationaux.

Une enquête interne est réalisée tous les deux ans en moyenne pour consulter les collaborateurs sur les grands choix stratégiques de l'entreprise (71 % de participation lors de la dernière édition en 2005).

Ponctuellement, des forums web sont mis en place pour permettre aux collaborateurs de poser directement leurs questions au top management.

b. Proximité et convivialité

Le processus de création d'un jeu, par essence, suppose une forte collaboration entre les équipes puisque tous les métiers techniques et artistiques interagissent du début jusqu'à la fin.

La diversité des profils est d'ailleurs un des atouts de l'entreprise qui prône le multiculturalisme et l'ouverture d'esprit :

- Il existe 29 familles de métiers chez Ubisoft, allant des créatifs aux professionnels du business en passant par des ingénieurs techniques, tous réunis par une passion et des objectifs communs,

- Ubisoft est implanté dans 21 pays ce qui fait au moins autant de nationalités différentes dans le Groupe.

Etant donné que le jeu vidéo est un produit qui continue d'attirer majoritairement les hommes, il est logique que les femmes ne représentent que 21 % des salariés d'Ubisoft. Toutefois, il est à noter qu'elles représentent 32 % des managers corporate et 41 % des effectifs business.

c. Conditions de travail

Ubisoft a la volonté de maintenir une réelle proximité entre les gens en privilégiant autant que possible des structures à taille humaine (80 % des sites ont moins de 200 salariés) avec des responsables RH expérimentés et proches du terrain.

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

Par ailleurs, l'activité génère un risque professionnel limité.



Valorisation de la performance individuelle et collective

a. Autonomie et prise d'initiatives au niveau individuel

Les collaborateurs bénéficient d'une forte autonomie dans leur travail, comme le montrent les résultats de la dernière enquête interne dans laquelle 90 % d'entre eux ont affirmé qu'ils pouvaient prendre des initiatives dans leur travail au quotidien.

Des ERP systématisés proposant des outils web self-service sont progressivement mis en place dans toutes les filiales pour permettre à chacun de gérer lui-même ses absences, ses notes de frais et ses données professionnelles.

b. Des opportunités de carrière à l'international

Chaque collaborateur est évalué une fois par an par son manager et ce rendez-vous annuel est l'occasion d'étudier, en concertation avec le responsable RH, les axes possibles d'évolution.

Outre les mobilités transversales et les promotions en local, les parcours à l'international sont nombreux :

- Il y a eu 104 mobilités internationales au cours de l'année 2005-2006,
- Les pays qui reçoivent le plus d'expatriés sont la France, la Chine et le Canada,
- Il y a aujourd'hui 224 expatriés en poste dans le monde.

Toutes les offres d'emplois sont consultables en interne via l'intranet RH Groupe.

c. Une rémunération qui vise à reconnaître la performance et l'engagement

Ubisoft a mis en place une politique de primes qui reflète son souhait de valoriser la performance individuelle et collective :

- Les équipes de production reçoivent un bonus en fin de projet qui est calculé en fonction de la rentabilité du jeu et de la contribution individuelle,
- Les équipes business reçoivent une prime calculée en fonction de l'atteinte de résultats quantifiables fixés en début d'année.

Les stock-options sont attribuées de façon discrétionnaire aux collaborateurs qui ont démontré des réalisations exceptionnelles au cours de l'année. Tous plans confondus, 780 employés Ubisoft en bénéficient, soit 23 % des effectifs.

L'actionnariat salarié est également un excellent moyen pour Ubisoft d'intéresser l'ensemble de ses collaborateurs à la réussite de l'entreprise. Des augmentations de capital réservées aux salariés ont lieu en France depuis 2001 et une augmentation de capital réservée aux salariés est prévue aux Etats-Unis d'ici la fin de l'année 2006. L'actionnariat salarié indirect via un FCPE représente aujourd'hui 1,272 % du capital et, au vu des informations connues au 31.03.06, on estime à 1 % du capital le total des actions détenues au nominatif par des salariés Ubisoft.



Le développement des compétences : une priorité

a. Ubisoft a fait le choix de la production interne

Malgré un contexte économique de transition entre deux générations de hardware, les effectifs ont augmenté de 16 % (469 personnes) depuis le 31.03.05 ce qui fait d'Ubisoft la 2^e force de production au monde du marché du jeu vidéo. Pour accompagner cette croissance, un nouveau studio a été créé en avril 2005 à Québec et il compte aujourd'hui déjà 117 collaborateurs.

Les recrutements ont eu lieu principalement au Canada, en Chine, aux Etats-Unis et en France, Ubisoft est ainsi le 1^{er} employeur dans le secteur du jeu vidéo en Chine, au Canada, en France et en Roumanie.

Par ailleurs, Ubisoft a ponctuellement recours à des personnes en contrat free-lance (notamment pour des prestations artistiques), à des intermittents et des intérimaires.

Les activités périphériques (gardiennage, nettoyage, maintenance informatique) sont confiées dans certains pays à des sociétés extérieures.

b. Un programme de formation innovant et adapté aux besoins

Dans un secteur où l'innovation et l'expertise technique sont nécessaires pour garder constamment une avance technologique, la formation est naturellement au cœur des priorités RH. C'est pourquoi l'effort de formation a été encore plus remarquable en 2005-2006 :

- 17 758 jours de formation ont été dispensés au total dans le Groupe en 2005-2006, soit une augmentation globale de 33 % par rapport à l'année précédente, et une moyenne de 5 jours par collaborateur,
- Une large partie de ces formations (50 %) a porté sur des compétences techniques requises pour les métiers de production, 28 % sur des compétences managériales

et 19 % sur l'apprentissage des langues (anglais principalement),

- Les deux tiers de ces formations ont été menés en interne, privilégiant ainsi le transfert de compétences entre les seniors et les juniors,
- Le budget alloué aux formations (hors salaires) s'est élevé sur la période à 1.341.462 €.

Ubisoft a, de plus, ouvert en mai 2005 un campus à Montréal où sont dispensées des formations de niveaux collégial et universitaire dans les domaines clefs du développement de jeux vidéo. Le Campus Ubisoft a ainsi deux vocations : former des jeunes recrues aux métiers du jeu vidéo et proposer des formations complémentaires aux collaborateurs expérimentés déjà présents chez Ubisoft.

c. Une émulation constante grâce aux échanges entre les experts

Des programmes d'intégration et de parrainage des nouveaux salariés ont été mis en place dans la plupart des grosses filiales.

Les productions multi-sites se sont développées en 2005-2006, nécessitant encore davantage d'échanges entre les studios (ex : **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™**, qui a été développé sur 3 sites).

L'Académie des Experts, qui se réunit plusieurs fois par an, s'apparente à un "think tank" interne et a deux missions principales : permettre le partage d'informations entre les studios et résoudre des problématiques complexes d'ordre technique.

Les liens avec les industries connexes (musique, cinéma...) se développent et passent notamment par des présentations faites par des experts aux équipes Ubisoft ou encore par des collaborations sur certains de nos jeux (ex : Peter Jackson et l'équipe de Montpellier pour le jeu **Peter Jackson's King Kong : The Official Game of the Movie**).

Enfin, pour permettre une meilleure synergie au sein d'un site, d'un métier ou d'un projet, plus d'une centaine d'espaces web collaboratifs ont été créés, et leur nombre augmente de jour en jour.

En matière de gestion des ressources humaines, Ubisoft continue donc à consolider ses bases et à développer des nouveaux programmes qui viennent accompagner sa stratégie de croissance tout en respectant ses valeurs fondatrices.

Ces choix paient puisque la satisfaction globale des équipes est bonne (plus de 90 % selon la dernière enquête interne) et l'attractivité d'Ubisoft en tant qu'employeur est en constante progression (plus de 700 candidatures reçues en France chaque mois, 600 aux Etats-Unis).

1.4.5

L'emploi chez Ubisoft en France

- 673 collaborateurs (effectif moyen sur l'exercice : 665), soit une augmentation de 2,6 % depuis le 31.03.05,
- 69 % d'hommes et 31 % de femmes,

- 58 % dans les métiers de production et 42 % dans les métiers business et support,
- une moyenne d'âge de 32 ans,
- une ancienneté moyenne de 4,95 ans.

a. Environnement et conditions de travail

Temps de travail :

La durée du travail 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 collaborateurs, entre une répartition sur 5 jours ou l'octroi de journées de récupération (RTT).

2,4 % des collaborateurs 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.

Le taux d'absentéisme en 2005-2006 s'établit à 1,9 %⁽²⁾ et se décompose de la façon suivante :

- 84 % dus à des absences maladie
- 14 % dus à des congés exceptionnels
- 2 % dus à des accidents du travail

Loisirs :

Le service loisirs propose des spectacles à tarif réduit (1 600 billets subventionnés à hauteur de 40 % achetés en 2005-2006), des week-ends loisirs, des événements.

Son budget annuel s'élève à 350 000 euros.

Une salle de sport réservée aux collaborateurs propose des activités de fitness et des cours.

b. Développement des compétences

En 2005-2006, Ubisoft a intégré le DIF (Droit Individuel à la Formation) dans sa politique de formation professionnelle. Sur la période, le budget alloué aux formations (hors salaires) a augmenté de 16 % par rapport à l'exercice précédent pour atteindre 626.429 €.

Par ailleurs, Ubisoft a accueilli des stagiaires et des apprentis au cours de l'exercice 2005-2006. Les stages sont souvent des passerelles avant une embauche. Au siège social par exemple, au cours des deux dernières années, sur les 16 recrutements de jeunes diplômés qui ont eu lieu, 9 étaient des personnes qui avaient préalablement effectué un stage chez Ubisoft.

c. Emploi et non-discrimination

La population Ubisoft en France est composée de 70 % de cadres.

Les femmes représentent 31 % du total des salariés, 79 % d'entre elles ont le statut cadre.

En matière de rémunération, l'égalité professionnelle entre les hommes et les femmes est respectée.

82 % des collaborateurs sont employés en CDI.

Des élections du personnel se sont déroulées en 2005 et ont abouti à l'élection de représentants du personnel.

Enfin, sur l'exercice 2005-2006, Ubisoft a employé 2 salariés handicapés et a contribué en vue de l'insertion

(2) Le taux d'absentéisme se comprend hors congés maternité et paternité.

professionnelle des personnes handicapées à hauteur de 50.589 euros.

d. Rémunération

La rémunération en France est composée d'un fixe et d'un variable (cf. partie 1.4.3).

De plus, dans le cadre du Plan d'Epargne Groupe, les salariés français bénéficient d'un abondement de la part de l'entreprise. Lors de la dernière augmentation de capital, le cours de souscription leur a été proposé avec une décote de 15 %. Au total, le montant net de l'abondement Ubisoft s'est élevé à 269 634 € et le fonds compte aujourd'hui 366 adhérents, soit plus des deux tiers des salariés éligibles.

1.4.6

Les 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.

Engagé depuis plusieurs années dans le mécénat à travers les actions ponctuelles de ses filiales, Ubisoft a souhaité cette année aller plus loin dans sa politique de mécénat en

fédérant l'énergie de chacun autour d'un territoire d'action unique : **"Solidarité Jeunesse et Culture"**.

Ubisoft a en effet choisi d'inscrire sa démarche de mécénat dans un cadre donné et partagé par tous, faisant sens avec ses valeurs et son identité. Un cadre dans lequel chacune de ses entités et chacun de ses collaborateurs conserveront une marge d'initiative forte et l'opportunité de s'investir personnellement. A travers ce territoire d'action, Ubisoft s'engage à favoriser l'accès des jeunes défavorisés ou malades (enfants, adolescents, jeunes adultes) aux jeux et loisirs, à la création, à l'éducation, à la pratique artistique et à la vie culturelle, en initiant des actions propres et en soutenant des programmes et des acteurs référents (associations, fondations, institutions).

Ubisoft souhaite ainsi s'affirmer comme une entreprise citoyenne donnant du sens à la rentabilité économique et enrichit ses engagements en matière de responsabilité sociétale.

Outre la mise en place de cette politique de mécénat commune à l'ensemble de ses filiales, Ubisoft a mené diverses opérations de mécénat à travers le monde. Ubisoft a fait des dons à des associations (Unicef, Centraide au Québec), a soutenu des campagnes de charité (Nite to Unite et Family Giving Tree aux Etats-Unis, IT-Cup en France) et a continué à animer des journées "loisir" dans les hôpitaux pour enfants en France.

1.5

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 contribue en France à la taxe Eco-emballage basée sur chaque emballage (répertorié par catégorie : papier, carton ou plastique) mis sur le marché français.

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

1.5.1

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.

Cette année, les filiales françaises ont recyclé pour plus de 10 tonnes de matériels.

Les filiales étrangères se soucient de recycler aussi leurs équipements informatiques (exemple en Allemagne, aux Etats-Unis et en Italie) ou de faire appel à des sociétés spécialisées pour leur destruction (exemple au Japon).

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. C'est le cas des filiales australienne, canadiennes, chinoise, espagnoles, marocaine, suisse. Notre filiale Ubisoft Divertissements Inc confie une partie de son matériel usagé à une entreprise sociale oeuvrant dans le domaine informatique et qui s'occupe de l'insertion de jeunes adultes en difficulté.

Les cartouches et toners sont majoritairement renvoyés aux fournisseurs.

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 Corée, en Italie, en Suisse, et en Angleterre, ou font appel à des sociétés externes spécialisées comme au Canada, en Australie, aux Etats-Unis (cartons, boîtes) et en France dans le cadre d'un programme lancé depuis mai 2005.

Un groupe de travail conscient de la problématique de la protection de l'environnement 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.

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

1.5.2

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 d'environ 75 tonnes de produits non commercialisables. Les différentes destructions (par broyage et compactage), réalisées sous le contrôle d'organes officiels, ont été confiées à des sociétés externes pour être brûlées (au Japon), ou enterrées (en Italie) ou encore recyclées (aux Etats-Unis, au Royaume-Uni, au Danemark, en Allemagne, en France).

La destruction des produits en France est réalisée par une société spécialisée en recyclage de CD, DVD, disquette informatiques, et tous types de supports électroniques plastiques. Les produits sont d'abord broyés et triés avant d'être transformés en fines particules revendues au secteur de la plasturgie.

1.5.3

Consommation Electrique

Le Groupe a consommé environ 11 200 millions de kWh sur l'exercice 2005-2006 contre 9 650 millions de kWh sur l'exercice 2004-2005, pour un coût total de près de 1.780 K€.

Cette utilisation croissante d'énergie suit effectivement l'évolution de l'activité.

Les principaux pays consommateurs sont :

	CANADA	FRANCE	ÉTATS-UNIS	CHINE	ROUMANIE
Kwh (en milliers) 31.03.06	4 778	3 064	1 233	920	364
Kwh (en milliers) 31.03.05	4 093	2 660	1 100	508	270
Effectifs au 31.03.06	1 444	673	351	427	218
Effectifs au 31.03.05	1 110	656	321	329	218
% effectifs supp	+ 30 %	+ 3 %	+ 9 %	+ 30 %	0 %

1.5.4

Consommation d'eau

La consommation en eau d'Ubisoft est non significative.

1.5.5

Risques environnementaux

A 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.

1.6

Filiales et participations

1.6.1

Organigramme au 31 mars 2006

Ubisoft Entertainment SA

Production

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

Téléphonie mobile

GameLoft SA	(France)	19,416 %
-------------	----------	----------

Support

Ubisoft Books and Records SARL	(France)	100 %
Ubisoft Holdings Inc	(Etats-Unis)	100 %
Ubisoft Organisation SAS	(France)	100 %
Ubisoft World SAS	(France)	100 %
Ubisoft Manufacturing & Administration SARL	(France)	100 %

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

Commercialisation

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

1.6.2

Prises de participations

1.6.2.1 VARIATIONS DE POURCENTAGE D'INTÉRÊT

Le 28 juin 2005, Ubisoft Entertainment SA n'ayant pas souscrit à l'augmentation de capital dans Gameloft SA son pourcentage de détention a été ramené de 28,69 % à 27,57 %.

Du 29 juin 2005 au 15 juillet 2005, Ubisoft Entertainment SA a cédé 5 155 000 actions Gameloft SA, son pourcentage de détention a ainsi diminué de 27,57 % à 19,90 %.

De nouvelles dilutions entre octobre et décembre 2005 ont diminué le pourcentage de détention de 19,90 % à 19,42 %.

1.6.2.2 CESSIONS DE TITRES

Le 30 mai 2005, la participation détenue dans la société Ubisoft SPRL (Belgique) a été cédée à la société Ubisoft BV (Hollande) pour un montant de 2.238 K€..

1.6.2.3 ACQUISITIONS DE TITRES

Sur l'exercice les participations des sociétés suivantes ont été portées à 100 % par rachat de titres aux autres actionnaires : Ubisoft Norway AS, Ubisoft Nordic AS, Ubisoft World Studios SAS, Ubisoft Pictures SARL, Ubisoft Design SARL, Ubisoft Books and Records SARL, Ubisoft Simulations SAS, Ubisoft Graphics SAS, Ubisoft World SAS, Ubisoft France SAS, Ubisoft Productions France SARL, Ludi Factory SAS, Ubisoft EMEA SAS, Ubisoft Manufacturing & Administration SARL, Ubisoft Organisation SAS. Le montant global de ces acquisitions est de 2 K€.

1.6.2.4 AUGMENTATIONS DE CAPITAL

En décembre 2005, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital d'Ubisoft Music Inc par incorporation de compte courant à hauteur de 280 K€.

1.6.3

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 Amérique du fait du lancement plus précoce des nouvelles consoles.

Les relations mère filiales :

L'existence de ces filiales implique :

- la facturation à la société mère par les filiales de production des coûts de développement en fonction de l'avancement de leurs projets. Ces coûts sont immobilisés chez la société mère et amortis à partir de leur date de lancement commercial.
- La facturation aux filiales de distribution par la société mère d'une contribution au frais de développement que la société mère centralise.

La société mère centralise également un certain nombre de coûts qu'elle répartit ensuite à ses filiales, notamment :

- les projets informatiques,
- l'achat de matériel informatique,
- les frais généraux,
- les frais financiers, intérêts en compte courant et intérêts de cash pooling.

Principales filiales :

Filiale (en K€)	Chiffre d'affaires	Résultat opérationnel	Résultat net	Chiffre d'affaires	Résultat opérationnel	Résultat net	Chiffre d'affaires	Résultat opérationnel	Résultat net
31.03.06	31.03.06	31.03.06	31.03.06	31.03.05	31.03.05	31.03.05	31.03.04	31.03.04	31.03.04
Ubisoft Inc. (Etats-Unis)	227.601	7.480	3.810	207.959	6.878	3.888	220.701	7.012	7.847
Ubisoft Ltd (Royaume-Uni)	94.675	1.830	757	83.709	1.792	699	73.498	1.632	890
Ubisoft GmbH (Allemagne)	35.309	1.437	- 170	53.601	2.407	625	39.574	2.093	- 893
Ubisoft France SAS	48.499	826	876	51.809	979	885	48.511	909	480

1.7

Renseignements de caractère général

1.7.1

Politique d'investissement

Ubisoft a poursuivi sa politique d'investissement soutenue destinée à lui permettre de s'imposer sur les nouvelles plate-formes, créer de nouvelles licences dans des genres différents et plus généralement d'accroître ses parts de marché. Ainsi sur l'année 2005-2006 les coûts de production interne ont augmenté de 31 % passant de 100 M€ à 131 M€.

Investissements liés à la production :

Les données sont exprimées en M€

2005-2006	2004-2005	2004-2003
131	100	80

Pourcentage par rapport au chiffre d'affaires HT total

2005-2006	2004-2005	2003-2004
23,85 %	18,8 %	15,7 %

Coût moyen rapporté à l'effectif moyen de Production

2005-2006	2004-2005	2003-2004
53.179 €	52.840 €	56.338 €

1.7.2

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 avec des dépréciations complémentaires le cas échéant. Au cours de l'exercice ces dépréciations se sont élevées à 118.087 K€.

Il n'y a pas de recherche fondamentale.

1.7.3

Procédures judiciaires et d'arbitrages

Depuis octobre 2003, un litige oppose Ubisoft Entertainment SA à un concédant de licence qui invoque la violation d'un contrat. L'arbitrage aura lieu en juillet 2006.

A la connaissance de la société, il n'existe pas d'autre 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.

1.7.4

Propriétés immobilières, usines et équipements

Dans aucun pays, Ubisoft n'est propriétaire des immeubles qu'elle occupe.

1.8 Facteurs de risques

Les risques sont, par ordre d'importance :

1.8.1

Risque Lié à L'essor des consoles nouvelle génération

Ubisoft comme tous les éditeurs dépend du progrès technique.

Ainsi, 2005 a été, comme attendu, une année de transition pour le marché mondial des jeux vidéo avec un ralentissement de 3 % qui a résulté d'une baisse de 15 % des consoles de salon d'ancienne génération partiellement compensée par la hausse de 51 % du marché des consoles portables tiré par le succès de la Sony PSP® et la Nintendo DS™.

Ceci démontre la forte sensibilité du marché des jeux vidéo à l'introduction des nouvelles consoles.

L'année 2006 devrait connaître une baisse encore plus accentuée de l'ordre de 7 % du fait des lancements de la Sony Playstation®3 et de la Nintendo Wii™.

En effet, 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.

Dans le même temps les éditeurs doivent anticiper pour préparer des jeux aux nouvelles technologies des machines et engager des investissements importants en recherche et développement afin de développer des titres pour consoles de nouvelles générations.

En effet, toutes ces nouvelles consoles promettent de très grandes performances et des graphismes haute définition mais, en contrepartie, requièrent des équipes sensiblement plus importantes pour tirer pleinement partie de leur capacité technique.

Dans ce cadre, il est essentiel pour un éditeur 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, ou encore un retard dans la sortie d'une console dont le format a été choisi, pourrait avoir des conséquences négatives pour le chiffre d'affaires espéré.

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

Autre conséquence, pour faire face à ces facteurs de risque en matière de coûts mais aussi à la stagnation temporaire de l'activité, il devient indispensable pour un éditeur d'avoir une assise financière suffisante.

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 et 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.

1.8.2

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.

1.8.3

Risque Lié au problème de recrutement

La réussite du Groupe repose sur la performance des équipes de production et de leur encadrement.

Le développement des nouvelles technologies et la volonté de faire des jeux toujours plus créatifs et innovants nécessitent des compétences de plus en plus spécifiques. De plus, le développement pour les consoles "next-gen" requiert de mobiliser jusqu'à plusieurs centaines de personnes sur plusieurs années pour faire un jeu.

Ubisoft pourrait être confronté à un problème de recrutement de compétences techniques spécialisées et expérimentées dans ses studios pour assurer sa croissance. Et le manque de ressources pourrait, quant à lui, entraîner un retard dans le lancement des jeux.

Du fait de sa présence précoce dans des pays où il existait 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 sur les dernières années, la société a recruté près de 1 200 personnes accroissant son effectif de production de 70 %.

De la même façon, pour faciliter les recrutements, le Groupe intensifie ses efforts en matière de formation. Ainsi le campus créé à Montréal, en collaboration avec le Cégep de Matane et l'Université de Sherbrooke et qui regroupe une série de formations de niveaux collégial et universitaire dans les domaines clefs du développement de jeux vidéo, verra ses effectifs passer de 50 en 2005 à 200 élèves en 2006. Le Campus Ubisoft a deux vocations : former des jeunes recrues aux métiers du jeu vidéo et proposer des formations complémentaires aux collaborateurs expérimentés déjà présents chez Ubisoft.

Toutes ces opérations permettront à Ubisoft d'atteindre son objectif de doubler ses effectifs canadiens d'ici 2010 et donc son objectif annuel de recrutement de 500 à 600 personnes ; processus qui a déjà bien commencé l'année dernière puisque le studio de Montréal est passé de 1080 à 1303 collaborateurs et que le studio de Québec, créé en 2005, compte déjà 117 collaborateurs.

1.8.4

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 clefs. Cela passe notamment par le développement d'outils destinés à favoriser la conservation et la transmission des savoir-faire : bases de données, sites collaboratifs, etc.

Par ailleurs, tous les programmes mis en place par les Ressources Humaines au niveau du Groupe ont pour mission première d'attirer, former, retenir et motiver des collaborateurs disposant de fortes compétences techniques et managériales : plans de stock options, PEG, politique salariale, plans de développement...

1.8.5

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

Ubisoft signe chaque année de nombreux contrats de partenariat, notamment avec des partenaires prestigieux tels que Disney, Sony Pictures Consumer Products, LucasArts, Universal Studios Consumer Products Group, Touchstone Television, qui lui permettent de développer son catalogue de jeux et d'augmenter son chiffre d'affaires. Ubisoft bénéficie de la notoriété de ses partenaires pour assurer un bon potentiel de ventes au jeu.

L'interruption potentielle de certains partenariats, quelles qu'en soient les raisons, à l'initiative d'Ubisoft ou de ses partenaires, serait susceptible d'avoir 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. Les licences ont représenté 29 % du chiffre d'affaires au 31 mars 2006.

1.8.6

Risque Lié à La Propriété Intellectuelle

Les jeux et marques 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. Les AAA sont de plus enregistrés auprès du U.S. Copyright Office.

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

La société, comme l'ensemble des éditeurs de jeux de loisirs, est confrontée au problème du piratage. Elle est adhérente au SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de 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 civile existante).

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

1.8.7

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.

1.8.8

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 Etats-Unis et au Japon, la distribution est centralisée et Ubisoft livre directement les enseignes locales qui redistribuent elles-mêmes auprès de leurs magasins. Seuls les revendeurs indépendants les plus petits sont livrés par l'intermédiaire de distributeurs ou grossistes, principalement en France et 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 environ 92 % du chiffre d'affaires du Groupe bénéficient d'une assurance crédit.

Les 10 premiers clients d'Ubisoft représentent 40 % du chiffre d'affaires hors taxes du Groupe.

1.8.9

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 cédéroms et DVD-roms 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.

Par ailleurs, même si 75 % du chiffre d'affaires de la société est réalisé par des jeux développés en interne, la société fait aussi régulièrement appel à des studios externes. Ceux-ci peuvent, soit mener à bien des projets de sous-traitance classique en fournissant une capacité de production additionnelle et/ou spécialisée, soit prendre en charge des projets originaux dans lesquels ils disposent de compétences spécifiques. Ces studios indépendants ont quelquefois une assise financière limitée qui peut mettre en risque la bonne fin d'un projet. Pour cette raison la société limite le nombre de jeux confiés à un seul studio et fait en sorte d'intégrer tout ou partie de la technologie qu'ils utilisent.

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.

1.8.10

Les 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.

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 2006, 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.

La plus grande partie de l'endettement étant à taux fixe, l'impact d'une variation des taux d'intérêts de +/- 1 % serait de 288 K€ sur le résultat d'exploitation.

Structure de l'endettement Ubisoft

En K€

Dettes à taux fixe	Type de taux	Taux d'intérêt effectif	Nominal	Intérêt/an	Intérêt/an avec Variation de 1 %	Différence
Océanes 2006	Fixe	6,29 %	89.854	5.652	6.550	898
Total coût d'opportunité			89.854	5.652	6.550	898

Dettes à taux fixe	Type de taux	Taux d'intérêt effectif	Nominal	Intérêt/an	Intérêt/an avec Variation de 1 %	Différence
Avances en devises	Variable	4,25 %	5.432	231	285	54
Disponibilités	Variable	4,09 %	- 49.068	- 2.007	- 2.497	- 490
Obsar	Variable	4,26 %	52.079	2.219	2.739	520
Placements	Variable	2,12 %	- 37.259	- 790	- 1.162	- 372
Total			- 28.816	- 347	- 635	- 288

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 (dépenses en développement en devises compensées 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 2006 la société avait ainsi couvert 67 MUSD, 8,3 MGBP, 19,2 MCAD et 2,2 MAUD 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 K€ sur l'exercice 2005-2006 :

Devise	Impact sur le chiffre d'affaires en K€	Impact sur le résultat d'exploitation en K€
USD	2.142	311
GBP	927	711
CAD	305	274
AUD	161	127
DKK	180	143
JPY	41	12

Risque sur actions :

L'entreprise a 4 principaux types d'investissements en actions qui sont :

Les investissements stratégiques long terme dans des secteurs connexes aux jeux vidéo, c'est le cas de l'investissement dans la société Gameloft, dont Ubisoft détient 19,42 % pour 13 367 923 actions. Cet investissement est valorisé à 30 M€ au bilan de l'entreprise alors que la valeur boursière de ces titres était de 76 M€ au 31 mars 2006.

Des titres auto détenus dans le cadre d'un contrat d'animation de marché et de liquidité qui a été mis en place avec

la société Exane BNP. Ces achats sont régis par un contrat d'animation conforme à la réglementation en cours et sont destinés à assurer une liquidité sur les achats et les ventes de titres. Leur montant s'élevait à 20 500 titres au 31 Mars 2006 pour une valeur de 679 K€.

Des Sicav Monétaires : ces investissements sont destinés aux placements de liquidités temporaires. Ils ont donc vocation à être investis sur des produits présentant un degré élevé de sécurité et une très faible volatilité.

Un contrat d'equity swap : cet instrument dérivé est comptabilisé pour sa juste valeur au bilan. Les éventuelles

fluctuations de l'action par rapport au prix de cession de 18,66 € sont enregistrées en résultat. Compte tenu des actions cédées, 918 137 titres, une baisse d'un euro du titre a un impact de 918 K€.

1.8.11

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 142 M€ et un crédit syndiqué de 100 M€) 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 survalueur 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.

1.8.12

Risque de Liquidités

Au 31 mars 2006, la dette financière représente 202 M€ et, compte tenu des liquidités et des valeurs de placements disponibles à court terme, l'endettement net s'élève à 65 M€.

L'endettement net sert essentiellement à financer le Besoin en Fonds de Roulement du Groupe et donc des actifs à court terme. Le Groupe 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 2006, dont 27 % ont une échéance qui excède 1 an, est constituée essentiellement de dettes obligataires.

Par ailleurs, pour financer les besoins ponctuels liés à l'augmentation du fonds de roulement durant les périodes de haute activité, le Groupe dispose d'un crédit syndiqué de 100 M€ et de lignes de crédits auprès d'organismes bancaires. Celles-ci s'élèvent à 86 M€ au 31 mars 2006.

L'Océane (échéance en novembre 2006) n'est pas soumise à des covenants financiers.

Le crédit syndiqué ainsi que l'OBSAR 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 15 de la partie 2.5.4.

1.9

Engagements

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

1.10

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 et le transport aux clients ainsi que de couvertures médicales, les voyages, 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 SA, 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 KCHY
Responsabilité Civile Professionnelle	9.485	3.800	16.010	1.000
Assurances sur Biens	4.254	6.816	30.081	6.000
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 Etats-Unis, au Royaume-Uni, en Italie, au Danemark.

1.11

Événements récents, perspectives et stratégies

1.11.1

Évolution récente/ Changements significatifs de la situation financière et commerciale

Avril 2006

- Annonce de la sortie de **Rayman Raven Rabbids™** pour la fin de l'année ;
- Accord d'exclusivité pour **Red Steel™** qui sortira sur la Nintendo Wii™ ;
- Contrat d'édition avec la société Bethesda Softworks pour le lancement de **Pirates des Caraïbes la Légende de Jack Sparrow** qui sortira sur Playstation® 2 et PC en juillet 2006 ;
- Acquisition de la licence Mondiale de Naruto.

Mai 2006

- Augmentation des fonds propres de l'entreprise à hauteur de 24 M€ grâce à la conversion de bons de souscriptions en actions émis en 2003. Au total 97 % des bons de souscriptions en action ont été convertis sur la période 2003 – 2006 ;
- Accord de licensing avec Touchstone Television pour développer et éditer l'adaptation vidéo ludique de la série télévisée 'Lost' primée lors des Emmy Awards. Développé par le studio de Montréal, le jeu sera disponible sur consoles portables et de salon, ainsi que sur PC en 2007.

Juillet 2006

- Acquisition de la franchise Driver®, de sa technologie et de l'ensemble des équipes de développement de Reflections Interactive Limited. Driver® est une marque mythique qui s'est déjà vendue à plus de 14 millions d'unités dans le monde. Cette acquisition marquante permet à Ubisoft de rentrer de plain-pied dans le segment des jeux de voiture, l'un des segments phares de l'industrie des jeux vidéo.
- Le 18 juillet 2006, Ubisoft a annoncé la nomination par cooptation de Monsieur Marc Fiorentino à la fonction d'administrateur indépendant. Cette nomination sera soumise à la ratification de la prochaine Assemblée Générale Ordinaire qui se tiendra le 25 septembre 2006.

1.11.2

Information sur les tendances

Perspectives de marché

En 2005, le marché des jeux vidéos a enregistré une contraction de 3 % sur les territoires Europe, Amérique du Nord, Australie et Nouvelle Zélande. Cette tendance devrait s'accroître en 2006 avec une baisse globale d'environ 7 % avant que le cycle de croissance ne reprenne fortement en 2007 et 2008 avec des chiffres de progression attendus de respectivement 17 % et 15 %.

Ces tendances sont liées à l'introduction rapide des nouvelles consoles de salon (Xbox 360™, Playstation®3 et Nintendo Wii™) dont les bases installées devraient dépasser 11 millions d'unités en 2006 et 36 millions en 2007. A cette date, la société s'attend à ce que les ventes de jeux sur ces plateformes dépassent les 7 milliards de dollars contre environ 200 millions en 2005.

L'année 2005 a été également marquée par le phénomène World of Warcraft qui avec 6 millions d'abonnés témoigne du succès grandissant des jeux massivement multi joueurs en ligne tant aux Etats-Unis qu'en Europe et en Chine. Ce secteur est amené à connaître une croissance rapide même s'il devrait rester une niche qui s'adresse avant tout à des passionnés.

Dans le secteur des jeux sur téléphones mobiles, l'acquisition de Jamdat par la société Electronic Arts témoigne de l'intérêt grandissant des acteurs du jeu vidéo pour ce secteur ainsi que des barrières à l'entrée qui rendent nécessaire une acquisition pour y pénétrer avec succès.

Côté acteurs du secteur, l'année 2006 a connu comme les années précédentes un certain nombre d'acquisitions de studios indépendants par des éditeurs majeurs. On citera le studio Digital Illusions racheté par Electronic Arts, le studio Red Octane racheté par Activision, les studios Irrational Games et Firaxis Games rachetés par Take 2 ou enfin le studio Lionhead racheté par Microsoft.

La tendance constatée en 2005 sur la signature de contrats de licences pluriannuels tant dans le domaine du sport que celui du cinéma, s'est poursuivie avec les contrats James Bond, Spiderman et Dreamworks.

Enfin l'acquisition de la société Pixar par la société Disney Corporation pourrait à terme se traduire par une entrée plus conséquente de cette dernière entreprise dans le secteur des jeux vidéos après le lancement du Monde de Narnia fin 2005.



COMPTES CONSOLIDÉS DU GROUPE UBISOFT AU 31 MARS 2006

2.1 Bilan consolidé	54
2.2 Compte de résultat consolidé	55
2.3 Tableau de variation des capitaux propres consolidés	56
2.4 Tableau de financement consolidé	58
2.5 Annexes aux comptes consolidés	59
2.5.1 Faits marquants de l'exercice	59
2.5.2 Principales méthodes comptables	59
2.5.2.1 Déclaration de conformité	59
2.5.2.2 Comparabilité des comptes	59
2.5.2.3 Bases de préparation	59
2.5.2.4 Principes de consolidation	60
2.5.3 Périmètre de consolidation	65
2.5.4 Notes sur le bilan	66
2.5.5 Notes sur le compte de résultat	78
2.5.6 Notes annexes	83
2.5.6.1 Informations sectorielles	83
2.5.6.2 Transactions avec les parties liées	85
2.5.6.3 Engagements hors bilan	86
2.5.7 Effectifs	86
2.5.8 Événements postérieurs à la clôture	86
2.5.9 Passages des principes comptables français aux principes comptables IFRS	88
2.5.9.1 Réconciliation des capitaux propres au 1 ^{er} avril 2004	88
2.5.9.2 Réconciliation des capitaux propres au 31 mars 2005	88
2.5.9.3 Bilan au 31 mars 2005	90
2.5.9.4 Réconciliation du résultat net du 31 mars 2005	92
2.5.9.5 Notes sur les retraitements et reclassements	92
2.5.9.6 Description des principaux retraitements IAS/IFRS	92



2.1 Bilan consolidé

ACTIF en milliers d'euros	Notes	Net (IFRS) 31.03.06	Net (IFRS) 31.03.05
Goodwill	1	80.032	76.798
Autres immobilisations incorporelles	2	233.959	194.876
Immobilisations corporelles	3	22.276	15.953
Participations dans les entreprises associées	4	30.034	33.264
Actifs financiers non courants	5	2.702	1.977
Actifs d'impôts différés	6	42.321	28.606
Actifs non courants		411.324	351.474
Stocks et en-cours	7	23.716	21.849
Clients et comptes rattachés	8	91.246	140.976
Autres créances	9	62.290	63.742
Actifs financiers	10	321	241
Actifs d'impôts exigibles		5.708	6.310
Trésorerie et équivalents de trésorerie	11	136.991	201.727
Actifs courants		320.272	434.845
Total Actif		731.596	786.319

PASSIF en milliers d'euros	Notes	31.03.06	31.03.05
Capital		6.025	5.594
Primes		325.065	282.018
Composante capitaux propres		8.204	10.651
Réserves consolidées		30.032	- 5.360
Résultat consolidé		11.932	24.732
Capitaux propres (Part du Groupe)		381.258	317.635
Intérêts minoritaires		-	-
Total Capitaux propres	12	381.258	317.635
Provisions	13	4	4
Engagements envers le personnel	14	1.156	738
Dettes financières	15	54.981	138.166
Passifs d'impôts différés	16	22.854	17.267
Passifs non courants		78.995	156.175
Dettes financières	15	147.354	137.963
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	17	71.033	100.543
Autres dettes	18	52.073	72.443
Passifs financiers	19	1	439
Dettes d'impôts exigibles		882	1.121
Passifs courants		271.343	312.509
Total Passif		731.596	786.319

2.2 Compte de résultat consolidé

en milliers d'euros	Notes	31.03.06 (IFRS)	31.03.05 (IFRS)
Chiffre d'affaires	20	547.070	532.483
Autres produits de l'activité	21	132.965	105.347
Achats consommés		- 187.623	- 165.930
Variation des stocks de produits finis et en-cours		1.186	- 12.356
Charges de personnel	22	- 140.674	- 123.230
Autres charges de l'activité	23	- 186.883	- 153.209
Impôts et taxes		- 4.906	- 5.605
Amortissements	24	- 81.302	- 83.125
Provisions	24	- 79.440	- 60.912
Résultat opérationnel courant		393	33.463
Autres charges et produits opérationnels	25	- 1.784	- 8
Résultat opérationnel		- 1.391	33.455
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie		2.183	1.364
Coût de l'endettement financier brut		- 10.693	- 10.531
Coût de l'endettement financier net		- 8.510	- 9.167
Produits financiers		17.369	19.343
Charges financières		- 17.969	- 12.144
Résultat Financier	26	- 9.110	- 1.968
Quote-part dans les résultats des entreprises associées	27	19.109	199
Charge d'impôt sur les résultats	28	3.324	- 6.954
Résultat après impôt de l'ensemble consolidé		11.932	24.732
Part des intérêts minoritaires		-	-
Part du Groupe		11.932	24.732
Résultat net par action		0,63	1,39
Résultat dilué net par action		0,70	1,24



Tableau de variation des capitaux propres consolidés

en milliers d'euros	Capital	Primes	Composante capitaux propres des instruments financiers
Situation au 31 mars 2004 (IFRS)	5.450	270.136	10.651
Affectation du résultat consolidé N-1			
Résultat consolidé de l'exercice (Part du Groupe)			
Impôts sur éléments portés directement en capitaux propres ou transférés directement des capitaux propres			
Résultat lié à la dépréciation et à la vente des actions propres			
Profit (perte) résultant de l'évaluation porté(e) en capitaux propres			
Dilution dans les capitaux propres des entreprises associées			
Autres résultat comptabilisé directement en capitaux propres			
Total des produits et charges comptabilisés au titre de la période			
Variation de capital de l'entreprise consolidante	144	6.418	
Options sur actions ordinaires émises		5.464	
Écarts de change survenant lors de la conversion des activités à l'étranger			
Reclassement lié aux écarts de change des sociétés fusionnées			
Augmentation de capital des entreprises associées (non souscrite)			
Autres			
Situation au 31 mars 2005 (IFRS)	5.594	282.018	10.651
Affectation du résultat consolidé N-1			
Résultat consolidé de l'exercice (Part du Groupe)			
Impôts sur éléments portés directement en capitaux propres ou transférés directement des capitaux propres			
Résultat lié à la dépréciation et à la vente des actions propres			
Profit (perte) résultant de l'évaluation porté(e) en capitaux propres			
Dilution dans les capitaux propres des entreprises associées			
Autres résultats comptabilisés directement en capitaux propres			
Total des produits et charges comptabilisés au titre de la période			
Variation de capital de l'entreprise consolidante	431	40.355	
Options sur actions ordinaires émises		2.692	
Écarts de change survenant lors de la conversion des activités à l'étranger ⁽¹⁾			
Reclassement lié aux écarts de change des sociétés fusionnées			
Reclassement lié à la fin de l'emprunt obligataire			-2.447
Situation au 31 mars 2006 (IFRS)	6.025	325.065	8.204

(1) Les écarts de conversion sont essentiellement constitués par la hausse du dollar entre le taux de clôture du 31 mars 2005 et le taux de clôture au 31 mars 2006 soit 6.644 K€.

Réserves consolidées	Ecarts de conversion	Résultat de l'exercice	Total capitaux propres Part du Groupe	Intérêts Minoritaires	Total capitaux propres Ensemble consolidé
31.975	- 25.488	- 8.153	284.571		284.571
- 8.153		8.153	-		-
		24.732	24.732		24.732
117			117		117
- 81			- 81		- 81
36		24.732	24.768		24.768
530			7.092		7.092
			5.464		5.464
	- 5.513		- 5.513		- 5.513
6.812	- 6.812		-		-
1.220			1.220		1.220
33			33		33
32.453	- 37.813	24.732	317.635	-	317.635
24.732		- 24.732	-		
		11.932	11.932		11.932
- 174			- 174		- 174
- 87			- 87		- 87
101			101		101
358			358		358
27			27		27
225		11.932	12.157		12.157
- 416			40.370		40.370
			2.692		2.692
	8.410		8.410		8.410
- 4.143	4.137		- 6		- 6
2.447			-		-
55.298	- 25.266	11.932	381.258	-	381.258

2.4

Tableau de financement consolidé

en milliers d'euros	31.03.06	31.03.05
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	11.932	24.732
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	- 19.109	- 199
+/- Amortissements	158.792	142.542
+/- Provisions	2.776	- 6.727
+/- Gains et pertes liés aux variations de juste valeur	-	-
+/- coût des paiements fondés sur des actions	2.692	5.464
+/- Plus ou moins values de cession	126	3.506
+/- Profits et pertes de dilution	-	-
+/- autres produits et charges calculés	- 147	-
Stocks	- 2.873	13.936
Clients	54.688	- 48.941
Autres actifs	- 7.048	- 10.213
Fournisseurs	- 32.204	38.792
Autres passifs	- 19.084	29.702
+/- Variation du BFR lié à l'activité	- 6.521	23.276
Trésorerie provenant des activités opérationnelles	150.541	192.594
- Décaissements liés aux acquisitions d'immobilisations incorporelles et corporelles	- 201.866	- 147.167
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	140	176
+/- Encaissements/décaissements liés aux acquisitions/cessions d'actifs financiers	- 4.227	- 642
+/- Autres flux liés aux opérations d'investissement	- 153	-
+ Subventions d'investissement reçues	-	-
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	3.787	665
+/- Cession partielle des sociétés associées ⁽¹⁾	22.691	- 19.508
Trésorerie provenant des activités d'investissement	- 179.628	- 166.476
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts de location financement	128	647
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	7.537	4.525
- Remboursement des emprunts de location financement	- 1.040	- 1.032
- Remboursement des emprunts	- 24.875	-
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	40.786	6.562
+/- Reventes/achats d'actions propres	- 503	646
- Dividendes mis en paiement au cours de l'exercice	-	-
+/- Autres flux	-	-
Trésorerie provenant des activités de financement	22.033	11.348
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	- 7.054	37.466
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	90.493	51.192
Incidence des écarts de conversion	- 2.545	1.835
Trésorerie à la clôture de l'exercice	80.894	90.493
(1) dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	22.697	1

2.5 Annexes aux comptes consolidés

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

2.5.1

Faits marquants de l'exercice

- Variation de pourcentage d'intérêt dans la société Gameloft SA

Le 28 juin 2005, Ubisoft Entertainment SA n'ayant pas souscrit à l'augmentation de capital dans Gameloft SA son pourcentage de détention a été ramené de 28,69 % à 27,57 %.

Du 29 juin 2005 au 15 juillet 2005, Ubisoft Entertainment SA a cédé 5 155 000 actions Gameloft SA, son pourcentage de détention a ainsi diminué de 27,57 % à 19,90 %.

De nouvelles dilutions entre octobre et décembre 2005 ont diminué le pourcentage de détention de 19,90 % à 19,42 % (cf. § 2.5.3 Périmètre de consolidation et § 2.5.4 Notes sur le bilan - Note 4 Participations dans les entreprises associées).

- Renouvellement du crédit syndiqué

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 dette nette/ebitda, ainsi qu'une deuxième année pour 50 %.

- Restructuration

Le 31 juillet 2005, Ubisoft SPRL (Belgique) a été liquidée avec transmission de l'universalité de son patrimoine à Ubisoft BV (Hollande). La transmission s'est faite à la valeur vénale.

- Emprunt obligataire

Le 10 octobre 2005, arrivée à échéance de l'emprunt obligataire, 2 507 obligations ont été remboursées.

- Contrat d'Equity Swap

Le 28 février 2006, prolongation du contrat d'Equity Swap pour une durée de 24 mois.

- Achat d'actif

Le 9 janvier 2006, acquisition auprès de la société Crytek des droits de propriété intellectuelle associés à la marque Far Cry® pour 9 millions d'euros, dont 1,5 millions d'euros versés sur l'exercice, ainsi que d'une licence permettant d'utiliser la technologie CryEngine de Far Cry® pour 3 millions d'euros.

2.5.2

Principales méthodes comptables

La Société Ubisoft Entertainment SA est une entreprise qui est domiciliée en France.

Les états financiers consolidés de la Société pour l'exercice clos le 31 Mars 2006 comprennent la Société et ses filiales (l'ensemble désigné comme "le Groupe") et la quote-part du Groupe dans les entreprises associées.

Les états financiers ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 22 juin 2006.

2.5.2.1 DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Les états financiers consolidés ont été établis en conformité avec les IFRS telles qu'adoptées par l'Union Européenne. Ces états financiers consolidés sont les premiers établis selon le référentiel IFRS. Dans ce cadre, certaines règles spécifiques à une première adoption, telles que définies par IFRS 1, ont été appliquées. Les options retenues, le cas échéant, sont indiquées dans la note de transition (§ 2.5.9 Passage des principes comptables français aux principes comptables IFRS).

Par ailleurs, les normes IAS 32 et 39 relatives aux instruments financiers ont été appliquées à compter du 1^{er} Avril 2004.

2.5.2.2 COMPARABILITÉ DES COMPTES

Quelques reclassements ont été réalisés sur les comptes consolidés au 31 mars 2005 publiés avec les comptes semestriels consolidés au 30 septembre 2005. Le principal reclassement concerne les subventions reçues de l'Etat Canadien (17.835 milliers d'euros) qui ont été comptabilisées dans les comptes au 31 mars 2005 ci-joints en moins des charges de personnel alors qu'elles avaient été initialement comptabilisées en autres produits de l'activité.

2.5.2.3 BASES DE PRÉPARATION

Les états financiers sont préparés sur la base du coût historique à l'exception des actifs et passifs suivants évalués à leur juste valeur : instruments financiers dérivés, instruments financiers détenus à des fins de transaction, instruments financiers classés comme disponibles à la vente.

Les actifs non courants destinés à la vente sont évalués au plus faible de leur valeur comptable ou de leur juste valeur diminuée des coûts de la vente.

La préparation des états financiers consolidés selon les IFRS nécessite de la part de la direction du groupe, l'exercice du jugement, d'effectuer des estimations et de faire des hypothèses qui ont un impact sur l'application des méthodes comptables et sur les montants comptabilisés dans les états financiers.

Ces estimations et les hypothèses sous-jacentes sont établies et revues de manière constante à partir de l'expérience passée et d'autres facteurs considérés comme raisonnables au vu des circonstances. Elles servent ainsi de base à l'exercice du jugement rendu nécessaire à la détermination des valeurs comptables d'actifs et de passifs, qui ne peuvent être obtenues à partir d'autres sources. Les valeurs réelles peuvent être différentes des valeurs estimées.

Les jugements exercés par la direction lors de l'application des IFRS pouvant avoir un impact significatif sur les états financiers et les estimations présentant un risque important de variations au cours de la période ultérieure sont exposés dans les notes relatives aux tests de dépréciation des goodwill, autres immobilisations incorporelles, et immobilisations corporelles.

Les méthodes comptables exposées ci-dessous ont été appliquées d'une façon permanente à l'ensemble des périodes présentées dans les états financiers consolidés, ainsi que pour la préparation du bilan d'ouverture en IFRS au 1er avril 2004 pour les besoins de la transition aux IFRS.

Les méthodes comptables ont été appliquées d'une manière uniforme par les entités du Groupe.

2.5.2.4 PRINCIPES DE CONSOLIDATION

Filiales

Une filiale est une entité contrôlée par Ubisoft Entertainment SA. Le contrôle existe lorsque la société a le pouvoir de diriger directement ou indirectement les politiques financières et opérationnelles de l'entité afin d'obtenir des avantages de ses activités.

Pour apprécier le contrôle, les droits de vote potentiels qui sont actuellement exerçables ou convertibles sont pris en considération.

Les états financiers des filiales sont inclus dans les états financiers consolidés à partir de la date à laquelle le contrôle est obtenu jusqu'à la date à laquelle le contrôle cesse.

Entreprises associées

Les entreprises associées sont les entités dans lesquelles Ubisoft Entertainment SA exerce une influence notable sur les politiques financières et opérationnelles sans en avoir le contrôle. Les états financiers consolidés incluent la quote-part du Groupe dans le montant total des profits et pertes comptabilisés par les entreprises associées, selon la méthode de la mise en équivalence, à partir de la date à laquelle l'influence notable est exercée jusqu'à la date à laquelle elle prend fin.

Au 31 mars 2006, les sociétés du Groupe contrôlées sont consolidées par intégration globale ; seule la société Gameloft SA, dont le pourcentage de détention est de 19,42 %, est consolidée par mise en équivalence.

Transactions éliminées dans les états financiers consolidés

Les soldes bilantiels, les pertes et gains latents, les produits et les charges résultant des transactions intragroupe sont éliminés lors de la préparation des états financiers consolidés.

Les gains latents découlant des transactions avec les entreprises associées et les entités sous contrôle conjoint sont éliminés à concurrence des parts d'intérêt du Groupe dans l'entité.

Les pertes latentes sont éliminées de la même façon que les profits latents, mais seulement dans la mesure où elles ne sont pas représentatives d'une perte de valeur.

Conversion des opérations en monnaies étrangères

Les transactions en monnaies étrangères sont enregistrées en appliquant le cours de change en vigueur à la date de transaction.

À la clôture de l'exercice, les actifs et passifs monétaires libellés en devises étrangères sont convertis en euros au cours de change de clôture. Les écarts de change en découlant sont enregistrés dans le compte de résultat.

Les actifs et passifs non monétaires libellés en monnaie étrangère qui sont évalués au coût historique sont convertis en utilisant le cours de change à la date de transaction.

Les actifs et passifs non monétaires libellés en monnaie étrangère qui sont évalués à la juste valeur sont convertis au cours de change en vigueur à la date de détermination de cette juste valeur.

Conversion en euros des états financiers des filiales étrangères

Les actifs et les passifs des filiales étrangères y compris le goodwill sont convertis en euros en utilisant le cours de change à la date de clôture. Les éléments du compte de résultat sont convertis en euros au cours approchant les cours de change aux dates de transactions. Les capitaux propres sont conservés au taux historique. Les écarts de change résultant des conversions sont portés en réserve de conversion, en tant que composante distincte des capitaux propres.

Goodwill

Tous les regroupements d'entreprises sont comptabilisés en appliquant la méthode de l'acquisition.

Les goodwill résultent de l'acquisition des filiales, entreprises associées et coentreprises et correspondent à la différence entre le coût d'acquisition et la juste valeur des actifs, passifs et passifs éventuels identifiés à la date d'acquisition.

Les goodwill positifs ne sont pas amortis mais font l'objet de tests de dépréciation annuels à la fin de chaque clôture comptable. La valeur recouvrable des écarts d'acquisition est alors estimée soit sur la base d'une valeur de marché soit sur la base d'une valeur d'utilité. La valeur d'utilité est définie comme la somme des cash flows actualisés relatifs aux unités génératrices de trésorerie auxquels les goodwill se rattachent. Quand la valeur de marché ou la valeur d'utilité est inférieure à la valeur comptable, une dépréciation est comptabilisée et est irréversible.

Les unités génératrices de trésorerie retenues pour le calcul des tests de dépréciation correspondent aux filiales présentes dans un même pays, à l'exception du goodwill relatif à l'acquisition de la société Red Storm Entertainment Inc.(US) où l'unité génératrice de trésorerie correspond aux comptes consolidés du Groupe.

Le taux d'actualisation appliqué est le taux des obligations d'Etat ajusté pour exclure les risques de marché liés à Ubisoft Entertainment et l'impôt.

Les goodwill négatifs (qui selon IFRS 3 sont définis comme : "excédent de la quote-part d'intérêts de l'acquéreur dans la juste valeur des actifs, passifs et passifs éventuels acquis par rapport à leur coût") sont comptabilisés immédiatement en résultat.

Les marques

Les marques acquises sont comptabilisées à leur juste valeur par application de la norme IFRS 3 relative aux regroupements d'entreprises.

Elles ne sont pas amorties mais des tests de dépréciation annuels sont réalisés à la fin de chaque clôture comptable. La valeur recouvrable des marques est alors estimée soit sur la base d'une valeur de marché soit sur la base d'une valeur d'utilité. La valeur d'utilité est définie comme la somme des cash flows futurs actualisés relatifs aux unités génératrices de trésorerie auxquels les marques se rattachent. Quand la valeur de marché ou la valeur d'utilité est inférieure à la valeur nette comptable, une dépréciation est comptabilisée.

Autres immobilisations incorporelles

Les autres immobilisations incorporelles qui ont été acquises par le groupe sont comptabilisées à leur coût diminué du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur (dépréciation). Conformément à la norme IAS 38 "Immobilisations incorporelles", seuls les éléments dont le coût peut être déterminé de façon fiable et pour lesquels il est probable que des avantages futurs existent, sont comptabilisés en immobilisations.

Aucun coût d'emprunt n'est incorporé aux coûts des immobilisations.

Les sociétés du groupe ne pratiquent pas de recherche fondamentale. Les frais de développement correspondent au développement des logiciels commerciaux (jeux vidéos) et sont activés tel que décrit ci-dessous.

Les immobilisations incorporelles sont amorties sur les durées d'utilisation attendues :

- 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).

Les coûts de développement des logiciels commerciaux, qu'ils soient produits en interne ou externalisés, sont comptabilisés au poste "immobilisations incorporelles en-cours de production" au fur et à mesure de l'avancement du développement. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes "logiciels en-cours de commercialisation" ou "développements extérieurs".

Les logiciels commerciaux sont amortis en linéaire sur 3 ans à partir de leur date de lancement commercial.

A la clôture de chaque exercice et pour chaque logiciel, lorsqu'il existe des indicateurs de perte de valeur (essentiellement quand les ventes se révèlent inférieures aux prévisions), des cash flows prévisionnels actualisés sont calculés (sur une durée maximale de 3 ans). Lorsque ces derniers sont inférieurs à la valeur nette comptable du logiciel commercial, une dépréciation est pratiquée.

Immobilisations corporelles

La valeur brute des immobilisations corporelles comprend le coût d'acquisition, déduction faite des escomptes de règlement et des éventuelles subventions d'investissement accordées. Elle est ensuite diminuée du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur (voir méthode comptable décrite dans la note relative aux goodwill). Compte tenu de la nature des immobilisations détenues, aucun composant distinct des immobilisations principales n'a été relevé.

Aucun coût d'emprunt n'est incorporé aux coûts des immobilisations.

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 (linéaire),
- mobilier de bureau : 10 ans (linéaire).

Immobilisations acquises par voie de location financement

Les contrats de location qui transfèrent pratiquement tous les risques et avantages inhérents à la propriété de l'actif sont considérés comme des contrats de location financement.

Les immobilisations financées par voie de location financement 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.

Le montant comptabilisé à l'actif est égal à la juste valeur du bien loué ou si celle-ci est inférieure à la valeur actualisée des paiements minimaux au titre de la location, diminuée du coût des amortissements et du cumul des pertes de valeur.

Les impôts différés relatifs au retraitement des contrats de location financement sont activés.

Participations dans les entreprises associées

Les participations dans les entreprises associées comprennent la quote-part de capitaux propres détenue dans les entreprises mises en équivalence, ainsi que l'écart d'acquisition qui s'y rattache.

Stocks et en-cours

Les stocks sont évalués à la valeur la plus faible du coût et de la valeur nette de réalisation. Le coût comprend le prix d'achat et les frais accessoires ; il est valorisé suivant la méthode FIFO. La valeur nette de réalisation correspond au prix de vente estimé dans le cours normal de l'activité, diminué des coûts estimés pour l'achèvement et des coûts estimés nécessaires pour réaliser la vente qui incluent les coûts de commercialisation et de distribution.

Aucun coût d'emprunt n'est incorporé aux coûts des stocks.

Une provision pour dépréciation est constatée lorsque la valeur nette de réalisation probable est inférieure à la valeur comptable. Le montant de toute reprise de dépréciation des stocks est comptabilisé comme une réduction

du montant des stocks comptabilisé en charges dans l'exercice au cours duquel la reprise intervient.

Clients et comptes rattachés

Les clients et comptes rattachés sont évalués à leur juste valeur lors de leur comptabilisation initiale. Les créances étant d'une maturité inférieure à un an, elles ne sont pas actualisées. Elles font l'objet, le cas échéant, d'une provision pour dépréciation en fonction de leur probabilité de recouvrement à la clôture.

Actifs et passifs financiers

Les actifs et passifs financiers sont constitués des actifs disponibles à la vente, des prêts et créances, de la trésorerie et des équivalents de trésorerie, des instruments dérivés et des emprunts.

• Actifs disponibles à la vente

Les titres non consolidés sont classés dans la catégorie "actifs disponibles à la vente" car ils ne répondent pas à la définition des autres catégories d'actifs financiers. Ils sont enregistrés au bilan pour leur juste valeur et les variations de juste valeur sont enregistrées directement dans les capitaux propres.

• Prêts et créances

Ils comprennent les dépôts et cautionnements ainsi que les subventions reçues de l'état Canadien. Ces subventions étant imputables sur l'impôt à venir, elles sont actualisées sur la base de leur délai de recouvrement et du taux d'intérêt effectif ("TIE"). Le TIE est le taux qui actualise le flux attendu des sorties de trésoreries futures jusqu'à l'échéance.

• Trésorerie et équivalents de trésorerie

La trésorerie et les équivalents de trésorerie comprennent les fonds en caisse et les dépôts à vue, généralement de moins de 3 mois, aisément mobilisables ou cessibles à très court terme, convertibles en un montant de liquidités et ne présentent pas de risques significatifs de perte de valeur. Ils sont évalués selon la catégorie des actifs évalués à la juste valeur par le biais du résultat.

Les découverts bancaires remboursables à vue qui font partie intégrante de la gestion de trésorerie du Groupe constituent une composante de la trésorerie et des équivalents de trésorerie pour les besoins du tableau des flux de trésorerie.

• Instruments dérivés

Afin de limiter le risque de change du Groupe, Ubisoft Entertainment SA couvre les risques de variations de change par des contrats de ventes à terme et des options de change. Comme les opérations ne répondent pas aux critères de la comptabilité de couverture, elles sont comptabilisées comme des instruments de transaction.

Ces instruments dérivés sont comptabilisés à leur juste valeur au bilan dans les actifs ou passifs financiers courants. Le profit ou la perte résultant de la réévaluation à la juste valeur est comptabilisé immédiatement en résultat.

La société a mis en place un contrat d'equity swap. Ce contrat est un instrument dérivé. Il est comptabilisé pour sa juste valeur au bilan dans les actifs ou passifs financiers courants et les variations de juste valeur sont enregistrées en résultat.

• Emprunts et autres passifs financiers

Il s'agit des emprunts et des découverts bancaires.

Les emprunts obligataires relatifs aux OC (Obligations convertibles), aux OCÉANE (Obligations à option de Conversion et/ou d'Échange en Actions Nouvelles ou Existantes) et aux OBSAR (Obligations à Bons de Souscription d'Actions Remboursables) sont des instruments financiers composés comprenant une composante dette et une composante capitaux propres.

La composante dette est valorisée au coût amorti selon la méthode du taux d'intérêt effectif. La composante capitaux propres est déterminée par différence entre la valeur totale de l'instrument composé et la valeur attribuée à la composante dette. Les intérêts courus sont enregistrés sur la base d'un taux actuariel qui inclut les frais, commissions et primes de remboursement.

Actions propres

Les actions propres sont enregistrées pour leur coût d'acquisition en déduction des capitaux propres. Les résultats de cession de ces titres sont imputés directement sur les capitaux propres et ne contribuent pas au résultat de la période.

Avantages accordés aux salariés

Engagements de retraite

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 du fait des contributions versées par le salarié et 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'une indemnité de fin de carrière fixée en fonction de paramètres tels que son âge, la durée de sa carrière, le montant de ses rémunérations. Au sein du Groupe, tel 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 appelé "méthode des unités de crédit projetées" ("projected unit credit method"). Cette méthode consiste à déterminer la valeur des prestations futures probables et actualisées de chaque salarié au moment de son départ en fin de carrière. Les hypothèses retenues au 31 mars 2006 sont les suivantes :

	Japon	Italie	France
Taux d'évolution des salaires	5 %	1,50 %	3 à 6 %
Taux d'actualisation	4,25 %	4,25 %	4,25 %
Durée moyenne résiduelle d'activité	23 ans	30 ans	32 ans

Paielements fondés sur des actions

Les programmes d'options sur actions permettent aux membres du personnel du Groupe d'acquérir des actions de la Société. La juste valeur des options attribuées est comptabilisée en charges de personnel en contrepartie d'une augmentation des capitaux propres. La juste valeur est évaluée à la date d'attribution et répartie sur la période au cours de laquelle les membres du personnel acquièrent les droits d'une manière définitive. La juste valeur des options est évaluée selon un modèle binomial en tenant compte des termes et conditions des options définis au moment de leur attribution :

- plans de stock-options : la comptabilisation en résultat de cette rémunération 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.
- plan d'épargne groupe : la charge comptable est égale à la décote accordée aux salariés (différence entre le prix de souscription des actions et le cours de l'action à la date d'attribution). Cette charge est prise en compte instantanément à la date de souscription du plan.

Provisions

Une provision est comptabilisée lorsque :

- l'entreprise a une obligation actuelle (juridique ou implicite) résultant d'un événement passé,
- il est probable qu'une sortie de ressources représentatives d'avantages économiques sera nécessaire pour éteindre l'obligation,
- le montant de l'obligation peut être estimé de façon fiable.

Si ces conditions ne sont pas réunies, aucune provision n'est comptabilisée.

Au 31 mars 2006, les provisions concernent des provisions pour litiges.

Lorsque l'effet de la valeur temps est significatif, le montant de la provision est déterminé en actualisant les flux de trésorerie futurs attendus au taux, avant impôt, reflétant les appréciations actuelles par le marché de la valeur temps de l'argent et lorsque cela est approprié, les risques spécifiques à ce passif.

Dettes fournisseurs et comptes rattachés

Les fournisseurs et comptes rattachés sont valorisés au coût amorti.

Chiffre d'affaires

Les produits provenant de la vente de biens sont comptabilisés dans le compte de résultat lorsque les risques et avantages significatifs inhérents à la propriété des biens ont été transférés à l'acheteur.

L'ensemble du chiffre d'affaires est évalué à la juste valeur de la contrepartie reçue ou à recevoir, net de rabais, remises ristournes, escomptes financiers et provisions pour retours de marchandises.

Résultat opérationnel courant

Le résultat opérationnel courant comprend la marge brute, les charges administratives et commerciales, le coût des pensions et retraites, le coût des rémunérations en actions.

Autres charges et produits opérationnels

Les autres charges et produits opérationnels sont des éléments peu nombreux et qui correspondent à des événements peu fréquents.

Coût du financement et autres charges et produits financiers

Le résultat financier est composé du coût de l'endettement financier net et des autres produits et charges financiers.

Le coût de l'endettement financier net comprend :

- les produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie qui incluent les résultats de cession des valeurs mobilières de placement et les intérêts créditeurs,
- le coût de l'endettement financier brut qui inclut l'ensemble des charges d'intérêt sur les opérations de financement ainsi que le résultat des couvertures de taux de change.

Les autres produits et charges financiers comprennent les résultats sur les cessions de titres non consolidés, les variations de juste valeur des instruments financiers (actifs, passifs et dérivés), les résultats de change et les autres produits et charges financiers.

Impôts

L'impôt sur le résultat (charge ou produit) comprend la charge (le produit) d'impôt exigible et la charge (le produit) d'impôt différé. L'impôt est comptabilisé en résultat sauf s'il se rattache à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres ; auquel cas il est comptabilisé en capitaux propres.

Impôt exigible

L'impôt exigible est le montant estimé de l'impôt du au titre du bénéfice imposable d'une période, déterminé en utilisant les taux d'impôt qui ont été adoptés à la date de clôture.

Impôts différés

L'impôt différé est déterminé selon l'approche bilantielle de la méthode du report variable pour toutes les différences temporelles entre la valeur comptable des actifs et passifs et leurs bases fiscales. L'évaluation des actifs et passifs

d'impôt différé repose sur la façon dont le groupe s'attend à recouvrer ou régler la valeur comptable des actifs et passifs, en utilisant les taux d'impôt adoptés à la clôture.

Un actif d'impôt différé n'est comptabilisé que dans la mesure où il est probable que le groupe disposera de bénéfices futurs imposables sur lesquels cet actif pourra être imputé. Les actifs d'impôt différé sont réduits dans la mesure où il n'est plus probable qu'un bénéfice imposable suffisant sera disponible.

L'effet des éventuelles variations des taux d'imposition sur les impôts différés constatés antérieurement est enregistré en capitaux propres.

Les impôts différés sont présentés au bilan séparément des actifs et passifs d'impôt exigible et classés dans les éléments non courants.

Information sectorielle

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.

Résultats par action

- Résultat par action

Ce résultat est le rapport entre le résultat net et le nombre moyen pondéré des actions en circulation net des titres d'autocontrôle détenus.

- 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 net des titres d'autocontrôle détenus, 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 2006	11.932 K€
Dividendes versés aux actionnaires :	0 K€
Frais financiers relatifs aux emprunts obligataires net d'impôt :	5.276 K€

Résultat net retraité 17.208 K€

Nombre moyen pondéré d'actions en circulation au 31 mars 2006 :	19 011 895
Actions potentielles :	
BSA	2 321 080
Obligations convertibles	0
OCÉANE	1 814 025
Stock Options	1 549 878
Nombre moyen pondéré d'actions après exercice des droits des instruments dilutifs	24 696 878

Résultat dilué par action au 31 mars 2006 = 0,70 €

Aucun dividende n'a été versé sur l'exercice 2005/2006 au titre du résultat 2004/2005.

2.5.3

Périmètre de consolidation

Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du Groupe Ubisoft au 31 mars 2006

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 %	100 %	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 %	100 %	IG	Développement interactivité et ergonomie	1995
UBISOFT BOOKS AND RECORDS SARL	France	100 %	100 %	IG	Gestion et administration	1995
UBISOFT COMPUTING SARL	France	100 %	99,80 %	IG	Développement	1996
UBISOFT SIMULATIONS SAS	France	100 %	100 %	IG	Développement	1996
UBISOFT PTY Ltd	Australie	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1996
UBISOFT GRAPHICS SAS	France	100 %	100 %	IG	Graphismes et modélisations	1996
UBISOFT ORGANISATION SAS	France	100 %	100 %	IG	Services informatiques	1998
UBISOFT WORLD SAS	France	100 %	100 %	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 AS	Danemark	100 %	100 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT LIMITED	Hong Kong	100 %	99,50 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT BV	Hollande	100 %	99,98 %	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 %	100 %	IG	Commercialisation	1998
UBISOFT PRODUCTIONS France SARL	France	100 %	100 %	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 SAS	France	100 %	100 %	IG	Conception et scénarisation	2000
LUDI FACTORY SAS	France	100 %	100 %	IG	Studio graphique et de localisation	2000
UBISOFT EMEA SAS	France	100 %	100 %	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 %	100 %	IG	Commercialisation	2001
UBISOFT MANUFACTURING ET ADMINISTRATION SARL	France	100 %	100 %	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	17,18 %	19,42 %	MEE	Téléphonie mobile	2003
TIWAK SAS	France	100 %	100 %	IG	Développement	2003
BLUE BYTE GmbH	Allemagne	100 %	100 %	IG	Développement	2005
UBISOFT DEVELOPMENT SARL	France	100 %	100 %	IG	Développement	2006

IG = Intégration Globale

MEE = Mise en équivalence

La date de clôture annuelle de toutes les sociétés consolidées est le 31 mars, sauf Ubisoft SRL (Roumanie) et Gameloft SA qui clôturent leurs comptes au 31 décembre. Aucune société ad hoc n'appartient au groupe Ubisoft.

Variation du périmètre

Fusion réalisée sur l'exercice :

La fusion réalisée sur l'exercice n'a aucun impact dans les comptes consolidés (cf. § 2.5.1 Faits marquants de l'exercice).

Variation du pourcentage de détention de Gameloft SA :

- Le 28 juin 2005, 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 28,69 % à 27,57 %.
- Du 29 juin 2005 au 15 juillet 2005, Ubisoft Entertainment SA a cédé 5 155 000 actions Gameloft SA, son pourcentage de détention a ainsi diminué de 27,57 % à 19,90 %.

- De nouvelles dilutions entre octobre et décembre ont diminué le pourcentage de détention de 19,90 % à 19,42 %.

Les impacts de la variation de périmètre sont expliqués § 2.5.4 Notes sur le bilan - Note 4 Participations dans les entreprises associées et § 2.5.5 Notes sur le compte de résultat - Note 27 Quote-part dans les résultats des entreprises associées.



2.5.4 Notes sur le bilan

Note 1 Goodwill

Les goodwills s'analysent comme suit au 31 mars 2006 :

Société actuelle	Société acquise	Date de prise de participation	Au 31.03.05 Brut	Augmen- tations	Dimi- nutions	Ecart de change	Au 31.03.06 Brut
Ubisoft Inc.	Ubisoft Inc.	02.02.96	178			-	178
Ubisoft Ltd	Ubisoft Ltd	31.12.94	130			-	130
	Blue Byte Software Ltd	06.02.01	886			- 10	876
Ubisoft GmbH	Ubisoft GmbH	01.08.95	87			-	87
	Blue Byte Software GmbH CO.KG	06.02.01	6.929			-	6.929
	Distribution Allemagne	mai 2000	5.789			-	5.789
Red Storm Entertainment Inc.	Sinister Games Inc.	31.03.00	3.824			272	4.096
	Blue Byte Software Inc.	06.02.01	8.250			586	8.836
	Red Storm Entertainment Inc.	28.09.00	19.065			1.355	20.420
	Wolfpack Studios Inc.	25.02.04	116			8	124
	Distribution États-Unis	mars 2001	11.262			800	12.062
Ubisoft Spa	3D Planet SPA	30.09.00	3.215			-	3.215
Ubisoft Canada Inc.	Ubisoft Canada Inc.	02.10.00	184			22	206
	Distribution Canada	décembre 2000	1.523			178	1.701
Tiwak SAS	Tiwak SAS	17.12.03	760			-	760
Ubisoft Divertissements Inc.	Microïds Canada Inc.	02.03.05	425			50	475
Blue Byte GmbH	Blue Byte GmbH	31.03.05	3			-	3
Ubisoft France SAS	Distribution France	décembre 2000	10.103			-	10.103
Ubisoft BV	Distribution Belgique	avril 2001	1.322			-	1.322
	Distribution Hollande	janvier 2001	972			-	972
Ubisoft Warenhandels GmbH	Distribution Autriche	avril 2000	442			-	442
Ubi Games SA	Distribution Suisse	septembre 2001	1.333			- 27	1.306
Total			76.798	-	-	3.234	80.032

Au 31 mars 2006, les tests de dépréciation n'ont conduit à la comptabilisation d'aucune provision.

Note 2 Autres immobilisations incorporelles

Les logiciels se décomposent ainsi au 31 mars 2006 :

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassements logiciels en-cours de production	Autres reclas- sements	Ecart de change	Au 31.03.06 Brut
Logiciels en-cours de commercialisation	160.275	130.657	27.815	- 10.853	- 235	5	252.034
Développements extérieurs	63.194	52.802 ^(*)	5.711	- 7.174	- 1.490	641	102.262
Logiciels en-cours de production	85.713	-	-	18.027	-	-	103.740
Logiciels de bureautique	10.798	2.517	1.379	-	531	291	12.758
Logiciels de bureautique financés par crédit-bail	355	-	-	-	-	-	355
Autres immobilisations incorporelles en-cours	653	598	-	-	- 483	-	768
Marques ⁽¹⁾	9.202	1.500 ^(*)	-	-	-	605	11.307
Autres	395	8	-	-	-	-	403
Total	330.585	188.082	34.905	-	- 1.677	1.542	483.627

La production de logiciels de 130.475 K€ est donc justifiée par l'augmentation des logiciels en-cours de commercialisation pour 130.657 K€, de laquelle on retranche les développements Third parties pour 24 K€ et les écarts de change pour 158 K€.

Les reclassements de compte à compte s'expliquent par le transfert des immobilisations incorporelles en-cours.

(1) Ce poste comprend essentiellement les marques provenant de l'acquisition de TLC pour 9 M€ et Far Cry® pour 1,5 M€.

Au 31 mars 2006, les tests de dépréciation effectués sur les marques détenues par les sociétés du Groupe n'ont conduit à la comptabilisation d'aucune provision.

(*) Acquisition de la marque Far Cry® pour 9 M€ : 1,5 M€ sur l'exercice et 7,5 M€ restant à verser sur l'exercice prochain.

Acquisition de la licence permettant d'utiliser la technologie CryEngine pour 3 M€ sur cet exercice.

Amortissements	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations nettes	Diminutions	Autres reclassements	Ecart de change	Au 31.03.06 Cumulés
Logiciels en-cours de commercialisation	99.641	118.087 ⁽¹⁾	27.815	- 235	2	189.680
Développements extérieurs	32.649	28.013 ⁽²⁾	5.711	- 1.490	6	53.467
Logiciels de bureautique	3.237	4.188	1.378	-	109	6.156
Logiciels de bureautique financés par crédit-bail	135	135	-	-	-	270
Autres	47	48	-	-	-	95
Total	135.709	150.471	34.904	- 1.725	117	249.668

(1) dont 69,3 M€ de dépréciations complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux

(2) dont 8,5 M€ de dépréciations complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux

Au 31 mars 2006, les tests de dépréciation ont conduit à la comptabilisation de dépréciations complémentaires pour 77,8 M€.

Il n'y a aucune autre immobilisation incorporelle en nantissement de dettes.

Note 3 Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Ecart de change	Au 31.03.06 Brut
Installations techniques	5.675	2.758	131	2	277	8.581
Matériel informatique et mobilier	14.307	9.243	2.023	- 159	1.284	22.652
Kits de développement	1.244	1.509	-	11	-	2.764
Matériel de transport	188	103	43	-	- 1	247
Matériel informatique et de transport financé par crédit-bail	892	66	64	144	74	1.112
Immobilisations en-cours	40	105	-	- 45	1	101
Total	22.346	13.784	2.261	- 47	1.635	35.457

Amortissements	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Reclassements	Ecart de change	Au 31.03.06 Cumulés
Installations techniques	884	1.223	94	-	41	2.054
Matériel informatique et mobilier	4.553	5.857	1.857	- 56	399	8.896
Kits de développement	437	835	-	1	-	1.273
Matériel de transport	50	51	17	-	-	84
Matériel informatique et de transport financé par crédit-bail	469	355	60	55	55	874
Total	6.393	8.321	2.028	-	495	13.181

Il n'y a aucune immobilisation corporelle en nantissement de dettes.

Au 31 mars 2006, les tests de dépréciation n'ont conduit à la comptabilisation d'aucune provision.

Note 4 Participations dans les entreprises associées

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentation	Diminution	Ecart de change	Au 31.03.06 Brut
Goodwill	31.238	- 225	5.294		25.719
Quote-part capitaux propres	2.026	3.866	1.577		4.315
Total titres mis en équivalence	33.264	3.641	6.871	-	30.034

Augmentation :

Gameloft SA a procédé au cours de l'exercice à des augmentations de capital auxquelles Ubisoft Entertainment SA n'a pas souscrit. L'impact des augmentations de capital sur les titres mis en équivalence est de 3.138 K€.

L'impact des dilutions est de -225 K€ sur le Goodwill et de - 337 K€ sur la quote-part de capitaux propres.

La contribution de Gameloft SA dans le résultat d'Ubisoft Entertainment SA est de 707 K€ au 31 mars 2006.

Diminution :

Du 29 juin 2005 au 15 juillet 2005, Ubisoft Entertainment SA a cédé 5 155 000 actions Gameloft SA.

L'impact de la cession est de - 1.577 K€ sur la quote-part de capitaux propres et -5.294 K€ sur le Goodwill.

Note 5 Actifs financiers non courants

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentation	Diminution	Ecart de change	Au 31.03.06 Brut
Actifs disponibles à la vente	727	153	35	4	849
Dépôts et cautionnements ⁽¹⁾	1.527	844	405	62	2.028
Autres créances immobilisées	-	3.383	3.382	-	1
Total	2.254	4.380	3.822	66	2.878

Echéances des actifs financiers non courants au 31 mars 2006 :

à court terme : 742 K€

à long terme : 2.136 K€

La variation des autres créances immobilisées correspond aux achats et ventes de titres dans le cadre du contrat de liquidité.

Provisions	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Cumulés
Actifs disponibles à la vente	277	-	101	176
Total	277	-	101	176

La diminution des provisions correspond à la variation de valeur de la société Ubi Soft Entertainment Ltda (Brésil). Cette variation de valeur résulte des mouvements sur les capitaux propres.

Il n'y a aucun actif financier en nantissement de dettes.

Note 6 Actifs d'impôts différés

	31.03.06	31.03.05
Déficits & ARD activés	21.365	22.906
Différences temporaires fiscales	19.450	3.913
Élimination de la marge interne des studios	1.008	975
Élimination autres résultats internes	44	33
Autres retraitements de consolidation	454	779
Total	42.321	28.606

Les délais d'expiration des déficits fiscaux se décomposent ainsi :

- illimités : 20.797 K€
- 20 ans : 218 K€
- 7 ans : 121 K€
- 5 ans : 229 K€

Echéances des impôts différés actifs au 31 mars 2006 :

- à court terme : 12.071 K€
- à long terme : 30.250 K€

Les actifs d'impôt différé sont pris en compte si leur récupération est probable, notamment dès lors que des bénéfices imposables sont attendus au cours de la période de validité des actifs d'impôt différé.

Grâce à la mise en place d'une politique de prix de transfert Groupe, les sociétés de distribution présentent systématiquement un bénéfice d'exploitation ; de la même manière, les studios facturent les salaires avec une marge qui intègre leurs frais de structure.

La probabilité de récupération des déficits reportables est donc effective pour toutes les sociétés ; seule la société Ubisoft World Studios SAS ne présente pas de garanties suffisantes à court terme.

ARD et déficits activés / non activés :

en milliers d'euros	31.03.06		31.03.05	
	ARD et déficits activés	ARD et déficits non activés	Total	ARD et déficits activés
Ubisoft Entertainment SA	18.693 ⁽¹⁾	-	18.693	9.339
Ubisoft EMEA SAS	930	-	930	944
Ubisoft World Studios SAS	49	894	943	158
Ubisoft Inc.	-	-	-	1.138
Ubisoft Warenhandels GmbH	94	-	94	130
Red Storm Entertainment Inc.	199	-	199	6.049
Ubisoft Holdings Inc.	19	-	19	132
Ubisoft Computing SARL	93	-	93	106
Ubisoft GmbH	654	-	654	575
Ubisoft Divertissements Inc.	-	-	-	3.753
Ubisoft BV	118	-	118	71
Shanghai Ubi Computer Software Ltd	227	-	227	235
Tiwak SAS	160	-	160	170
Autres	129	-	129	106
Total	21.365	894	22.259	22.906

(1) Les ARD de Ubisoft Entertainment SA avant intégration fiscale s'élèvent à 16.933 K€.

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

- l'activation de 9,5 M€ dans l'intégration fiscale France,
- le reclassement en décalages fiscaux temporaires de 3,8 M€ de déficits fiscaux d'Ubisoft Divertissements Inc.,
- le reclassement en décalages fiscaux temporaires de 5 M€ de crédits d'impôt de Red Storm Entertainment Inc.,
- l'utilisation de 2 M€ de déficits fiscaux dans l'intégration fiscale US.

Note 7 Stocks et en-cours

Les stocks de marchandises se décomposent comme suit :

	Brut	Au 31.03.06 Provision	Net	Au 31.03.05 Net
Marchandises	27.864	4.148	23.716	21.849
Total	27.864	4.148	23.716	21.849

La provision sur stock est passée de 2,4 M€ au 31 mars 2005 à 4,1 M€ au 31 mars 2006 en raison de la baisse rapide des ventes de jeux sur les consoles anciennes génération.

Il n'y a pas de nantissement sur les stocks.

Note 8 Clients et comptes rattachés

Les clients se répartissent comme indiqué ci-après :

	Brut	Au 31.03.06 Provision	Net	Au 31.03.05 Net
Clients et comptes rattachés	93.311	2.065	91.246	140.976
Total	93.311	2.065	91.246	140.976

Les créances clients ayant une échéance à moins d'un an, l'impact de l'actualisation est non significatif et non comptabilisé.

Note 9 Autres créances

Les autres créances se décomposent ainsi :

	Brut	Au 31.03.06 Provision	Net	Au 31.03.05 Net
Avances et acomptes reçus	1.305	-	1.305	429
Avances en comptes courants	34	-	34	34
TVA ⁽¹⁾	21.239	-	21.239	31.645
Subvention à recevoir ⁽²⁾	34.124	-	34.124	21.571
Autres créances fiscales et sociales	513	-	513	532
Dépôt de garantie Factor	-	-	-	5.404
Autres	813	-	813	184
Charges constatées d'avance	4.262	-	4.262	3.943
Total	62.290	-	62.290	63.742

(1) la diminution de la TVA de 10 M€ est liée à la saisonnalité très significative sur le dernier trimestre de l'exercice précédent.

(2) les subventions étant payées annuellement au mois de septembre suivant la fin de l'exercice concerné, l'augmentation des subventions à recevoir chez la filiale canadienne Ubisoft Divertissements Inc. est liée au versement reçu pour 21 M€ et à l'augmentation équivalente de ce poste pour 34 M€.

La totalité des autres créances a une échéance à moins d'un an, exception faite des subventions canadiennes d'un montant de 6,4 M€ qui seront imputables sur le paiement de l'impôt.

Note 10 Actifs financiers

		31.03.06 Net	31.03.05 Net
Instruments dérivés sur opérations de change	(1)	228	241
Instruments dérivés Equity Swap	(2)	93	-
Total		321	241

Afin de limiter le risque de change du Groupe, Ubisoft Entertainment SA couvre les risques de variations de change par des contrats de ventes à terme et des options de change.

Ces instruments dérivés sont comptabilisés à leur juste valeur au bilan dans les actifs ou passifs financiers courants. 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.

(1) Juste valeur des instruments financiers :

	Date de l'opération	31.03.06 Date d'échéance	Mark to Market	31.03.05 Mark to Market
Options de change				
Dollars US	-	-	-	239
Achats Ventes à terme				
Dollars australiens	mars 2006	avril 2006	- 1	2
Dollars canadiens	mars 2006	avril 2006	49	- 163
	mars 2006	mai 2006	- 1	
Dollars US	mars 2006	avril 2006	100	- 161
	mars 2006	mai 2006	- 37	
Livre Sterling	mars 2006	avril 2006	117	- 109
Total			227	- 192

La variation de valeur enregistrée en résultat est de 419 K€.

(2) Juste valeur de l'Equity Swap :

	31.03.06	31.03.05	Date d'échéance
Juste valeur	17.803	10.284	28.02.08
Appel de marge reçu	- 17.710	- 10.290	
Total	93	- 6	

La variation de valeur enregistrée en résultat est de 7.519 K€, soit 5.013 K€ après impôt.

Contrat d'Equity Swap :

Dans le cadre de l'opération - signée avec Calyon le 30 septembre 2003, prorogée le 5 janvier 2005 pour une année, puis prorogée jusqu'au 28 février 2008 - celui-ci cédera ses titres au terme de l'opération soit le 28 février 2008.

Le contrat d'Equity Swap est comptabilisé pour sa juste valeur au bilan et les variations de juste valeur sont enregistrées en résultat.

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

Note 11 Trésorerie et équivalents de trésorerie

Le poste trésorerie et équivalents de trésorerie comprend :

Trésorerie et équivalents de trésorerie	31.03.06	31.03.05
Disponibilités	99.732	141.131
VMP	37.259	60.596
Total	136.991	201.727

(1) Disponibilités

Elles comprennent des soldes de comptes de caisse et de banque pour un montant net de 99.732 K€ au 31 mars 2006 contre 141.131 K€ au 31 mars 2005.

(2) Valeurs mobilières de placement constituées par des fonds de placement par OPCVM et SICAV :

Nature	Dénomination	Nombre	31.03.06 Valeur brute K€	Juste valeur K€	+/- Value K€	31.03.05 Valeur nette K€
FCP	OPCVM Contrat de liquidité	377	757	759	2	-
FCP	Etoile MONE EURIBOR	68	7.030	7.030	-	3.031
SICAV	CPR CASH SI	434	8.503	8.503	-	23.000
FCP	CENTRALE PIBOR	2 590	7.498	7.498	-	-
FCP	OPCVM	375	7.545	7.545	-	-
FCP	SÉCURITÉ PLUS	21	4.910	4.910	-	-
FCP	SGAM	10	1.012	1.014	2	-
SICAV	SOGÉMONE	-	-	-	-	11.564
FCP	CENTRALE Monétaire	-	-	-	-	23.001
Total			37.255	37.259	4	60.596

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

Détail trésorerie	31.03.06	31.03.05
Trésorerie et équivalents de trésorerie	136.991	201.727
Avances en devises	- 5.432	- 40.930
Découverts bancaires et crédits court terme	- 50.665	- 70.304
Total	80.894	90.493

Note 12 Capitaux propres

- Capital

Le capital social de la société au 31 mars 2006 est de 6 024 644,16 euros composé de 19 434 336 actions d'une valeur nominale de 0,31 euro, chacune entièrement libérée.

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.

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.

Nombre d'actions Ubisoft Entertainment SA

Au 01.04.05	18 044 840
Levées d'options	410 279
Conversions d'obligations	771 255
Exercice de bons de souscription	207 962
Au 31.03.06	19 434 336

Le nombre d'actions potentielles pouvant être créées par l'exercice d'instruments financiers est le suivant :

Nombre maximal d'actions à créer :	6 249 938
- par conversion d'obligations :	1 814 025
- par levée de stock options :	2 114 833
- par exercice de bons de souscription :	2 321 080

Bons de souscription d'actions

Bons de souscription d'actions du 12 mars 2001

Nombre : 53 266, 1 bon permettant de souscrire à 1,0381 action de 0,31 € de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003)

Prix d'émission : 0,01 €

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

Prix d'exercice : 40,29 €

La société Rubicon Inc a converti ses 53 266 bons.

Le 24 octobre 2005, 55 290 actions ont été créées suite à l'exercice par la société Rubicon Inc de ses bons.

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 1 action de 0,31 € de nominal
Période d'exercice : du 14 mai 2002 au 14 mai 2006 inclus
Prix d'exercice : 28 €

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

Sur l'exercice, 2 331 615 bons ont été exercés. 2 973 actions ont été livrées sur les titres auto détenus et 152 468 actions ont été créées.

Au 31 mars 2006, 13 316 874 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 :

	4e Plan	5e Plan	6e Plan	7e Plan	8e Plan	9e Plan
Nombre total d'actions attribuées	40 471	320 926	44 605	389 065	353 181	9 220
Point de départ d'exercice des options	08.12.01	09.04.02	25.04.02	19.01.05	16.10.03	29.01.04
Date d'expiration des options	07.12.05	08.04.06	24.04.06	15.08.12	15.10.07	28.01.08
Prix des options	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €
Options au 1er avril 2005	39 186	320 590	44 605	389 065	309 129	8 655
Options levées durant l'exercice	22 907	175 488	21 886	63 100	36 251	1 575
Options annulées sur l'exercice	16 279	68 167	15 833	37 600	41 105	540
Options non encore exercées au 31 mars 2006	0	76 935	6 886	288 365	231 773	6 540

	10e Plan	11e Plan	12e Plan	13e Plan
Nombre total d'actions attribuées	71 796	388 150	496 050	677 946
Point de départ d'exercice des options	28.10.03	14.10.05	17.11.05	17.11.05 01.07.05
Date d'expiration des options	15.06.07 ⁽¹⁾	13.10.14	16.11.14	16.11.14 15.06.09 ⁽¹⁾
Prix des options	9,20 €	15,50 €	14,72 € (France)	15,47 € (Italie) 13,55 € (USA)
Options au 1er avril 2005	46 284	388 150	496 050	-
Options levées durant l'exercice	13 143	49 658	26 271	-
Options annulées sur l'exercice	6 832	6 642	1 550	-
Options non encore exercées au 31 mars 2006	26 309	331 850	468 229	677 946

(1) Limitation de la période d'exercice décidée par le Conseil d'administration du 2 novembre 2005 pour mise en conformité avec la période maximale autorisée par la législation des États-Unis.

Le cours moyen des options levées sur la période est de 24,60€.

L'impact des paiements en actions sur les comptes est le suivant :

	31.03.06	31.03.05
Charges de personnel	2.692	5.464
Capitaux propres	8.220	5.528

Les hypothèses retenues pour le calcul de la juste valeur des options sont les suivantes :

- taux de volatilité : 30 %
- taux de dividende : 0 %
- taux de rotation des bénéficiaires : 3 %
- taux d'intérêt sans risque : taux de rendement des obligations zéro-coupons de maturité 5 ou 10 ans selon la maturité du plan

Actions propres

Au 31 mars 2006, la société détient 20 500 actions de ses propres actions, valorisées au cours moyen de 33,10 € qui ont été enregistrés en déduction des capitaux propres.

- Composante capitaux propres

La composante capitaux propres des emprunts obligataires est déterminée par différence entre la valeur totale de l'instrument composé et la valeur attribuée à la composante dette. Elle se décompose ainsi :

Océane : 5.827 K€

OBSAR : 2.377 K€

- Réserves consolidées et écarts de conversion

Les réserves se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Réserve légale	505	505
Réserve statutaire	-	238
Report à nouveau	-	- 25.593
Autres réserves	55.472	57.566
Réserves de conversion	- 25.266	- 37.813
Actions propres détenues	- 679	-263
Réserves consolidées et écarts de conversion	30.032	- 5.360

La réserve légale constitue, comme le capital, une garantie pour les tiers qui traitent avec la société. À ce titre, elle ne peut pas être distribuée aux actionnaires.

Note 13 Provisions

Les provisions se décomposent ainsi :

	Au 31.03.05	Dotations	Reprises (provision utilisée)	Reprises (provision non utilisée)	Écart de change	Au 31.03.06
Provisions pour litige	4	-	-	-	-	4
Total	4	-	-	-	-	4
Impact						
Résultat d'exploitation		-	-	-		
Résultat financier		-	-	-		
Résultat exceptionnel		-	-	-		

Divers

Un avis de vérification relatif aux 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 Engagements envers le personnel

	Au 31.03.05	Dotations	Reprises	Ecart de change	Au 31.03.06
Provisions pour retraite	738	419	-	- 1	1.156
Total	738	419	-	- 1	1.156

La définition et les règles d'évaluation et de comptabilisation des engagements ont été détaillées au § 2.5.2.4 Principes de consolidation – Avantages accordés aux salariés.

Note 15 Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Emprunts obligataires	141.933	162.021
OC 3,8 %	-	24.487
Océane	89.854	86.499
OBSAR	52.079	51.035
Intérêts courus	1.150	1.705
Avances en devises ⁽¹⁾	5.432	40.930
Découverts bancaires	50.664	70.304
Emprunts bancaires	2.840	-
Emprunts résultant du retraitement des leasings	316	1.169
Dettes financières	202.335	276.129
Dettes à taux fixe	90.859	113.517
Dettes à taux variable	108.636	162.612
Dettes sans taux d'intérêt	2.840	-
Dettes à long terme	54.981	138.166
Dettes à court terme	147.354	137.963

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

Pour limiter les risques de taux et de change résultant des besoins de financement de son activité, le groupe utilise certains instruments financiers :

- 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.

	Taux effectif	Inférieur à 1 an	Echéance De 1 à 2 ans	De 2 à 5 ans
Océane	6,29 %	89.854	-	-
OBSAR	4,26 %	-	-	52.079
Découverts bancaires	2,67 %	50.664	-	-
Avances en devises	4,25 %	5.432	-	-

- Risque de change :

Le groupe est exposé aux risques de change sur les 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 inverse (achats de marchandises en devises compensées 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.

Covenants

Dans le cadre du crédit syndiqué et de l'OBSAR, la société est tenue de respecter certains ratios financiers ("covenants").

Les covenants à respecter concernant le crédit syndiqué et l'OBSAR sont les suivants :

	2006/2007	2005/2006
Dettes nettes retraitées des créances cédées/fonds propres retraités des écarts d'acquisition <	0,9	1
Dettes nettes retraitées des créances cédées/Ebitda <	1,5	1,5

Tous les covenants se calculent sur la base des comptes annuels consolidés en 99-02 pour les comptes consolidés clos jusqu'en mars 2005 et en IFRS pour les comptes consolidés clos à partir de mars 2006.

Au 31 mars 2006, la société était en conformité avec tous ces ratios et prévoyait de le rester sur l'exercice 2006/2007.

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-pooling notionnel par des liquidités existantes sur d'autres sociétés du Groupe.

Location financement

Les contrats de location financement concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans. Les nouveaux emprunts sur l'exercice s'élèvent à 128 K€ et les remboursements s'élèvent à 1.040 K€.

Endettement net financier

Au 31 mars 2006, l'endettement net financier est de 65.344 K€

	31.03.06	31.03.05
Dettes financières	202.335	276.129
Disponibilités	- 99.732	- 141.131
VMP nettes	- 37.259	- 60.596
Endettement net financier	65.344	74.402

L'endettement net financier a diminué de 9.058 K€ sur l'exercice.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.06	31.03.05
Euros	193.949	225.634
Dollars US	79	23.154
Dollars canadiens	8.277	16.058
Livre sterling	17	5.932
Dollars australiens	-	2.309
Francs suisses	-	1.508
Autres	13	1.534
Dettes financières	202.335	276.129

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€ de nominal
Prix nominal d'émission :	164,64 €
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80 % l'an, soit 6,26 € par obligation, payable à partir du 16 juillet de chaque année
Taux de rendement actuariel brut :	3,80 % au 16 juillet 1998
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 16 juillet 2005, par remboursement au prix de 164,64 € soit 100 % du prix d'émission.

L'emprunt a été prorogé jusqu'au 10 octobre 2005.

Sur l'exercice, 148 576 obligations ont été converties, soit 771 255 actions créées. 2 507 obligations ont été remboursées.

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 € de nominal.
Prix nominal d'émission :	47,50 €
Date de jouissance et règlement :	30 novembre 2001
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Intérêt annuel :	2,5 % l'an payable à terme échu le 30 novembre de chaque année.
Taux de rendement actuariel brut :	4,5 % à la date de règlement (en l'absence de conversion et/ou d'échange d'actions et en l'absence d'amortissement anticipé)
Amortissement normal :	remboursement en totalité le 30 novembre 2006 à un prix de 52,70 € soit environ 110,94 % de la valeur nominale.

Au total la société a racheté 1 400 699 obligations. Ces obligations ont été annulées.

Au 31 mars 2006, 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 €
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Taux nominal, intérêt :	les obligations porteront intérêt à taux variable payable trimestriellement à terme échu. Le taux nominal annuel est sur la base de Euribor 3 mois
Amortissement normal :	les obligations seront amorties en une seule fois le 2 décembre 2008 par remboursement au pair soit 76,70 € par obligation.

Sur l'exercice, 5 obligations ont été remboursées.

Au 31 mars 2006, 716 741 obligations sont en circulation.

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

Nombre de BSAR :	1 433 492 BSAR (à chaque obligation sont attachés 2 BSAR)
Parité :	1 BSAR permet de souscrire une action nouvelle
Prix d'exercice :	38,35 €
Période d'exercice :	les BSAR sont exerçables 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.

Sur l'exercice, 204 BSAR ont été exercés.

Au 31 mars 2006, 1 433 288 BSAR restent en circulation.

Note 16 Passifs d'impôts différés

	31.03.06	31.03.05
Subventions ⁽¹⁾	10.922	7.129
Marques TLC	3.510	3.277
Equity Swap	5.934	3.479
Emprunts obligataires	1.112	2.252
Autres	1.376	1.130
Total	22.854	17.267

(1) Notre filiale canadienne bénéficie de crédits multimédias. Ces crédits étant imposables l'année de leur encaissement mais comptabilisés sur une base d'exercice fiscal, la société doit comptabiliser un passif d'impôt futur sur cet élément.

Echéance des passifs d'impôts différés :

à court terme :	994 K€
à long terme :	21.860 K€

Note 17 Dettes fournisseurs et comptes rattachés

Les dettes fournisseurs se répartissent comme suit :

	31.03.06	31.03.05
Fournisseurs	65.305	98.582
Fournisseurs d'immobilisations	5.728	1.961
Total	71.033	100.543

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

Le montant ci-dessus étant à court terme et ne portant pas d'intérêt, la variation des taux d'intérêt n'engendre pas de risque de taux significatif.

Note 18 Autres dettes

Les autres dettes se décomposent de la manière suivante :

	31.03.06	31.03.05
Avances et acomptes reçus	122	655
Dettes sociales	18.199	14.010
Autres dettes fiscales (1)	19.640	43.548
Autres dettes	120	2.638
Produits constatés d'avance (2)	13.992	11.592
Total	52.073	72.443

(1) La variation des autres dettes fiscales s'explique principalement par la diminution de la TVA pour 21 M€ liée à la forte activité du 4^e trimestre de l'exercice précédent.

(2) Les produits constatés d'avance comprennent les subventions canadiennes pour 8,5 M€, l'avantage incitatif relié à un bail du Canada pour 0,5 M€ et le solde correspond à du chiffre d'affaires constaté d'avance.

Les autres dettes ont une échéance à moins d'un an.

Note 19 Passifs financiers

Les passifs financiers se décomposent de la manière suivante :

	31.03.06	31.03.05
Instruments dérivés sur opérations de change	1	433
Instruments dérivés Equity Swap	-	6
Total	1	439

Les instruments dérivés sur opérations de change sont détaillés au § 2.5.4 Notes sur le bilan – Note 10 Actifs financiers.



2.5.5 Notes sur le compte de résultat

Note 20 Chiffre d'affaires

Le Groupe a réalisé 547 M€ de chiffre d'affaires sur l'exercice 2005/2006.

A taux de change courant, le chiffre d'affaires a progressé de 3 % par rapport à l'exercice 2004/2005 ; à taux de change constant, la croissance est de 1 %.

La répartition du chiffre d'affaires est la suivante :

	31.03.06	31.03.05
Ventes de biens	514.599	495.408
Licences	18.466	20.077
Prestations de services	14.005	16.998
Total	547.070	532.483

Note 21 Autres produits de l'activité

Les autres produits de l'activité se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Production sur les logiciels commerciaux	130.475	99.976
Production sur les autres logiciels	488	698
Reprises sur provisions	865	2.703
Passifs	-	1.115
Clients douteux	600	888
Autres actifs circulants	-	111
Immobilisations incorporelles	265	589
Autres produits	1.137	1.970
Total	132.965	105.347

Note 22 Charges de personnel

Les charges de personnel se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Salaires et charges sociales	169.034	135.601
Subventions	- 31.052	- 17.835
Rémunérations payées en actions	2.692	5.464
Total	140.674	123.230

Le montant des charges résultant des régimes à cotisations définies s'élève à 3.913 K€.

Les subventions canadiennes se décomposent comme suit :

- Crédit Multimédia pour 24.690 K€, subvention représentant 50 % des salaires liés à l'activité de production,
- Crédit d'impôt en recherche et développement pour 4.920 K€, subvention représentant 50 % des dépenses de R&D,
- Subvention d'une partie des frais de formation pour 1.401 K€,
- Diverses subventions pour 41 K€.

Le paiement de certaines subventions est conditionné à la réalisation de bénéfices fiscaux.

Note 23 Autres charges de l'activité

Les autres charges de l'activité se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Autres charges externes	183.880	150.283
Autres charges	3.003	2.926
Total	186.883	153.209

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

Note 24 Amortissements et provisions

Les amortissements et provisions se décomposent ainsi :

Amortissements :

	31.03.06	31.03.05
Amortissements des immobilisations incorporelles	72.981	76.962
Logiciels en-cours de commercialisation	48.794	48.009
Développements extérieurs	19.816	25.490
Logiciels de bureautique	4.188	3.361
Logiciels de bureautique financés par crédit bail	135	56
Logo	33	33
Autres	15	13
Amortissements des immobilisations corporelles	8.321	6.163
Installations techniques	1.223	881
Matériel informatique et mobilier	5.857	4.386
Kits de développement	835	436
Matériel de transport	51	47
Matériel informatique et de transport financé par crédit-bail	355	413
Total	81.302	83.125

Provisions :

	31.03.06	31.03.05
Dépréciation des immobilisations incorporelles	77.755	60.000
Logiciels en-cours de commercialisation	69.293	51.600
Développements extérieurs	8.462)	8.400
Provisions sur clients	1.266	729
Provisions sur autres actifs circulants	-	-
Autres provisions	419	183
Total	79.440	60.912

Note 25 Autres charges et produits opérationnels

Les autres charges et produits opérationnels se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Résultat de cession des immobilisations	126	8
Autres charges opérationnelles	1.658	-
Total	1.784	8

Les autres charges opérationnelles concernent le versement d'une garantie de cours sur les BSA accordée lors d'une acquisition antérieure à la société Rubicon Inc.

Note 26 Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Coût de l'endettement net financier	- 8.510	- 9.167
Produits de trésorerie	1.764	464
Intérêts sur opération de financement	- 10.693	- 10.531
Résultat des couvertures de change sur trésorerie	419	900
Produits financiers	17.369	19.343
Dividendes	-	81
Gains de change	9.850	10.441
Variation de juste valeur de l'Equity swap	7.519	8.772
Autres produits financiers	-	49
Charges financières	- 17.969	- 12.144
Pertes de change	- 16.531	- 11.028
Autres charges financières	- 1.438	- 1.116
Total	- 9.110	- 1.968

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 SAS 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 SAS 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 (cf § 2.5.4 Notes sur le bilan - Note 10 Actifs financiers pour le détail des contrats).

Note 27 Quote-part dans les résultats des entreprises associées

Le résultat des entreprises associées se décompose ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Quote-part du résultat	707	371
Résultat de dilution	2.576	- 172
Résultat de cession	15.826	-
Total	19.109	199

Le résultat de dilution est lié aux augmentations de capital auxquelles Ubisoft Entertainment SA n'a pas souscrit.

Le résultat de cession est lié à la cession des 5 155 000 actions Gameloft SA.

Note 28 Impôts sur les résultats

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Impôts exigibles	- 5.018	- 4.147
Impôts différés	8.342	- 2.807
Total	3.324	- 6.954

- Impôts exigibles :

L'impôt a été calculé pour les sociétés françaises au taux en vigueur au 31 mars 2006, soit 33,33 %.

Il existe deux groupes d'intégration fiscale :

- En France, le groupe intègre neuf sociétés : Ubisoft Entertainment SA, Ubisoft EMEA SAS, Ubisoft France SAS, Ubisoft Books and Records SARL, Ubisoft Graphics SAS, Ubisoft Organisation SAS, Ubisoft World SAS, Ludi Factory SAS et Ubisoft Manufacturing et Administration SARL. Au 31 mars 2006, le groupe fiscal a généré des impôts différés actifs pour 9.550 K€ et généré des impôts au taux réduits pour 2.383 K€.

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.

Le dernier contrôle fiscal sur Ubisoft Entertainment SA remonte à 2003, sur les exercices allant du 1^{er} avril 2000 au 31 mars 2003.

- Aux États-Unis, le groupe intègre trois sociétés : Ubisoft Holdings Inc., Red Storm Entertainment Inc. et Ubisoft Inc. Au 31 mars 2006, le groupe fiscal a généré une charge d'impôt de 2.716 K€.

Crédit d'impôt recherche :

Au titre de l'exercice, les sociétés Ubisoft World Studios SAS, Ubisoft Pictures SARL, Ubisoft Design SARL, Ubisoft Computing Sarl, Ubisoft Simulations SAS, Ubisoft Productions France SARL, et Tiwak SAS ont constaté au compte de résultat un crédit d'impôt recherche de 2.464 K€. Le remboursement a lieu sous trois ans.

- Impôts différés :

	31.03.06	31.03.05
Impôts différés actifs (voir détail note 6)	42.321	28.606
Impôts différés passifs (voir détail note 16)	22.854	17.267

- Justification de l'impôt :

	31.03.06
Résultat consolidé, hors impôts, résultat des entreprises associées	- 10.501
Impôt théorique (33,33 %)	- 3.500
Régularisations d'impôts différés sur exercices antérieurs :	
Correction des impôts différés d'Ubisoft Entertainment Inc.	- 516
Remboursement d'impôt Ubisoft GmbH	- 304
Effet des différences permanentes entre les résultats sociaux et le résultat consolidé :	
Annulation des amortissements des Goodwills	- 534
Complément Salaires IFRS2	897
Réintégration Ubisoft Divertissements Inc	331
Réintégration Ubisoft SPA	174
Réintégration Ubisoft GmbH	131
Impôt Indépendant du résultat	
Impôt sur plus-value à long terme Ubisoft Entertainment SA	2.383
Taxation de sociétés étrangères à des taux différents	421
Impact intégration fiscale	
France	110
Crédit d'impôt USA	- 453
Crédit impôt recherche	- 2.464
Total Impôt sur les résultats	- 3.324
Taux d'impôt réel	31,65 %

- Ajustements comptabilisés au cours de l'exercice au titre de l'impôt exigible des exercices antérieurs et passés en capitaux propres :

Suite au changement de taux d'impôt des sociétés françaises de 33,83 % à 33,33 % et de corrections d'impôt au titre des exercices antérieurs, le montant impactant les capitaux propres est de -1 74 K€.

2.5.6 Notes annexes

2.5.6.1 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 résultat par zone géographique

	France	Allemagne	Angleterre	Reste de l'Europe	États-Unis Canada	Reste du Monde	31.03.06 Total
Chiffre d'affaires	58.401	33.968	93.800	92.739	244.990	23.172	547.070
Autres produits de l'activité	44.331	1.726	131	6.961	65.526	14.290	132.965
Achats consommés	- 97.045	- 671	- 610	- 10.552	- 76.701	- 2.044	- 187.623
Mouvements intercompagnies (1)	69.183	- 12.368	- 34.435	- 27.926	10.473	- 4.927	-
Variation des stocks de produits finis et en-cours	146	- 261	- 73	- 216	1.575	15	1.186
Charges de personnel	- 51.004	- 3.830	- 3.861	- 11.744	- 57.693	- 12.542	- 140.674
Autres charges de l'activité	- 58.674	- 8.567	- 16.662	- 15.274	- 80.201	- 7.505	- 186.883
Impôts et taxes	- 3.180	- 32	- 135	- 204	- 1.416	61	- 4.906
Amortissements et provisions	- 152.310	- 124	- 318	- 600	- 6.396	- 994	- 160.742
Contributions refacturées (2)	172.717	- 9.247	- 35.987	- 31.193	- 87.063	- 9.227	-
Résultat opérationnel courant	- 17.435	594	1.850	1.991	13.094	299	393
Autres charges et produits opérationnels	- 1.657	- 13	-	- 24	- 90	-	- 1.784
Résultat opérationnel	- 19.092	581	1.850	1.967	13.004	299	- 1.391
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie	2.000	2	25	25	117	14	2.183
Coût de l'endettement financier brut	- 9.682	- 251	- 576	- 56	- 121	- 7	- 10.693
Coût de l'endettement financier net	- 7.682	- 249	- 551	- 31	- 4	7	- 8.510
Autres produits et charges financiers	- 376	3	- 70	- 106	- 45	- 6	- 600
Mouvements intercompagnies	1.648	120	10	- 193	- 1.518	- 67	-
Résultat Financier	- 6.410	- 126	- 611	- 330	- 1.567	- 66	- 9.110
Quote-part dans les résultats des entreprises associées	19.109	-	-	-	-	-	19.109
Charge d'impôt sur les résultats	7.590	312	- 408	- 527	- 3.486	- 157	3.324
Résultat après impôt de l'ensemble consolidé	1.197	767	831	1.110	7.951	76	11.932
Part des intérêts minoritaires	-	-	-	-	-	-	-
Part du Groupe	1.197	767	831	1.110	7.951	76	11.932

(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 SAS 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 du bilan par zone géographique

Actif	France	Allemagne	Angleterre	Reste de l'Europe	États-Unis Canada	Reste du Monde	31.03.06 Total
Goodwill	21.973	10.398	-	4.042	43.619	-	80.032
Autres immobilisations incorporelles	209.471	114	-	127	23.719	528	233.959
Immobilisations corporelles	5.162	82	324	916	13.211	2.581	22.276
Participations dans les entreprises associées	30.034	-	-	-	-	-	30.034
Actifs financiers non courants	980	107	95	153	409	958	2.702
Relations intercompanies	115.837	- 13.251	- 904	- 10.880	- 85.342	- 5.460	-
Actifs d'impôts différés	20.224	733	-	642	19.720	1.002	42.321
Actifs non courants	403.681	- 1.817	- 485	- 5.000	15.336	- 391	411.324
Stocks et en-cours	2.701	1.578	3.699	3.335	11.862	541	23.716
Clients et comptes rattachés	- 848	- 2.922	10.265	19.317	61.913	3.521	91.246
Autres créances	17.957	5.680	1.566	1.194	35.400	493	62.290
Relations intercompanies	53.141	5.649	- 4.359	- 12.880	- 37.845	- 3.706	-
Actifs financiers	321	-	-	-	-	-	321
Actifs d'impôts exigibles	2.904	52	144	669	1.616	323	5.708
Trésorerie et équivalents de trésorerie	122.695	262	358	4.319	6.767	2.590	136.991
Actifs courants	198.871	10.299	11.673	15.954	79.713	3.762	320.272
Total Actif	602.552	8.482	11.188	10.954	95.049	3.371	731.596

Passif	France	Allemagne	Angleterre	Reste de l'Europe	États-Unis Canada	Reste du Monde	31.03.06 Total
Capital	6.025	-	-	-	-	-	6.025
Primes	325.065	-	-	-	-	-	325.065
Composante capitaux propres	8.204	-	-	-	-	-	8.204
Réserves consolidées	- 393	2.064	3.490	2.173	21.060	1.638	30.032
Résultat consolidé	1.197	767	831	1.110	7.951	76	11.932
Capitaux propres (part du Groupe)	340.098	2.831	4.321	3.283	29.011	1.714	381.258
Intérêts minoritaires	-	-	-	-	-	-	-
Total capitaux propres	340.098	2.831	4.321	3.283	29.011	1.714	381.258
Provisions	-	-	-	-	-	4	4
Engagements envers le personnel	1.045	-	-	64	-	47	1.156
Dettes financières	52.078	-	-	63	2.840	-	54.981
Passifs d'impôts différés	7.715	-	-	27	15.079	33	22.854
Passifs non courants	60.838	-	-	154	17.919	84	78.995
Dettes financières	147.168	-	-	107	79	-	147.354
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	34.882	383	3.299	2.721	29.126	622	71.033
Autres dettes	19.496	5.262	3.292	4.220	18.904	899	52.073
Passifs financiers	1	-	-	-	-	-	1
Dettes d'impôt exigible	69	6	276	469	10	52	882
Passifs courants	201.616	5.651	6.867	7.517	48.119	1.573	271.343
Total Passif	602.552	8.482	11.188	10.954	95.049	3.371	731.596

3. Répartition des investissements par zone géographique

Investissements	France	Allemagne	Angleterre	Reste de l'Europe	États-Unis Canada	Reste du Monde	31.03.06 Total
Logiciels en-cours de commercialisation	130.657	-	-	-	-	-	130.657
Développements extérieurs	49.819	6	-	-	2.977	-	52.802
Logiciels de bureautique	229	98	-	57	1.806	327	2.517
Autres immobilisations incorporelles en-cours	598	-	-	-	-	-	598
Marques	1.500	-	-	-	-	-	1.500
Autres immobilisations incorporelles	-	-	-	8	-	-	8
Installations techniques	166	1	-	39	2.062	490	2.758
Matériel informatique et mobilier	1.300	51	36	326	6.850	680	9.243
Kits de développement	1.509	-	-	-	-	-	1.509
Matériel de transport	-	-	88	14	-	1	103
Matériel informatique et de transport financé par crédit-bail	-	-	-	31	35	-	66
Immobilisations en-cours	48	-	-	57	-	-	105
Total	185.826	156	124	532	13.730	1.498	201.866

2.5.6.2 TRANSACTIONS AVEC LES PARTIES LIÉES

1/ Rémunération des dirigeants dans la société et dans les sociétés contrôlant et/ou contrôlées

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.

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 L.233-16, et par la société contrôlant celle dans laquelle ils exercent leur mandat, a été de 1 016 K€, dont 546 K€ versés par Ubisoft Entertainment SA. Aucun jeton de présence n'a été versé.

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

Identité du dirigeant	31.03.06			31.03.05		
	Rémunération fixe brute totale versée	Rémunération variable totale versée	Avantages en nature versés	Rémunération fixe brute totale versée	Rémunération variable brute totale versée	Avantages en nature versés
Mr Yves Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Gérard Guillemot	200.200 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Michel Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Claude Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Christian Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant

Madame Yvette Guillemot n'est pas rémunérée pour les fonctions d'Administrateur qu'elle exerce au sein du groupe Ubisoft. Les administrateurs ne bénéficient d'aucune autre forme d'avantage ni d'option de souscription ou d'achat d'actions Ubisoft Entertainment SA.

2/ Transactions avec les autres parties liées

Les transactions avec Gameloft SA sont liées à la refacturation de licences et de services :

Ubisoft Entertainment SA n'a pas racheté ses propres actions auprès de parties liées.

	31.03.06
Solde clients	277
Solde fournisseur	383
Immobilisations incorporelles	1.266
Revenus	2.080
Charges	1.504

2.5.6.3 ENGAGEMENTS HORS BILAN

	31.03.06	Échéance	31.03.05
Cautions et Garanties données	25.209		32.927
Débiteur	Type de garantie		
Ubisoft Divertissements INC.	Garantie remboursement prêt	2.840	26.01.07
Ubisoft GmbH	Garantie de paiement de créances	10.226	illimitée
Ubisoft Divertissements INC.	Lettre de confort	2.272	Négociation annuelle
Ubisoft INC.	Garantie des engagements commerciaux	2.479	Fin de la relation commerciale
Ubisoft EMEA SAS	Stand by letter	2.000	30.06.06
Ubisoft INC.	Stand by letter	1.652	30.09.06
Sûretés réelles consenties	Néant		Néant
Effets escomptés non échus	1.000		982

1/ Locations :

- Locations financement :

Valeur d'origine	Amortissement	Valeur nette	Redevances payées	Redevances restant à payer	Valeur résiduelle
				- 1 an + 1 an	
620	394	226	240	180 65	15

Les contrats de location financement concernent principalement du matériel informatique dont la durée du contrat n'excède pas 3 ans.

- Locations simples :

Les locations comprennent principalement les locations relatives aux baux immobiliers pour 8.623 K€, pour lesquels la durée du bail n'excède pas 10 ans.

2/ Autorisations

Les lignes de crédit bilatérales court terme sont de 86,2 M€, elles sont non confirmées et révocables sous préavis de 30 jours.

Le crédit syndiqué est confirmé pour un montant de 100 M€ ; il n'est pas utilisé au 31 mars 2006.

3/ Autres engagements

Versements futurs de garanties :

Différents produits sont commercialisés selon des contrats de licences signés par le Groupe. Au 31 mars 2006 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 33,2 M€.

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 complets 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.

2.5.7 Effectifs

Les effectifs au 31 mars 2006 se répartissent comme suit :

	31.03.06	31.03.05
Europe	929	915
Asie	446	353
Canada	1 444	1 110
États-Unis	351	321
Maroc	41	42
Roumanie	218	218
Australie	12	13
Total	3 441	2 972

L'effectif moyen sur l'exercice 2005-2006 est de 3 240 personnes.

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



Événements postérieurs à la clôture

- Dépôts

Depuis octobre 2003, un litige oppose Ubisoft Entertainment SA à un concédant de licence qui invoque la violation d'un contrat. L'arbitrage aura lieu en juillet 2006.

- Cession d'actifs

Au 1^{er} avril, Ubisoft Warenhandels GmbH a cédé son fonds de commerce à Ubisoft GmbH.

- Conversion des bons de souscription en actions attribués en mai 2003

Augmentation du capital d'Ubisoft Entertainment SA de 24 M€ sur avril et mai 2006 grâce à la conversion de 12 767 115 des bons de souscription en actions (BSA) attribués en mai 2003.

- Acquisition

Le 3 août 2006, acquisition auprès d'Atari Inc. et de Reflections Interactive Ltd des droits de propriété intellectuelle et de la technologie de la franchise Driver®, ainsi que de la plupart des actifs et de l'ensemble du personnel du studio de développement Reflections Interactive Ltd pour un montant de 24 MUSD.



Passages des principes comptables français aux principes comptables IFRS

2.5.9.1 RÉCONCILIATION DES CAPITAUX PROPRES AU 1^{ER} AVRIL 2004

	01.04.04	Notes
Fonds propres part du Groupe référentiel CRC 99-02	293.649	
IAS 32 et 39 Titres auto-détenus	- 793	1
IAS 32 et 39 Emprunts obligataires	4.815	2
IAS 32 et 39 Options de change	- 641	3
IAS 32 et 39 Equity swap	993	4
IAS 21 Variation de cours des monnaies étrangères	- 14.618	6
IFRS 3 Goodwill	37	7
IAS 38 Marques créées en interne	- 567	8
IAS 1 Charges constatées d'avance relatives aux dépenses de marketing	- 357	9
IAS 20 Subvention d'investissement	- 33	10
IAS 8 Correction d'impôts sur exercices antérieurs	2.086	13
Fonds propres part du Groupe référentiel IFRS	284.571	

2.5.9.2 RÉCONCILIATION DES CAPITAUX PROPRES AU 31 MARS 2005

	31.03.05	Notes
Fonds propres part du Groupe référentiel CRC 99-02	319.139	
IAS 32 et 39 Titres auto-détenus	- 263	1
IAS 32 et 39 Emprunts obligataires	3.602	2
IAS 32 et 39 Options de change	- 127	3
IAS 32 et 39 Equity swap	6.805	4
IAS 21 Variation de cours des monnaies étrangères	- 17.729	6
IFRS 3 Goodwill	7.214	7
IAS 38 Marques créées en interne	- 652	8
IAS 1 Charges constatées d'avance relatives aux dépenses de marketing	- 353	9
IAS 17 Contrats de location	- 1	14
Fonds propres part du Groupe référentiel IFRS	317.635	



2.5.9.3 BILAN AU 31 MARS 2005

Actif	31.03.05 Net CRC 99-02	IAS 39 Titres Auto- détenus	IAS 39 Emprunts obligataires	IAS 39 Options de change	IAS 39 Equity swap	IAS 39 Variation valeur titres non consolidés	IAS 21 Variation de cours
Notes		1	2	3	4	5	6
Goodwills	117.396						- 16.133
Immobilisations incorporelles	172.832						- 1.596
Immobilisations corporelles	15.802						
Participations dans les entreprises associées	2.026						
Actifs financiers non courants	1.977						
Actifs d'impôts différés				147			
Actifs non courants	310.033			147			- 17.729
Stocks et en-cours	21.849						
Avances et acomptes versés	24.693						
Clients et comptes rattachés	140.976						
Autres créances	102.191		- 4.163				
Actifs financiers				241			
Actifs d'impôts exigibles							
Trésorerie et équivalents de trésorerie	201.990	- 263					
Actifs courants	491.699	- 263	- 4.163	241			
Total Actifs	801.732	- 263	- 4.163	388			- 17.729

Passif	31.03.05 CRC 99-02	IAS 39 Titres Auto- détenus	IAS 39 Emprunts obligataires	IAS 39 Options de change	IAS 39 Equity swap	IAS 39 Variation valeur titres non consolidés	IAS 21 Variation de cours
Capital	5.594						
Primes	276.006		484				
Autocontrôle		- 263					
Composante capitaux propres			10.651				
Réserves consolidées	17.517	116	- 6.320	- 641	993	- 81	- 17.729
Résultat consolidé	20.022	- 116	- 1.213	514	5.812	81	
Capitaux propres (part du Groupe)	319.139	- 263	3.602	- 127	6.805	-	- 17.729
Intérêts minoritaires	-						
Total capitaux propres	319.139	- 263	3.602	- 127	6.805	-	- 17.729
Provisions	39						
Engagements envers le personnel	738						
Dettes financières à long terme							
Passifs d'impôts différés			2.252	82	3.479		
Passifs non courants	777		2.252	82	3.479		
Dettes financières à court terme	285.965		- 10.017				
Avances et acomptes reçus	655						
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	100.543						
Autres dettes	94.653				- 10.290		
Passif financier				433	6		
Dettes d'impôt							
Passifs courants	481.816		- 10.017	433	- 10.284		
Total Passif	801.732	- 263	- 4.163	388	-	-	- 17.729

IFRS 3 Goodwills	IAS 38 Marques créées en interne	IAS 1 Charges constatées d'avance	IFRS 2 Rémuné- rations payées en actions	IAS 8 Correction d'impôts sur ex. antérieurs	IAS 17 Contrats de location	Reclas- sements	31.03.05 Net IFRS
7	8	9	12	13	14	15	
7.179						- 31.644	76.798
	- 652				29	24.263	194.876
					151		15.953
						31.238	33.264
							1.977
		202				28.257	28.606
7.179	- 652	202			180	52.114	351.474
							21.849
						- 24.693	-
							140.976
		- 555				- 33.731	63.742
							241
						6.310	6.310
							201.727
		- 555				- 52.114	434.845
7.179	- 652	- 353			180	-	786.319

IFRS 3 Goodwills	IAS 38 Marques créées en interne	IAS 1 Charges constatées d'avance	IFRS 2 Rémuné- rations payées en actions	IAS 8 Correction d'impôts sur ex. antérieurs	IAS 17 Contrats de location	Reclasse- ments	31.03.05 IFRS
							5.594
			5.528				282.018
							- 263
							10.651
37	-567	-351	-64	1.993			-5.097
7.177	-85	-2	-5.464	-1.993	-1		24.732
7.214	-652	-353	-	-	-1		317.635
							-
7.214	-652	-353	-	-	-1		317.635
-35							4
							738
					181	137.985	138.166
						11.454	17.267
-35					181	149.439	156.175
						- 137.985	137.963
						-655	
							100.543
						- 11.920	72.443
							439
						1.121	1.121
						- 149.439	312.509
7.179	- 652	- 353			180	-	786.319

2.5.9.4 RÉCONCILIATION DU RÉSULTAT NET DU 31 MARS 2005

		31.03.05	Notes
Résultat net part du Groupe référentiel CRC 99-02		20.022	
IAS 32 et 39	Titres auto-détenus	- 116	1
IAS 32 et 39	Emprunts obligataires	- 1.213	2
IAS 32 et 39	Options de change	514	3
IAS 32 et 39	Equity swap	5.812	4
IAS 32 et 39	Variation de valeur titres non consolidés	81	5
IFRS 2	Rémunérations payées en actions	- 5.464	12
IFRS 3	Goodwills	7.177	7
IAS 38	Marques créées en interne	- 85	8
IAS 1	Charges constatées d'avance relatives aux dépenses de marketing	- 2	9
IAS 8	Correction d'impôts sur exercices antérieurs	- 1.993	13
IAS 17	Contrats de location	- 1	14
Résultat net part du Groupe référentiel IFRS		24.732	

2.5.9.5 NOTES SUR LES RETRAITEMENTS ET RECLASSEMENTS

Les informations financières IFRS 2004/2005 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 :

- Regroupements d'entreprises

Ubisoft a opté pour l'option offerte par la norme IFRS 1 consistant à ne pas retraiter de manière rétrospective les regroupements d'entreprises antérieurs au 1er avril 2004.

- La société a décidé de retenir l'option offerte par la norme IFRS 1 permettant de ne pas reconstituer de manière rétrospective les écarts de conversion cumulés au 1/01/04 au titre des entreprises étrangères consolidées. Le cours de clôture au 31/03/04 est alors considéré comme le cours historique.

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.

2.5.9.6 DESCRIPTION DES PRINCIPAUX RETRAITEMENTS IAS/IFRS

Note 1 Titres auto-détenus – IAS 39

Les titres auto-détenus doivent être déduits 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.

Note 2 Emprunts obligataires – IAS 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.

- OC

Dans le bilan en normes françaises, l'OC était comptabilisé dans les "dettes financières" à sa valeur nominale d'émission. En normes IFRS, la composante capitaux propres de l'OC (2,4 millions d'euros) est reclassée dans le poste "composante capitaux propres" en réserves, et la composante de dette est présentée en dettes. L'impact sur le compte de résultat est lié à l'incidence de la séparation de la composante capitaux propres et au calcul du taux d'intérêt effectif global.

- 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 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. L'impact sur le compte de résultat est lié à l'incidence de la séparation de la composante capitaux propres et au calcul du taux d'intérêt effectif global.

- OBSAR

Dans le bilan en normes françaises, l'OBSAR était comptabilisée dans les "dettes financières" à sa valeur nominale d'émission. En normes IFRS, la composante capitaux propres de l'OBSAR (2,4 millions d'euros) est présentée dans le poste "composante capitaux propres" en réserves et la composante de dette est présentée en dettes. L'impact sur le compte de résultat est lié à l'incidence de la séparation de la composante capitaux propres et au calcul du taux d'intérêt effectif global.

Note 3 Options de change – IAS 39**- Opérations de couverture de change**

En normes françaises, les gains et pertes enregistrés suite à un changement de valeur des dérivés, contrats de vente à terme et options de change, 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.

Conformément aux règles édictées par la norme 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 les autres charges financières.

Note 4 Equity Swap – IAS 39

La norme IAS 39 impose la comptabilisation de l'equity swap dans la catégorie "actif ou passif financier" à la juste valeur en contrepartie du compte de résultat. Un equity swap est un instrument dérivé, enregistré pour sa juste valeur à l'actif du bilan et les variations de juste valeur sont enregistrées en compte de résultat.

Note 5 Variation de valeurs des titres non consolidés – IAS 39

Les titres de participation et les titres immobilisés sont classés dans la catégorie "actifs disponibles à la vente" car ils ne sont pas détenus dans le but de réaliser des profits à court terme. Ces actifs sont enregistrés au bilan pour leur juste valeur. Les variations de juste valeur sont enregistrées en capitaux propres.

Note 6 Variation de cours des monnaies étrangères – IAS 21

La société a décidé de retenir l'option offerte par la norme IFRS 1 permettant de ne pas reconstituer de manière rétrospective les écarts de conversion cumulés au 1.01.04 au titre des entreprises étrangères consolidées. Le cours de clôture au 31/03/04 est alors considéré comme le cours historique.

Les normes françaises offrent le choix entre la conversion au cours historique ou au cours de clôture des écarts d'acquisition et d'évaluation lors de l'acquisition d'une entreprise étrangère dont les comptes sont convertis selon la méthode du cours de clôture. La société appliquait la méthode du coût historique.

La norme IAS 21 impose la conversion au cours de clôture des nouvelles acquisitions mais laisse le choix entre les deux options pour les acquisitions antérieures. Ubisoft a décidé d'appliquer l'option autorisée par la norme IAS 21 consistant à convertir l'ensemble des acquisitions détenues antérieurement au 1^{er} avril 2004.

Les effets de cette norme concernent les écarts d'acquisition, les fonds commerciaux et les marques.

Note 7 Goodwill – IFRS 3

Dans le cadre de la première adoption des normes IFRS, la société a opté pour l'option offerte par la norme IFRS 1 consistant à ne pas retraiter de manière rétrospective les regroupements d'entreprises antérieurs au 1^{er} avril 2004.

- Goodwill positif

Les goodwills correspondent à la différence entre le coût d'acquisition et la juste valeur des actifs, des passifs et passifs éventuels identifiés à la date d'acquisition.

Les goodwills ne sont pas amortis mais des tests de dépréciation annuels sont réalisés à la fin de chaque clôture comptable. La valeur recouvrable des goodwills est alors estimée soit sur la base d'une valeur de marché soit sur la base d'une valeur d'utilité. La valeur d'utilité est définie comme la somme des cash flows futurs actualisés relatifs aux unités génératrices de trésorerie auxquels les goodwills se rattachent. Quand la valeur de marché ou la valeur d'utilité est inférieure à la valeur comptable, une dépréciation exceptionnelle est comptabilisée et est irréversible. Dans ce cas, la dépréciation est constatée en autres produits et charges opérationnels.

Par application de l'option offerte par la norme IFRS 1, la société a décidé de ne pas retraiter les regroupements d'entreprises antérieurs au 1^{er} avril 2004. Par conséquent, les amortissements pratiqués antérieurement à cette date sur les goodwills ont été conservés.

Conformément à IFRS 3, les goodwills ne sont plus amortis à compter du 1^{er} avril 2004.

- Goodwill négatif

Selon les principes français, un goodwill négatif doit être constaté en provision pour risques et charges. Selon IFRS 3, les goodwills négatifs sont définis comme "excédent de la quote-part d'intérêts de l'acquéreur dans la juste valeur des actifs, passifs et passifs éventuels acquis par rapport à leur coût" et sont comptabilisés immédiatement en résultat.

Note 8 Marques créées en interne – IAS 38

La norme IAS 38 interdit l'immobilisation, même partielle, des frais de dépôts des marques créées.

Note 9 Charges constatées d'avance relatives aux dépenses de marketing – IAS 1

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.

Note 10 Subventions d'investissement – IAS 20

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. Ainsi, le montant des capitaux propres en IFRS est diminué de la valeur des subventions reclassées en diminution de la valeur d'achat de l'immobilisation.

Note 11 Charges à répartir – IAS 1

En IFRS, l'application du principe de rattachement des charges aux produits ne doit pas conduire à comptabiliser au bilan des éléments ne répondant pas à la définition d'un actif ou d'un passif. Ce principe implique l'interdiction de constater à l'actif des charges différées et des charges à étaler.

Note 12 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.

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 aux salariés du Groupe) 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.

En application d'IFRS 2, paiement fondés sur des actions, les options de souscription ou d'achat d'actions accordées aux salariés doivent être évaluées à leur juste valeur, laquelle doit être constatée dans le compte de résultat sur la période d'acquisition des droits d'exercice pour les salariés.

(cf 2.5.4 : Notes sur le bilan – Note 12 : capitaux propres pour le détail des plans concernés).

Note 13 Correction d'impôts sur exercices antérieurs – IAS 8

La régularisation d'impôt différé sur exercices antérieurs constatée en mars 2005 doit, selon les IAS 8, être comptabilisée en mars 2004 dans les capitaux propres d'ouverture.

Note 14 Contrats de location – IAS 17

Selon IAS 17, les contrats de location qui transfèrent pratiquement tous les risques et avantages inhérents à la propriété de l'actif sont considérés comme des contrats de location financement.

Les immobilisations financées par voie de location financement 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.

Le montant comptabilisé à l'actif est égal à la juste valeur du bien loué ou si celle-ci est inférieure à la valeur actualisée des paiements minimaux.

Note 15 Reclassements – IAS 1

Des divergences entre les principes français et IFRS relatives à la présentation du bilan consolidé impliquent certains reclassements, notamment :

- la distinction entre éléments courants et non courants,
- le goodwill relatif à une société mise en équivalence,
- les avances et acomptes versés sur contrats de licence désormais comptabilisés en actifs non courants,
- les transferts de charge et les subventions sont comptabilisés en diminution de la charge correspondante.

Note 16 Autres immobilisations incorporelles

Dans le cadre de la première application des normes IFRS, les autres immobilisations incorporelles ont été évaluées selon la méthode du coût historique par convention. Le coût historique par convention constitue, à une date donnée, un substitut du coût historique amorti retraité de manière rétrospective à cette date.

Note 17 Immobilisations corporelles

Dans le cadre de la première application des normes IFRS, les immobilisations corporelles ont été évaluées selon la méthode du coût historique par convention. Le coût historique, par convention constitue, à une date donnée, un substitut du coût historique amorti retraité de manière rétrospective à cette date.



COMPTES SOCIAUX D'UBISOFT ENTERTAINMENT SA AU 31 MARS 2006

3.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA	96
3.2 Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA	97
3.3 Tableau de variation des capitaux propres	98
3.4 Tableau de financement	99
3.5 Annexes aux comptes sociaux	100
3.5.1 Faits marquants de l'exercice	100
3.5.2 Comparabilité des comptes	100
3.5.3 Principes comptables	100
3.5.4 Changements de méthodes	100
3.5.5 Règles et méthodes comptables	101
3.5.6 Notes sur le bilan	102
3.5.7 Notes sur le compte de résultat	109
3.5.8 Informations diverses	112
3.5.8.1 Effectif	112
3.5.8.2 Engagements financiers et autres informations	112
3.5.8.3 Rémunération des dirigeants	113
3.5.8.4 Événements postérieurs à la clôture	113
3.5.9 Tableau des filiales et participation (31 mars 2006)	114



3.1 Bilan d'Ubisoft Entertainment SA

Actif	Notes	31.03.06 Brut K€	31.03.06 Amort/dep K€	31.03.06 Net K€	31.03.05 Net K€	31.03.04 Net K€
Immobilisations incorporelles	1	468.043	264.978	203.065	162.426	153.183
Fonds de commerce		-	-	-	-	1.524
Immobilisations corporelles	2	6.639	4.687	1.952	2.259	2.749
Immobilisations financières	3	239.558	378	239.180	244.297	216.951
Actif immobilisé		714.240	270.043	444.197	408.982	374.407
Stocks et en-cours		-	-	-	-	22
Avances et acomptes versés	4	9.039	-	9.039	15.520	20.491
Clients et comptes rattachés	5	55.794	-	55.794	124.271	58.465
Autres créances		37.785	-	37.785	32.038	11.760
Valeurs mobilières de placement	8	37.255	-	37.255	60.859	43.131
Disponibilités		26.217	-	26.217	39.897	13.035
Actif circulant		166.090	-	166.090	272.585	146.904
Prime de remboursement des obligations	9	1.132	-	1.132	2.825	4.518
Comptes de régularisation	10	3.908	-	3.908	2.791	4.106
Total Actif		885.370	270.043	615.327	687.183	529.935

Passif	Notes	31.03.06 K€	31.03.05 K€	31.03.04 K€
Capital		6.025	5.594	5.451
Primes		315.419	274.795	268.377
Réserves		6.306	- 13.185	- 14.491
Résultat de l'exercice		- 12.813	20.085	1.305
Subventions d'investissement nettes		-	-	33
Capitaux propres	14	314.937	287.289	260.675
Provisions pour risques et charges		308	30	817
Emprunts obligataires	15	147.969	173.494	173.490
Dettes ^{(1) (2)}	15	53.612	108.209	57.990
Dettes financières diverses ⁽³⁾	15	32.442	50.831	3.905
Dettes fournisseurs et comptes rattachés		35.324	20.421	10.221
Dettes fiscales et sociales		3.266	9.894	3.070
Dettes sur immobilisations		5.626	20.239	17.411
Autres dettes	16	17.710	12.811	2.120
Total des dettes		295.949	395.899	268.207
Comptes de régularisation	17	4.133	3.967	236
Total Passif		615.327	687.183	529.935
(1) dont dettes à moins d'1 an :		53.612	108.209	57.990
dont dettes à plus d'1 an :		-	-	-
(2) dont concours bancaires courants et soldes créditeurs de banque :		53.612	108.209	57.990
(3) comptes courants				

3.2

Compte de résultat d'Ubisoft Entertainment SA

	Notes	Exercice de 12 mois clos le 31.03.06	Exercice de 12 mois clos le 31.03.05	Exercice 31.03.04 Pro Forma	Exercice de 12 mois clos le 31.03.04
		K€	K€	K€	K€
Production de l'exercice	18	314.228	294.529	244.672	165.872
Autres produits d'exploitation et transferts de charges	19	13.495	12.712	14.245	14.245
Total produits d'exploitation		327.723	307.241	258.917	180.117
Achats stockés et autres approvisionnements		-	- 25	- 1	- 1
Variations de stocks		-	-	95	95
Autres achats et charges externes	20	206.725	168.285	148.296	69.496
Impôts et taxes		1.118	2.088	2.150	2.150
Charges de personnel		745	741	710	710
Autres charges	21	2.632	294	422	422
Dotations aux amortissements et aux provisions	22	133.269	116.798	110.610	110.610
Total charges d'exploitation		344.489	288.181	262.282	183.482
Résultat d'exploitation		- 16.766	19.060	- 3.365	- 3.365
Produits financiers de participations		1.338	81	201	201
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé		16	-	50	50
Autres intérêts et produits assimilés (1)		2.550	1.348	4.696	4.696
Reprises sur provisions		639	12.024	1.827	1.827
Différences positives de change		8.089	8.910	10.406	10.406
Produits nets sur cessions de valeurs mobilières de placement		1.192	254	8	8
Total produits financiers		13.824	22.617	17.188	17.188
Dotations aux provisions		2.906	2.396	5.352	5.352
Autres intérêts et charges assimilées (2)		7.551	11.026	6.852	6.852
Différences négatives de change		15.620	7.055	9.291	9.291
Total charges financières		26.077	20.477	21.495	21.495
Résultat financier	23	- 12.253	2.140	- 4.307	- 4.307
Résultat courant		- 29.019	21.200	- 7.672	- 7.672
Résultat exceptionnel	24	18.509	- 2.375	9.073	9.073
Résultat avant impôts		- 10.510	18.825	1.401	1.401
Impôts sur les bénéfices	25	2.303	- 1.260	96	96
Résultat net de l'exercice		- 12.813	20.085	1.305	1.305
(1) dont produits concernant les entreprises liées :		1.777	1.121	1.235	1.235
(2) dont charges concernant les entreprises liées :		1.511	806	931	931



3.3 Tableau de variation des capitaux propres

en K€	Solde au 31.03.05	Affectation du résultat 2004/2005	Augmentation de capital par apport en numéraire et conversion d'obligations	Reclassement	Résultat 2005/2006	Solde au 31.03.06
Capital	5.594	-	431	-	-	6.025
Prime d'émission	274.795	-	40.624	-	-	315.419
Réserve légale	505	-	-	-	-	505
Réserves réglementées	238	- 238	-	-	-	-
Autres réserves	11.665	- 5.271	-	-	-	6.394
Report à nouveau débiteur	-25.593	25.593	-	-593 (1)	-	- 593
Résultat de l'exercice	20.085	- 20.085	-	-	- 12.813	- 12.813
Total	287.289	- 1	41.055	- 593	- 12.813	314.937

(1) le reclassement est constitué du solde des frais de dépôt de marques initialement comptabilisés en immobilisations, conformément au règlement CRC 2004-06.

3.4 Tableau de financement

	31.03.06	31.03.05
	K€	K€
Flux d'exploitation		
Bénéfice net	- 12.813	20.085
Amortissements des immobilisations corporelles et incorporelles	133.004	116.209
Variations des provisions	2.266	-9.742
Subventions	-	-33
Flux liés aux cessions d'immobilisations	- 18.473	5.906
Marge brute d'autofinancement	103.984	132.425
Stocks	-	22
Clients	68.477	-65.803
Avances	6.481	3.089
Autres actifs	- 7.433	-19.467
Fournisseurs	290	13.152
Autres passifs	- 1.595	21.201
Total des flux BFR	66.220	-47.806
Flux liés aux investissements		
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	- 173.194	-122.918
Acquisitions d'immobilisations corporelles	- 146	-103
Acquisitions de titres de participation	- 294	-23.695
Acquisitions d'autres immobilisations financières	- 4.816	-15
Charges à répartir	- 768	-
Cessions des immobilisations	24.939	2.453
Remboursements des prêts et autres immobilisations	4.129	236
Autres retraitements (1)	- 593	-
Total des flux liés aux investissements	- 150.743	-144.044
Flux des opérations de financement		
Remboursement des emprunts à long et moyen terme	- 24.875	-
Augmentation de capital	431	144
Augmentation de la prime d'émission	12.174	418
Augmentation de la prime d'émission des ABSA	4.222	1.262
Augmentation de la prime d'émission du PEG	-	4.738
Augmentation de la prime de remboursement des obligations	24.228	-
Variation des comptes courants	- 18.389	46.924
Total des flux des opérations de financement	- 2.209	53.486
Variation de trésorerie	17.252	-5.938
Trésorerie à l'ouverture de l'exercice	- 7.109	-1.171
Trésorerie à la clôture de l'exercice	10.143	-7.109

(1) dont retraitement des marques pour 593 K€.

3.5 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 2006 et constituent l'annexe au bilan.

L'exercice a une durée de 12 mois couvrant la période du 1^{er} avril 2005 au 31 mars 2006.

en fonction du ratio dette nette/ebitda, ainsi qu'une deuxième année pour 50 %.

L'emprunt obligataire souscrit le 16 juillet 1998 est arrivé à échéance le 10 octobre 2005, 2 507 obligations ont été remboursées.

3.5.1

Faits marquants de l'exercice

- Cessions de titres

Le 30 mai 2005, la participation détenue dans la société Ubisoft SPRL (Belgique) a été cédée à la société Ubisoft BV (Hollande) pour un montant de 2.238 K€.

Du 29 juin 2005 au 15 juillet 2005, Ubisoft Entertainment SA a cédé 5 155 000 actions Gameloft SA sur le marché pour un montant global de 22.697 K€.

- Acquisitions de titres

Sur l'exercice, les participations des sociétés suivantes ont été portées à 100 % par rachat de titres aux autres actionnaires : Ubisoft Norway AS, Ubisoft Nordic A/S, Ubisoft World Studios SAS, Ubisoft Pictures SARL, Ubisoft Design SARL, Ubisoft Books and Records SARL, Ubisoft Simulations SAS, Ubisoft Graphics SAS, Ubisoft World SAS, Ubisoft France SAS, Ubisoft Productions France SARL, Ludi Factory SAS, Ubisoft EMEA SAS, Ubisoft Manufacturing & Administration SARL, Ubisoft Organisation SAS. Le montant global de ces acquisitions est de 2 K€.

Le 1^{er} janvier 2006 la société Ubisoft Development SARL a été créée ; elle est détenue à 100 % par Ubisoft Entertainment SA.

- Achat d'actifs

Le 9 janvier 2006, acquisition auprès de la société Crytek des droits de propriété intellectuelle associés à la marque **Far Cry**® pour 9 millions d'euros (dont 1,5 million d'euros sur l'exercice), ainsi que d'une licence permettant d'utiliser la technologie CryEngine de **Far Cry**® pour 3 millions d'euros.

- Souscription aux augmentations de capital

En décembre 2005, Ubisoft Entertainment SA a augmenté sa participation au capital d'Ubisoft Music Inc par incorporation de compte courant à hauteur de 280 K€.

- Actions propres

Le 28 février 2006, Ubisoft Entertainment SA a prolongé de 24 mois le contrat d'equity swap avec Calyon.

- Autres éléments

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

Ce crédit, d'une durée initiale de 3 ans, peut être reconduit une année supplémentaire pour 100 % du montant initial

3.5.2

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 2006, le montant de ces coûts de développement s'élève à 132,3 M€ contre 101,5 M€ au 31 mars 2005 et 78,8 M€ au 31 mars 2004.

Par souci de comparabilité, la colonne "exercice 31.03.04 Pro Forma" intègre cette modification.

Depuis la mise en place du contrat de liquidité, le 22 décembre 2005, les actions propres sont comptabilisées en autres titres immobilisés, alors qu'elles étaient présentées en valeurs mobilières de placement au 31 mars 2005.

3.5.3

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,
- indépendance des exercices,
- image fidèle, régularité, sincérité,
- prudence.

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.

3.5.4

Changements de méthodes

La mise en place des règlements, CRC 2002-10 et CRC 2004-06, à compter du 1^{er} janvier 2005 sont assimilées à

des changements de méthode traduits de façon rétrospective dans les états financiers au 31 mars 2006 et décrits ci-après :

Comptabilisation des marques

Les frais de dépôts de marques sont maintenant comptabilisés en charge. A l'ouverture de l'exercice les marques à l'actif ainsi que l'amortissement pratiqué à cette date ont été soldés. La différence a été comptabilisée en report à nouveau pour 593 milliers d'euros. Comme la société dégage un résultat fiscal déficitaire et dispose de déficits reportables, aucun IS n'a été comptabilisé.

Comptabilisation des avances

Les avances répondant à la définition d'un actif sont désormais comptabilisées en immobilisations incorporelles.

Décomposition et amortissement et immobilisations

Compte tenu de la nature des actifs, aucun composant n'a été identifié. Par ailleurs, les durées d'usage antérieurement retenues pour le calcul de l'amortissement étant identiques aux durées d'utilité, le changement de réglementation comptable n'a aucune incidence sur le résultat de l'exercice et les capitaux propres à l'ouverture.



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).

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. A dater de leur première commercialisation, ils sont transférés dans les comptes "logiciels en-cours de commercialisation" ou "développements extérieurs" (comptes 208).

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) lorsqu'ils ne répondent pas à la définition d'un actif.

Lorsque les ventes se révèlent inférieures aux prévisions et à la rentabilité d'exploitation attendue, une dépréciation est pratiquée. 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.

Les marques ne sont pas amorties. Des tests de dépréciation sont réalisés sur les marques à la clôture de chaque exercice ou davantage dans le cas d'indice 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 (linéaire),
- 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 actions propres sont valorisées à leur prix d'achat ou à la valeur de marché lorsque celle-ci est inférieure.

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 dépréciation 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 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 2006. 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

Les couvertures n'étant pas affectées à des transactions spécifiques, Ubisoft Entertainment SA 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 2006, 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.

3.5.6

Notes sur le bilan

Note 1. Immobilisations incorporelles

Les immobilisations incorporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassement des logiciels en-cours de production	Autres Reclassements	Au 31.03.06 Brut
Logiciels en-cours de commercialisation	325.891	132.283	157.778	- 10.853	-	289.543
Développements extérieurs	36.269	23.943*	5.711	- 7.175	-	47.326
Logiciels en-cours de production	85.713	-	-	18.028	-	103.741
ERP	8.925	-	417	-	483	8.991
Licences d'exploitation	1.701	893*	791	-	-	1.803
Autres immobilisations incorporelles en-cours	652	16.075	-	-	- 483	16.244
Autres	350	-	-	-	45	395
Total	459.501	173.194	164.697	-	45	468.043

* Acquisition de la marque **Far Cry**® pour 9 M€ : 1,5 M€ sur l'exercice et 7,5 M€ restant à verser sur l'exercice prochain.
Acquisition de la licence permettant d'utiliser la technologie CryEngine pour 3 M€ sur cet exercice.

Amortissements	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Cumulés
Logiciels en-cours de commercialisation ⁽¹⁾	262.790	119.387	157.778	224.399
Développements extérieurs ⁽²⁾	29.986	10.998	5.711	35.273
ERP	3.319	2.068	417	4.970
Licences d'exploitation	927	102	791	238
Autres	53	45	-	98
Total	297.075	132.600	164.697	264.978

(1) Au cours de l'exercice, une dépréciation complémentaire de 69,2 M€ a été comptabilisée compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

(2) Dont 4,4 M€ de dépréciations complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Note 2. Immobilisations corporelles

Les immobilisations corporelles se décomposent ainsi :

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentations	Diminutions	Reclassement	Au 31.03.06 Brut
Agencements & installations générales	3.743	83	-	-	3.826
Matériel de transport	11	-	-	-	11
Matériel informatique et mobilier	2.781	15	37	-	2.759
Immobilisations corporelles en-cours	40	48	-	- 45	43
Total	6.575	146	37	- 45	6.639

Amortissements	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Cumulés
Agencements	1.582	371	-	1.953
Matériel de transport	3	2	-	5
Matériel informatique et mobilier	2.731	31	33	2.729
Total	4.316	404	33	4.687

Note 3. Immobilisations financières

Les immobilisations financières se décomposent ainsi :

Immobilisations	Au 31.03.05 Brut	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Brut
Titres de participation	244.697	294	6.462	238.529
Autres titres immobilisés	-	4.809	4.129	680
Dépôts et cautionnements	342	7	-	349
Total	245.039	5.110	10.591	239.558

L'augmentation des titres de participation est principalement due à l'augmentation de capital d'Ubisoft Music Inc pour 280 K€.

La diminution est essentiellement liée à la cession des titres Gameloft SA pour 4.840 K€ et à la cession des titres d'Ubisoft SPRL pour 1.622 K€.

La variation des autres titres immobilisés correspond aux achats et ventes des actions propres dans le cadre du contrat de liquidité (cf § 3.5.2). Au 31 mars 2005, les actions propres étaient présentées en valeurs mobilières de placement pour une valeur nette de 263 milliers d'euros.

Informations générales sur les sociétés cotées :

Société cotée	Gameloft SA
Valeur comptable au 31.03.06 (€)	27.343.883
Nombre de titres	13 367 923
Valeur d'une action au 31.03.06 (€)	6,12
Reprise sur l'exercice	-
Dépréciation sur l'exercice	-

Provisions	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Cumulés
Titres de participation	743	134	499	378
Total	743	134	499	378

Note 4. Avances et acomptes versés

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

	Au 31.03.05 Net	Nouvelles garanties	Reclassement	Amortissements	Dépréciation complémentaire	Au 31.03.06 Net
Licences	15.520	8.930	1.469(1)	12.857	4.023	9.039
Total	15.520	8.930	1.469	12.857	4.023	9.039

(1) Le reclassement est lié à l'acquisition auprès de la société Crytek des droits de propriété intellectuelle associés à la marque **Far Cry®**

Compte tenu de l'insuffisance des perspectives de ventes de certains jeux, une dépréciation complémentaire de 4 M€ a été comptabilisée en résultat au 31 mars 2006.

Note 5. Clients et comptes rattachés

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

	Brut	Au 31.03.06 Provision	Net	Au 31.03.05 Net
Clients	55.794	-	55.794	124.271
Total	55.794	-	55.794	124.271

Le poste client est essentiellement constitué de créances intragroupes.

La diminution des créances clients est essentiellement liée au fait que les ventes sur le dernier trimestre de l'exercice clos au 31 mars 2005 étaient très importantes.

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	1029		1029
Créances de l'actif circulant			
Clients et comptes assimilés	55.794	55.794	-
État (crédit de TVA, divers)	2.171	2.171	-
Groupe et associés	35.495	35.495	-
Avances et acomptes	9.039	9.039	-
Autres débiteurs divers	119	119	-
Charges constatées d'avance	2.090	2.090	-
Total	105.737	105.737	1.029
État des dettes	Montant brut	à - 1 an	à + 1 an
Emprunts obligataires convertibles	147.162	92.188	54.974
Emprunts et dettes auprès des établissements de crédit	54.419	54.419	-
Emprunt, dettes financières diverses	32.442	32.442	-
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	35.324	35.324	-
Dettes fiscales et sociales	3.266	3.266	-
Autres dettes	17.710	17.710	-
Dettes sur immobilisations	5.626	5.626	-
Produits constatés d'avance	3.857	3.857	-
Total	299.806	244.832	54.974
Emprunts bancaires souscrits en cours d'exercice	-		
Rachat d'OCÉANE en cours d'exercice	-		
Emprunt bancaire remboursé en cours d'exercice	413		
Montant des dettes contractées en compte courant	-		

Note 7. Produits à recevoir

	31.03.06	31.03.05
Avoirs fournisseurs à recevoir	1.798	3.620
Produits non facturés	20.394	12.953
Intérêts à recevoir	65	18
Total	22.257	16.591

Note 8. Valeurs mobilières de placement

Nature	Dénomination	Nombre	Prix d'achat moyen €	Valeur brute K€	Cours de clôture	Provision K€	Valeur nette
FCP	OPCVM contrat de liquidité	377	2.007,44	757	2.013,52	-	757
FCP	Étoile MONE EURIBOR	68	103.375,23	7.030	103.375,23	-	7.030
SICAV	CPR CASH SI	434	19.592,93	8.503	19.592,93	-	8.503
FCP	OPCVM	375	20.120,25	7.545	20.120,25	-	7.545
FCP	SGAM	10	101.227,17	1.012	101.388,15	-	1.012
FCP	SÉCURITÉ PLUS	21	233.813,03	4.910	233.813,03	-	4.910
FCP	CENTRALE Pibor	2 590	2.894,85	7.498	2.894,85	-	7.498
Total				37.255			37.255

Note 9. Prime de remboursement des obligations

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

L'amortissement de cette prime se fait au prorata des intérêts courus, soit 7.964 K€ au 31 mars 2006.

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

Ce qui donne une prime de remboursement nette au 31 mars 2006 de 1.132 K€.

Note 10. Comptes de régularisation

	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Cumulés
Charges constatées d'avance	1.423	2.090	1.423	2.090
Frais d'émission d'emprunts et OCÉANE	1.338	- 3	544	791
Charges à étaler crédit syndiqué	-	771	227	544
Ecart de conversion actif	30	483	30	483
Total	2.791	3.341	2.224	3.908

Note 11. Charges à payer

	31.03.06	31.03.05
Intérêts sur emprunts obligataires	807	1.456
Agios bancaires à payer	282	231
Total emprunts et dettes financières	1.089	1.687
Fournisseurs, factures non parvenues	12.611	18.485
Avoirs à établir	8.951	9.260
Dettes fiscales et sociales	605	545
Total	23.256	29.977

Note 12. Éléments concernant les entreprises liées

	31.03.06	31.03.05
Actif circulant		
Titres de participation	238.290	244.458
Clients et comptes rattachés	54.913	124.030
Autres créances	35.461	26.540
Dettes		
Emprunts et dettes financières diverses	32.442	50.831
Fournisseurs et comptes rattachés	26.934	4.607
Dettes sur immobilisations	1	18.442
Produits financiers	1.777	1.121
Charges financières	1.511	806

Note 13. Provisions inscrites au bilan

	Au 31.03.05	Dotations exercice	Reprises de l'exercice	Au 31.03.06
Provisions pour risques				
Pour risques de change	30	308	30	308
Total	30	308	30	308
Provisions pour dépréciation				
Sur titres de participation	743	134	499	378
Sur valeurs mobilières de placement et instruments de trésorerie	111	-	111	-
Total	854	134	610	378
Total	884	442	640	686

Note 14. Capitaux propres

Capital

Le capital de la société Ubisoft Entertainment SA est composé au 31 mars 2006 de 19 434 336 actions d'une valeur nominale de 0,31 € chacune, soit 6 024 644,16 €.

Nombre d'actions Ubisoft Entertainment SA

Au 01.04.05	18 044 840
Levées d'options	410 279
Conversions d'obligations	771 255
Exercice de bons de souscription	207 962
Au 31.03.06	19 434 336
Nombre maximal d'actions à créer :	6 249 938
- par conversion d'obligations :	1 814 025
- par levée de stock options :	2 114 833
- par exercice de bons de souscription :	2 321 080

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 € de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003).

Prix d'émission : 0,01 €

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

Prix d'exercice : 40,29 €

La société Rubicon INC a converti ses 53 266 bons.

Le 24 octobre 2005, 55 290 actions ont été créées suite à l'exercice par la société Rubicon INC de ses bons.

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 € de nominal

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

Prix d'exercice : 28 €

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

Sur l'exercice, 2 331 615 bons ont été exercés. 2 973 actions ont été livrées sur les titres auto détenus et 152 468 actions ont été créées.

Au 31 mars 2006, 13 316 874 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 :

	4e Plan	5e Plan	6e Plan	7e Plan	8e Plan	9e Plan
Nombre total d'actions attribuées	40 471	320 926	44 605	389 065	353 181	9 220
Point de départ d'exercice des options	08.12.01	09.04.02	25.04.02	19.01.05	16.10.03	29.01.04
Date d'expiration des options	07.12.05	08.04.06	24.04.06	15.08.12	15.10.07	28.01.08
Prix des options	38 €	34,51 €	34,51 €	12,82 €	9,20 €	10,25 €
Options au 01.04.2005	39 186	320 590	44 605	389 065	309 129	8 655
Options levées durant l'exercice	22 907	175 488	21 886	63 100	36 251	1 575
Options annulées sur l'exercice	16 279	68 167	15 833	37 600	41 105	540
Options non encore exercées au 31.03.2006	0	76 935	6 886	288 365	231 773	6 540

	10e Plan	11e Plan	12e Plan	13e Plan
Nombre total d'actions attribuées	71 796	388 150	496 050	677 946
Point de départ d'exercice des options	28.10.03	14.10.05	17.11.05	01.07.05
Date d'expiration des options	15.06.07 ⁽¹⁾	13.10.14	16.11.14	15.06.09*
Prix des options	9,20 €	15,50 €	14,72 € (France)	13,55 € (USA)
Options au 01.04.2005	46 284	388 150	496 050	
Options levées durant l'exercice	13 143	49 658	26 271	
Options annulées sur l'exercice	6 832	6 642	1 550	
Options non encore exercées au 31.03.2006	26 309	331 850	468 229	677 946

* Limitation de la période d'exercice décidée par le conseil d'administration du 2 novembre 2005 pour mise en conformité avec la période maximale autorisée par la législation des États-Unis.

Note 15. Dettes financières

Les dettes financières se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Emprunts obligataires	147.162	172.038
OC 3,8 %	-	24.876
OCÉANE	92.188	92.188
OBSAR	54.974	54.974
Intérêts courus	1.089	1.688
Avances en devises	5.432	40.930
Découverts bancaires	47.898	67.047
Dettes financières	201.581	281.703
Dettes à taux fixe	92.915	118.490
Dettes à taux variable	108.666	163.213
	à - 1 an	De 1 à 5 ans
Échéances restant à payer au 31.03.06	146.607	54.974

Les autres dettes financières figurant au bilan pour 32.442 K€ sont constituées d'avances en compte courant faites par les filiales à la société mère. Ces avances sont à échéance à moins d'un an.

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	31.03.06	31.03.05
Euros	196.117	231.936
Dollar US	-	23.058
Livre Sterling	17	5.932
Dollar canadien	5.436	15.429
Yen	-	759
Dollar australien	-	2.309
Franc suisse	-	1.505
Couronne danoise	11	771
Autres	-	4
Dettes financières	201.581	281.703

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€ de nominal
Prix nominal d'émission :	164,64 €
Date de jouissance et de règlement :	16 juillet 1998
Durée de l'emprunt :	7 ans
Intérêt annuel :	3,80 % l'an, soit 6,26 € par obligation, payable à partir du 16 juillet de chaque année
Taux de rendement actuariel brut :	3,80 % au 16 juillet 1998
Amortissement normal :	amortissement en totalité le 16 juillet 2005, par remboursement au prix de 164,64 € soit 100 % du prix d'émission.

L'emprunt a été prorogé jusqu'au 10 octobre 2005.

312 308 obligations ont été converties, dont 148 576 sur l'exercice.

2 507 obligations ont été remboursées au cours de l'exercice.

L'emprunt est arrivé à échéance en date du 10 octobre 2005.

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 € de nominal.
Prix nominal d'émission :	47,50 €
Date de jouissance et règlement :	30 novembre 2001
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Intérêt annuel :	2,5 % l'an payable à terme échu le 30 novembre de chaque année.
Taux de rendement actuariel brut :	4,5 % à la date de règlement (en l'absence de conversion et/ou d'échange d'actions et en l'absence d'amortissement anticipé)
Amortissement normal :	remboursement en totalité le 30 novembre 2006 à un prix de 52,70 € soit environ 110,94 % de la valeur nominale.

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

Au 31 mars 2006, 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.

Caractéristiques des obligations

Nombre :	716 746 obligations
Prix nominal d'émission :	76,70 €
Durée de l'emprunt :	5 ans à compter de la date de règlement
Taux nominal, intérêt :	les obligations porteront intérêt à taux variable payable trimestriellement à terme échu. Le taux nominal annuel est Euribor 3 mois

Amortissement normal : les obligations seront amorties en une seule fois le 2 décembre 2008 par remboursement au pair, soit 76,70 € par obligation.

5 obligations ont été remboursées au cours de l'exercice.

Au 31 mars 2006, 716 741 obligations sont en circulation.

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

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

204 bons de souscription ont été exercés au cours de l'exercice.

Au 31 mars 2006, 1 433 288 BSAR restent en circulation.

Covenants

Dans le cadre du crédit syndiqué et de l'OBSAR, la société est tenue de respecter certains ratios financiers ("covenants").

Tous les covenants se calculent sur la base des comptes consolidés annuels (cf annexe aux comptes consolidés § 2.5.4 notes sur le bilan).

Note 16. Autres dettes

Il s'agit essentiellement des appels de marge sur le contrat d'equity swap (cf Note 3.5.8.2 Engagements hors bilan).

	31.03.06	31.03.05
Autres dettes	17.710	12.811

Note 17. Compte de régularisation

	Au 31.03.05 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Au 31.03.06 Cumulés
Produits constatés d'avance ⁽¹⁾	3.857	-	-	3.857
Écart de conversion passif	110	276	110	276
Total	3.967	276	110	4.133

(1) Correspond à du chiffre d'affaires constaté d'avance.

3.5.7

Notes sur Le compte de résultat

Note 18. Chiffre d'affaires

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

	K€	31.03.06 pourcentage	K€	31.03.05 pourcentage
Europe	87.082	48 %	93.277	48 %
USA	80.502	44 %	89.444	46 %
Canada	14.384	8 %	10.209	6 %
Reste du monde	-		-	
Chiffre d'affaires	181.968		192.930	
Production Immobilisée	132.260		101.599	
Total	314.228		294.529	

La production immobilisée constatée au 31 mars 2006 s'élève à 132.260 K€ et correspond aux coûts de développement sous traités aux filiales transférés en immobilisation. Au 31 mars 2005, la production immobilisée se chiffre à 101.599 K€.

Note 19. Autres produits d'exploitation et transferts de charge

	31.03.06	31.03.05
Reprises sur amortissements et provisions	265	703
Transfert de charges	13.097	11.548
Produits divers de gestion courante	133	461
Total	13.495	12.712

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

	31.03.06	31.03.05
Autres achats et charges externes	206.725	168.285
Total	206.725	168.285

Les autres charges externes comprennent principalement les dépenses de publicité, les royalties, les locations immobilières et mobilières. Au 31 mars 2006, les charges externes incluent des prestations intragroupe pour 149,8 M€.

Les prestations de production sous traitées aux filiales représentent 132.260 K€ au 31 mars 2006 et 101.599 K€ au 31 mars 2005.

Note 21. Autres charges

Les autres charges se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Autres charges	2.632	294
Total	2.632	294

Les autres charges concernent le versement d'une garantie de cours sur les BSA accordée lors d'une acquisition antérieure à la société Rubicon INC.

Note 22. Dotations aux amortissements et aux provisions

Les dotations se décomposent ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Dotations aux amortissements des immobilisations incorporelles	132.865 ⁽¹⁾	116.054
Dotations aux amortissements des immobilisations corporelles	404	539
Dotations charges à répartir	-	205
Total	133.269	116.798

(1) Dont 73,6 M€ de dotations complémentaires compte tenu de l'insuffisance des ventes prévisionnelles et du résultat d'exploitation attendu sur certains jeux.

Note 23. Résultat financier

Le résultat financier se décompose ainsi :

	31.03.06	31.03.05
Produits financiers		
Produits financiers des participations	1.338	81
Produits des autres valeurs mobilières et créances de l'actif immobilisé	16	-
Autres intérêts et produits assimilés	2.550	1.348
Reprises sur provisions	639	12.024
Différences positives de change	8.089	8.910
Produits nets sur cessions de valeurs mobilières de placement	1.192	254
	13.824	22.617
Charges financières		
Dotations aux amortissements et provisions	2.906	2.396
Autres intérêts et charges assimilées	7.551	11.026
Différences négatives de change	15.620	7.055
	26.077	20.477
Résultat financier	-12.253	2.140

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 SAS 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 SAS 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 2006, la somme des montants couverts donnant lieu à des achats et ventes de devises s'élevait à 82.238 K€ (cf Note 3.5.8.2 Engagements hors bilan).

Note 24. 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 :

	31.03.06
Produits exceptionnels	
Produits exceptionnels sur opérations de gestion	294
Produits exceptionnels sur opérations en capital	24.939
	25.233
Charges exceptionnelles	
Charges exceptionnelles sur opérations en capital	6.724
	6.724
Résultat exceptionnel	18.509

Au 31 mars 2006, le résultat exceptionnel est constitué pour l'essentiel :

- d'une plus-value sur la cession des titres Gameloft pour 17.858 K€.
- d'une plus-value sur la cession des titres Ubisoft SPRL pour 616 K€.

Note 25. Impôt sur les sociétés

Au 31 mars 2006, les sociétés membres du groupe fiscal sont les suivantes :

- Ubisoft Entertainment SA (tête de Groupe)
- Ubisoft France SAS
- Ludi Factory SAS
- Ubisoft Graphics SAS
- Ubisoft EMEA SAS
- Ubisoft Books and Records SARL
- Ubisoft Organisation SAS

- Ubisoft World SAS
- Ubisoft Manufacturing & Administration SARL

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 :

	31.03.06	31.03.05
Résultat courant avant impôts	- 29.019	21.200
Résultat exceptionnel	18.509	- 2.375
Résultat avant impôt	- 10.510	18.825
Résultat fiscal	- 29.669	12.413

La charge d'impôt société est constituée de l'IFA 2003 pour 30 K€ et de l'impôt sur les sociétés calculé dans le cadre de l'intégration fiscale pour 2.273 K€.

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 M€.
- en déficits reportables générés par le groupe fiscal : 39,1 M€.



3.5.8

Informations diverses

3.5.8.1 EFFECTIF

Au 31 mars 2006, l'effectif est composé de 5 cadres.

3.5.8.2 ENGAGEMENTS FINANCIERS ET AUTRES INFORMATIONS

		31.03.06	échéance	31.03.05
Cautions et garanties données		22.091		32.576
Débiteur	Nature de garantie			
Ubisoft Divertissements INC.	Garantie remboursement prêt	2.840	26.01.07	
Ubisoft GmbH	Garantie de paiement de créances	10.226	Illimitée	
Red Storm Entertainment INC.	Garantie de paiement des loyers	196	01.07.07	
Ubisoft Divertissements INC.	Lettre de confort	2.272	Négociation annuelle	
Ubisoft Divertissement INC.	Garantie de paiement des loyers	426	Fin du bail	
Ubisoft INC.	Garantie des engagements commerciaux	2.479	Fin de la relation commerciale	
Ubisoft INC.	Stand by letter	1.652	30.09.06	
Ubisoft EMEA SAS	Stand by letter	2.000	30.06.06	
Sûretés réelles consenties		Néant		Néant
Couvertures de change		82.238		64.140
Livre Sterling	Vente à terme	12.042	Avril 2005	
Dollar	Vente à terme	55.276	D'avril 2005 à mai 2005	
Dollar Australien	Vente à terme	1.289	Avril 2005	
Dollar Canadien	Vente à terme	13.631	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 Calyon le 30 septembre 2003 et prorogée le 28 février 2006 pour deux années, celui-ci cédera ses titres au terme de l'opération soit le 28 février 2008. La totalité des éventuelles fluctuations de l'action par rapport au prix de cession de 18,66 € 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 2006, le gain latent est de 16.003 K€.

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

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

2/ Crédit-bail :

Il n'y a plus de locations relatives aux contrats de crédit bail enregistrés dans les comptes d'Ubisoft Entertainment SA.

3/ Autorisations

Les lignes de crédit bilatérales court terme sont de 86,2 M€, elles sont non confirmées et révocables sous préavis de 30 jours.

Le crédit syndiqué est confirmé pour un montant de 100 M€ ; il n'est pas utilisé au 31 mars 2006.

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 2006 les engagements souscrits au titre de ce minimum garanti s'élèvent à 26,4 M€.

- 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) :

- Organisme	69 K€
- Variations de change	276 K€
	345 K€

- Ubisoft Entertainment SA s'est engagée à apporter son soutien financier à ses filiales afin de satisfaire leur besoin de trésorerie.

3.5.8.3 RÉMUNÉRATION DES DIRIGEANTS

La rémunération versée par Ubisoft Entertainment SA aux organes d'administration durant l'exercice 2005/2006 s'élève à 546 K€. 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.

3.5.8.4 ÉVÉNEMENTS POSTÉRIEURS À LA CLÔTURE

- Augmentation de capital réservée aux salariés

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 13 décembre 2005, a utilisé cette autorisation en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 33,38 € chacune et a précisé que ces actions seraient souscrites par le FCPE Ubi actions.

Le FCPE Ubi actions a souscrit à 21 735 actions le 7 avril 2006.

- Dépôts

Depuis octobre 2003, un litige oppose Ubisoft Entertainment SA à un concédant de licence qui invoque la violation d'un contrat. L'arbitrage aura lieu en juillet 2006.

- Conversion des bons de souscription en actions attribués en mai 2003

Augmentation du capital d'Ubisoft Entertainment SA de 24 M€ grâce à la conversion à 96,6 % des bons de souscription en actions (BSA) attribués en mai 2003.



Tableau des filiales et participation (31 mars 2006)

	Pays	Devise	Capital	Réserves et reports à nouveau avant affectation du résultat	Quote-part du capital détenu
			en milliers de devises	en milliers de devises	
FILIALES					
CAPITAL DÉTENU AU MOINS À 50 %					
UBISOFT HOLDINGS INC.	États-Unis	Dollar US	90.405	- 298	100 %
UBISOFT EMEA SAS	France	Euro	11.960	38.533	100 %
UBISOFT FRANCE SAS	France	Euro	20.623	- 3.482	100 %
UBISOFT GMBH	Allemagne	Euro	9.320	4.244	100 %
UBISOFT DIVERTISSEMENTS INC.	Canada	Dollar canadien	1.000	14.045	100 %
Total					

	Devise	Valeur Brute	Valeur Nette	Prêts et avances
AUTRES FILIALES				
Filiales françaises	Euro	3.078	3.078	-
Filiales étrangères	Euro	19.871	19.492	9.860
Sous-total		22.949	22.570	9.860
PARTICIPATIONS				
CAPITAL DÉTENU ENTRE 10 ET 50 %				
Participations françaises	Euro	27.344	27.344	-
Sous-total		27.344	27.344	-
Total général		50.293	49.914	9.860

Valeur comptable des titres détenus		Prêts et avances consenties par la société et 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 d'euros brut	net	en milliers de devises	en milliers de devises	en milliers de devises	en milliers de devises	
96.991	96.991	7.850	-	3	- 192	néant
55.158	55.158	-	-	203.361	185	néant
22.872	22.872	-	-	48.499	876	néant
12.573	12.573	-	-	35.309	- 170	néant
641	641	26.902	-	81.911	2.986	néant
188.235	188.235					



RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES

4.1	Rapport sur Les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos Le 31 mars 2006	117
4.2	Rapport général relatif à l'exercice clos Le 31 mars 2006	118
4.3	Rapport spécial sur Les conventions réglementées relatif à l'exercice clos au 31 mars 2006	119

4.1

Rapport sur les comptes consolidés relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2006

Mesdames, Messieurs,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre assemblée générale, nous avons procédé au contrôle des comptes consolidés de la société Ubisoft Entertainment SA relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2006, 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. Ces comptes ont été préparés pour la première fois conformément au référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne. Ils comprennent à titre comparatif les données relatives à l'exercice 2005 retraitées selon les mêmes règles.

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 de l'exercice sont, au regard du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière, ainsi que du résultat de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation.

II - Justification des appréciations

En application des dispositions de l'article L.823-9 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

Logiciels commerciaux

Dans le cadre de notre appréciation des principes comptables suivis par votre société, nous avons examiné les modalités de l'inscription à l'actif des logiciels commerciaux ainsi que celles retenues pour leur amortissement et pour la vérification de leur valeur recouvrable, et nous nous sommes assurés que la note "logiciels commerciaux" du paragraphe "principes de consolidation" fournit une information appropriée.

Impairment sur les goodwill et les marques

La société procède systématiquement, à chaque clôture, à un test de dépréciation des écarts d'acquisition et des actifs à durée de vie indéfinie et évalue également s'il existe un indice de perte de valeur des actifs à long terme, selon les modalités décrites dans les notes "Goodwill" et "marques" du paragraphe "principes de consolidation". Nous avons examiné les modalités de mise en œuvre de ce test de dépréciation ainsi que les prévisions de flux de trésorerie et hypothèses utilisées et nous avons vérifié que les notes évoquées ci-dessus donnent une information appropriée.

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

Par ailleurs, nous avons également procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, 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 1^{er} septembre 2006

Les commissaires aux comptes

KPMG Audit
Département de KPMG S.A.

Laurent Prévost
Associé

SARL Audit AMLD

André Métayer
Associé



Rapport général relatif à l'exercice clos le 31 mars 2006

Mesdames, Messieurs,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre assemblée générale, nous vous présentons notre rapport relatif à l'exercice clos le 31 mars 2006, 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 les changements de méthodes comptables intervenus au cours de l'exercice, résultant de l'application du règlement CRC n° 2002-10 relatif à l'amortissement et à la dépréciation des actifs, et du règlement CRC n° 2004-06 relatif à la définition, la comptabilisation et l'évaluation des actifs, selon les modalités exposées dans le paragraphe "Changements de méthodes comptables" de l'annexe.

II - Justification des appréciations

En application des dispositions de l'article L.823-9 du Code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les éléments suivants :

Changements de méthodes comptables

Dans le cadre de notre appréciation des règles et principes comptables suivis par votre société, nous nous sommes assurés du bien fondé des changements de méthodes comptables intervenus sur l'exercice tels que décrits dans le paragraphe "Changements de méthodes comptables" de l'annexe, ainsi que de la présentation qui en a été faite.

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

La note "logiciels commerciaux" du paragraphe "Règles et méthodes comptables" décrit les modalités retenues pour la comptabilisation de dépréciation 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 à l'identité des détenteurs du capital vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

Rennes, le 1^{er} septembre 2006

Les commissaires aux comptes

KPMG Audit

Département de KPMG S.A.

Laurent Prévost

Associé

SARL Audit AMLD

André Métayer

Associé

4.3

Rapport spécial sur Les conventions réglementées relatif à l'exercice clos au 31 mars 2006

Mesdames, Messieurs,

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

I - Conventions autorisées au cours de l'exercice

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) Achat d'actions de la société UBISOFT NORDIC AS

Administrateurs concernés

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 29 avril 2005 a autorisé l'acquisition de 25 actions détenues par Messieurs Guillemot dans la société UBISOFT NORDIC AS.

Modalités

Le prix d'acquisition total des actions s'élève à 2 500 DKK, soit 335 euros.

2) Achat d'actions de la société UBISOFT NORWAY AS

Administrateurs concernés

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 29 avril 2005 a autorisé l'acquisition de 100 actions détenues par Messieurs Guillemot dans la société UBISOFT NORWAY AS.

Modalités

Le prix d'acquisition total des actions s'élève à 10 000 NOK, soit 1 270 euros.

3) Achat d'une part sociale de la société LUDI FACTORY SARL.

Administrateur concerné

Monsieur Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition d'une part sociale détenue par Monsieur Christian Guillemot dans la société LUDI FACTORY SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition de cette part sociale s'élève à 15,25 euros.

4) Achat d'une part sociale de la société UBISOFT EMEA SARL.

Administrateur concerné

Monsieur Yves Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition d'une part sociale détenue par Monsieur Yves Guillemot dans la société UBISOFT EMEA SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition de cette part sociale s'élève à 1 euro.

5) Achat de parts sociales de la société UBISOFT DESIGN SARL.

Administrateurs concernés

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition de 5 parts sociales détenues par Messieurs Guillemot dans la société UBISOFT DESIGN SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition total des parts sociales s'élève à 76,25 euros.

6) Achat de parts sociales de la société UBISOFT PICTURES SARL.

Administrateurs concernés

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition de 5 parts sociales détenues par Messieurs Guillemot dans la société UBISOFT PICTURES SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition des parts sociales s'élève à 76,25 euros.

7) Achat d'une part sociale de la société UBISOFT MANUFACTURING ET ADMINISTRATION SARL.

Administrateur concerné

Monsieur Yves Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition d'une part sociale détenue par Monsieur Yves Guillemot dans la société UBISOFT MANUFACTURING ET ADMINISTRATION SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition total des parts sociales s'élève à 10 euros.

8) Achat de parts sociales de la société UBISOFT BOOKS AND RECORDS SARL.

Administrateurs concernés

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition de 5 parts sociales détenues par Messieurs Guillemot dans la société UBISOFT BOOKS AND RECORDS SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition total des parts sociales s'élève à 76,25 euros.

9) Achat d'une part sociale de la société UBISOFT SIMULATIONS SARL.

Administrateur concerné

Monsieur Michel Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition d'une part sociale détenue par Monsieur Michel Guillemot dans la société UBISOFT SIMULATIONS SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition de cette part sociale s'élève à 15,25 euros.

10) Achat d'une part sociale de la société UBISOFT ORGANISATION SARL.

Administrateur concerné

Monsieur Gérard Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition d'une part sociale détenue par Monsieur Gérard Guillemot dans la société UBISOFT ORGANISATION SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition de cette part sociale s'élève à 15,25 euros.

11) Achat d'une part social de la société UBISOFT PRODUCTIONS FRANCE SARL.

Administrateur concerné

Monsieur Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'acquisition d'une part sociale détenue par Monsieur Christian Guillemot dans la société UBISOFT PRODUCTIONS SARL.

Modalités

Le prix d'acquisition de cette part sociale s'élève à 15,25 euros.

12) Autorisation dans le cadre d'engagements pris par UBISOFT ENTERTAINMENT SA pour les sociétés UBISOFT EMEA SARL. et UBISOFT INC.

Administrateurs concernés

Messieurs Yves, Michel, Gérard, Claude et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 5 octobre 2005 a autorisé la société UBISOFT ENTERTAINMENT SA à garantir des engagements pris par :

- UBISOFT INC avec les sociétés de droit américain Nintendo of America Inc, Microsoft Licensing Inc et Sony Disc Manufacturing.
- UBISOFT EMEA SARL. 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.

Modalités

La limite globale des garanties est fixée à 30 000 000 euros pris cumulativement pour les deux sociétés. L'autorisation est valable pour une durée de 18 mois.

13) Augmentation de capital chez UBISOFT MUSIC INC

Administrateurs concernés

Messieurs Gérard et Christian Guillemot.

Nature et objet

Votre conseil d'administration du 2 novembre 2005 a autorisé l'augmentation de capital par incorporation d'une créance détenue dans la société UBISOFT MUSIC INC.

Modalités

Le montant de l'augmentation de capital s'élève à 384 778 Dollars Canadiens, soit 280 348 euros.

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

Votre société a conclu avec la société Gameloft SA un 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.

Modalités

La durée du contrat est fixée à 10 ans à compter du 1^{er} avril 2002.

Le montant des royalties facturées par votre société s'élève à 513 230 euros HT au titre de l'exercice.

III - Conventions conclues au cours de l'exercice et non autorisées 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. 823-12 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.

1) Acquisition des actions détenues dans la société UBISOFT WORLD SAS.

Administrateurs concernés

Madame Yvette Guillemot et Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre société a acquis auprès de Madame Yvette Guillemot et de Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian Guillemot les actions détenues dans la société UBISOFT WORLD SAS.

Modalités

Le prix d'acquisition des titres s'élève à 12 euros.

Nous vous précisons que votre conseil d'administration n'a pu autoriser cette convention du fait que tous les administrateurs de la société UBISOFT ENTERTAINMENT SA étaient concernés et ne pouvaient, par conséquent, participer au vote sur l'autorisation sollicitée.

2) Acquisition des actions détenues dans la société UBISOFT FRANCE SAS

Administrateurs concernés

Madame Yvette Guillemot et Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre société a acquis auprès de Madame Yvette Guillemot et de Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian

Guillemot les actions détenues dans la société UBISOFT FRANCE SAS.

Modalités

Le prix d'acquisition des titres s'élève à 91,50 euros.

Nous vous précisons que votre conseil d'administration n'a pu autoriser cette convention du fait que tous les administrateurs de la société UBISOFT ENTERTAINMENT SA étaient concernés et ne pouvaient, par conséquent, participer au vote sur l'autorisation sollicitée.

3) Acquisition des actions détenues dans la société UBISOFT WORLD STUDIOS SAS.

Administrateurs concernés

Madame Yvette Guillemot et Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian Guillemot

Nature et objet

Votre société a acquis auprès de Madame Yvette Guillemot et de Messieurs Yves, Claude, Michel, Gérard et Christian Guillemot les actions détenues dans la société UBISOFT WORLD STUDIOS SAS.

Modalités

Le prix d'acquisition des titres s'élève à 533,61 euros.

Nous vous précisons que votre conseil d'administration n'a pu autoriser cette convention du fait que tous les administrateurs de la société UBISOFT ENTERTAINMENT SA étaient concernés et ne pouvaient, par conséquent, participer au vote sur l'autorisation sollicitée.

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.

Rennes, Le 1^{er} septembre 2006

Les commissaires aux comptes

KPMG Audit

Département de KPMG S.A.

Laurent Prévost
Associé

SARL Audit AMLD

André Métayer
Associé



RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ

5.1 Renseignements à caractère général concernant La Société	124
5.1.1 Dénomination sociale et siège social	124
5.1.2 Forme juridique	124
5.1.3 Législation applicable	124
5.1.4 Date de constitution et durée de vie de La Société	124
5.1.5 Registre du Commerce et des Sociétés	124
5.1.6 Lieu de consultation des documents juridiques relatifs à La Société	124
5.1.7 Exercice social	124
5.2 Informations complémentaires concernant La Société	124
5.2.1 Acte constitutif et statuts	124
5.2.1.1 Objet social (article 3 des statuts)	124
5.2.1.2 Répartition statutaire des bénéfices (article 17 des statuts)	125
5.2.1.3 Assemblées Générales (article 14 des statuts)	125
5.2.1.4 Disposition fixant le seuil au dessus duquel toute participation doit être divulguée (article 6 des statuts)	125
5.2.1.5 Droits attachés aux actions (articles 7 et 8 des statuts)	125
5.2.1.6 Disposition ayant pour effet de retarder un changement de contrôle	126
5.2.1.7 Clause d'agrément	126
5.2.1.8 Disposition régissant Les modifications du capital lorsque ces conditions sont plus strictes que La Loi	126
5.2.1.9 Modification des statuts	126
5.2.2 Capital social	126
5.2.2.1 Montant du capital souscrit	126
5.2.2.2 Rapprochement du nombre d'actions en circulation à la date d'ouverture et à la date de clôture de l'exercice	127
5.2.2.3 Rachat par la société de ses propres titres	127
5.2.2.3.1 Autorisations	127
5.2.2.3.2 Contrats de liquidité	127
5.2.2.3.3 Situation au 31 mars 2006	127
5.2.2.4 Capital autorisé non émis	127
5.2.2.5 Valeurs mobilières convertibles, échangeables ou assorties de bons de souscription d'actions	128
5.2.2.6 Options de souscription d'actions	130
5.2.2.7 Actionnariat salarié dans Le cadre du Fonds Commun de Placement d'Entreprise (ci-après "FCPE")	131
5.2.2.8 Titres non représentatifs du capital	131
5.2.2.9 Droit d'acquisition ou obligation attaché(e) au capital souscrit mais non libéré	131
5.2.2.10 Option ou accord inconditionnel sur un membre du Groupe	131
5.2.2.11 Identification des porteurs de titres	131
5.2.2.12 Historique du capital	132
5.2.2.13 Marché du titre de La Société	133
5.2.2.14 Dividende	133
5.2.2.15 Établissement assurant Le service titres	133
5.2.3 Principaux actionnaires	134
5.2.3.1 Répartition du capital et des droits de vote au 24 avril 2006	134
5.2.3.2 Modifications dans La répartition du capital au cours des trois derniers exercices	135
5.2.3.3 Pacte d'actionnaires	135

5.1

Renseignements à caractère général concernant La Société

5.1.1

Dénomination sociale et siège social

La dénomination sociale est Ubisoft Entertainment.

Le siège social de la Société se situe au 107, Avenue Henri Fréville BP 10704 à Rennes (35207 Cedex 2).

5.1.5

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.

5.1.2

Forme juridique

Société Anonyme à Conseil d'Administration régie par le Code de commerce.

5.1.6

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 (28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois) ou au siège social.

5.1.3

Législation applicable

Société soumise à la législation française.

5.1.7

Exercice social

L'exercice social, de 12 mois, commence le 1^{er} avril et finit le 31 mars de chaque année.

5.1.4

Date de constitution et durée de vie 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.

5.2

Informations complémentaires concernant La Société

5.2.1

Acte constitutif et statuts

5.2.1.1 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 futurs,

- la diffusion de tous produits multimédias et audiovisuels en particulier au moyen des nouvelles technologies de communication telles que les réseaux, les services en ligne,

- l'achat, la vente et d'une manière générale, le négoce, sous toutes ses formes, à l'importation comme à l'exportation, par voie de location ou autrement, de tous matériels d'informatique et de traitement de textes avec leurs accessoires ainsi que tous matériels ou produits de reproduction de l'image et du son,

- la commercialisation et la gestion de tous programmes informatiques, de traitement des données ou de textes,

- le conseil, l'assistance et la formation se rapportant à l'un des domaines précités,

- la participation de la Société dans toutes opérations pouvant se rapporter à son objet par voie de création de sociétés nouvelles, de souscriptions ou d'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.

5.2.1.2 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 toute réserve extraordinaire ou spéciale 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.

5.2.1.3 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 par le Code de commerce.

Les Assemblées Générales sont réunies au siège social ou en tout autre lieu indiqué dans l'avis de convocation.

Elles sont présidées par le Président du Conseil d'Administration ou, à défaut, par un Administrateur désigné à cet effet par l'Assemblée.

Tout actionnaire a le droit, sur justification de son identité, de participer aux Assemblées Générales, en y assistant personnellement, ou en désignant un mandataire ou en votant à distance y compris sous forme électronique, sous la condition :

- pour les titulaires d'actions nominatives ou de certificats de droit de vote, d'une inscription nominative dans les registres de la Société,
- pour les titulaires d'actions au porteur, du dépôt aux lieux mentionnés dans l'avis de convocation, d'un certificat délivré

par un intermédiaire habilité constatant l'indisponibilité de leurs actions inscrites en compte jusqu'à la date de l'Assemblée.

Ces formalités doivent être accomplies avant une date fixée par le Conseil d'Administration dans la convocation et qui ne peut être antérieure de plus de cinq jours à celle de la réunion de l'Assemblée.

Tout actionnaire, s'il a demandé une carte d'admission ou déjà exprimé son vote à distance (par correspondance ou vote électronique) ou donné pouvoir en produisant un certificat d'immobilisation délivré par le dépositaire des actions peut néanmoins céder tout ou partie des actions au titre desquelles il a transmis son vote ou son pouvoir, à condition de notifier, au plus tard la veille de l'Assemblée jusqu'à 15 heures (heure de Paris), à l'intermédiaire habilité par la Société, les éléments permettant d'annuler son vote ou son pouvoir ou de modifier le nombre d'actions et de voix correspondantes.

La date ultime du retour des bulletins de vote par correspondance et des pouvoirs est fixée par le Conseil d'Administration et communiquée dans l'avis de réunion publié au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires.

Le Conseil d'Administration peut décider que le vote qui intervient pendant l'Assemblée peut être exprimé par télétransmission dans les conditions fixées par la réglementation.

5.2.1.4 DISPOSITION FIXANT LE SEUIL AU DESSUS DUQUEL TOUTE PARTICIPATION DOIT ÊTRE DIVULGUÉE (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.

5.2.1.5 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.

5.2.1.6 DISPOSITION AYANT POUR EFFET DE RETARDER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE

Néant.

5.2.1.7 CLAUSE D'AGRÉMENT

Néant.

5.2.1.8 DISPOSITION RÉGISSANT LES MODIFICATIONS DU CAPITAL LORSQUE CES CONDITIONS SONT PLUS STRICTES QUE LA LOI

Néant.

5.2.1.9 MODIFICATION DES STATUTS

La modification des statuts intervient sur décision de l'Assemblée Générale Extraordinaire.



5.2.2 Capital social

5.2.2.1 MONTANT DU CAPITAL SOUSCRIT

Le montant du capital social au 31 mars 2006 est de 6 024 644,16 euros divisé en 19 434 336 actions de 0,31 euro de nominal.

5.2.2.2 RAPPROCHEMENT DU NOMBRE D'ACTIONS EN CIRCULATION À LA DATE D'OUVERTURE ET À LA DATE DE CLÔTURE DE L'EXERCICE

	01.04.05		01.04.05
Nombre d'actions en début d'exercice	18 044 840	Capital en début d'exercice (en euros)	5.593.900,40
• Levées d'options de souscription d'actions	410 279		
• Conversion d'obligation	771 255		
• Exercice de BSA	207 962		
	31.03.06		31.03.06
Nombre d'actions en fin d'exercice	19 434 336	Capital en fin d'exercice (en euros)	6.024.644,16
Droits de vote en fin d'exercice	21 107 031		

5.2.2.3 RACHAT PAR LA SOCIÉTÉ DE SES PROPRES TITRES

5.2.2.3.1 Autorisations

L'Assemblée Générale Ordinaire du 23 juillet 2004 avait autorisé le Conseil d'Administration à mettre en œuvre un programme de rachat d'actions. La note d'information établie dans le cadre de cette autorisation a été visée par l'AMF le 24 juin 2004 sous le n°04-631.

Cette autorisation a été renouvelée par l'Assemblée Générale Ordinaire du 21 septembre 2005 dans sa huitième résolution, dans la limite de 10 % du capital. Les objectifs de ce programme sont les suivants :

- la réalisation d'opérations de vente ou d'achat d'actions dans le cadre d'un contrat de liquidité conclu avec un prestataire de services d'investissement, conformément à une charte déontologique reconnue par l'Autorité des Marchés Financiers ;
- la remise d'actions à l'occasion de l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant accès par tous moyens, immédiatement ou à terme, au capital de la Société ;

- l'allocation d'actions aux salariés et mandataires sociaux du groupe Ubisoft Entertainment et notamment dans le cadre (I) de la participation aux résultats de l'entreprise ; (II) de tout plan d'achat ou d'attribution d'actions au profit des salariés dans les conditions prévues par la loi, en particulier par les articles L 443-1 et suivants du Code du travail ou (III) de tout plan d'options d'achat d'actions au profit des salariés ou des mandataires sociaux ou de certains d'entre eux ;
- la conservation des actions pour remise ultérieure à l'échange ou en paiement dans le cadre d'éventuelles opérations de croissance externe ;
- l'annulation d'actions ;
- la mise en œuvre de toute pratique qui viendrait à être reconnue par la loi ou l'Autorité des Marchés Financiers.

Sa durée est de 18 mois à compter du 21 septembre 2005 soit jusqu'au 20 mars 2007. Le prix unitaire d'achat maximum autorisé est de 70 euros.

Le Conseil d'Administration, dans sa séance du 22 septembre, a décidé de mettre en œuvre l'autorisation donnée

par l'Assemblée Générale du 21 septembre 2005. Un résumé du programme de rachat d'actions a été publié dans la Tribune du 30 septembre 2005.

5.2.2.3.2 Contrats de liquidité

La Société a résilié le contrat d'animation de son titre avec ING SECURITIES à compter du 31 décembre 2005.

Elle a confié à Exane BNP PARIBAS, depuis le 2 janvier 2006, la mise en œuvre d'un contrat de liquidité conforme à la charte de déontologie de l'AFEI reconnue par l'Autorité des Marchés Financiers, d'une durée d'un an renouvelable par tacite reconduction.

Pour la mise en œuvre de ce contrat, la Société a affecté une somme de 1 500 000 euros.

5.2.2.3.3 Situation au 31 mars 2006

Pourcentage de capital auto détenu de manière directe et indirecte	0,105%
Nombre d'actions annulées au cours des 24 derniers mois	Néant
Nombre de titres détenus en portefeuille ⁽¹⁾	20 500
Valeur comptable du portefeuille	678.648,65 €
Valeur de marché du portefeuille	780.025 €

(1) Les titres ont tous été acquis dans le cadre du contrat de liquidité avec Exane BNP PARIBAS.

5.2.2.4 CAPITAL AUTORISÉ NON ÉMIS

État des autorisations en cours de validité accordées par les Assemblées Générales Extraordinaire du 23 juillet 2004 et du 21 septembre 2005

Nature de l'autorisation	Date de l'Assemblée	Durée – échéance	Montants autorisés	Utilisation faite de l'autorisation sur l'exercice
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 (septembre 2006)	Montant nominal global des actions ou des valeurs mobilières susceptibles d'être émises : 8.000.000 € Montant nominal des titres de créances susceptibles d'être émis : 300.000.000 €	Néant
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 (septembre 2006)	Montant nominal global des actions ou des valeurs mobilières susceptibles d'être émises : 8.000.000 € Montant nominal des titres de créances susceptibles d'être émis : 300.000.000 €	Néant
Délégation de pouvoir au c Conseil d'Administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières en vue de rémunérer des apports en nature consentis à la Société et constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital	21 septembre 2005	12 mois (septembre 2006)	10 % du capital de la Société au jour de la décision du Conseil d'Administration ⁽²⁾	Néant
Délégation donnée au Conseil d'Administration pour consentir des actions aux salariés dans le cadre du PEE	23 juillet 2004	18 mois (janvier 2006)	2,5 % du montant du montant des actions composant le capital social au jour de l'utilisation	Le Conseil d'Administration du 13 décembre 2005 a décidé une augmentation d'un montant nominal maximal de 63 904,64 € ⁽³⁾
Autorisation donnée au Conseil d'Administration pour consentir au personnel des options donnant droit à des actions nouvelles et/ou des options d'achat d'actions	21 septembre 2005	38 mois (mars 2009)	3,5 % du montant du nombre d'actions existant au jour de l'utilisation par le Conseil d'Administration	667 946 options de souscription d'actions attribuées par le Conseil d'Administration en date du 23 février 2006.
Délégation de compétence au conseil à l'effet de réaliser une augmentation de capital réservée aux salariés des filiales de la Société dont le siège est situé hors de France	21 septembre 2005	12 mois (septembre 2006)	2,5 % du montant du capital social au jour de la décision du Conseil d'Administration	Néant

(2) Imputation de toutes les augmentations de capital nominal sur les 8 000 000 € autorisés dans la résolution autorisant des augmentations de capital avec suppression du droit préférentiel de souscription.

(3) Voir 5.2.2.7.

(4) Imputation sur les 8 000 000 € autorisés dans la résolution autorisant des augmentations de capital avec suppression du droit préférentiel de souscription.

5.2.2.5 VALEURS MOBILIÈRES CONVERTIBLES, ÉCHANGEABLES OU ASSORTIES DE BONS DE SOUSCRIPTION D'ACTIONS

Capital potentiel

	Actions potentielles	Référence
Stocks options ⁽¹⁾	2 114 833	4.2.2.6
BSA ⁽¹⁾	2 321 080	e) et d)
Océane Novembre 2001	1 814 025	b)
Total	6 249 938	

(1) Toute émission confondue.

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 M€.

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 € de nominal.

Prix nominal d'émission : 164,64 € par obligation

Date de jouissance et de règlement : 16 juillet 1998

Durée de l'emprunt : 7 ans

Intérêt annuel : 3,80 % l'an, soit 6,26 € par obligation, payable à partir du 16 juillet de chaque année.

Taux de rendement actuariel brut : 3,80 % au 16 juillet 1998

Amortissement normal : amortissement en totalité le 16 juillet 2005, par remboursement au prix de 164,64 € soit 100 % du prix d'émission.

Le délai de conversion des obligations a été prorogé jusqu'au 10 octobre 2005.

312 308 obligations ont été converties dont 148 576 sur l'exercice, soit 771 255 actions créées.

2 507 obligations ont été remboursées.

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 M€.

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 € de nominal

Prix nominal d'émission : 47,50 €

Date de jouissance et règlement : 30 novembre 2001

Durée de l'emprunt : 5 ans à compter du règlement

Intérêt annuel : 2,5 % l'an payable à terme échu le 30 novembre de chaque année

Taux de rendement actuariel brut : 4,5 % à la date de règlement (en l'absence de conversion et/ou d'échange d'actions et en l'absence d'amortissement anticipé)

Amortissement normal : remboursement en totalité le 30 novembre 2006 à un prix de 52,70 €, soit 110,94 % de la valeur nominale

Sur l'exercice, aucune obligation n'a été exercée.

1 400 699 obligations ont été rachetées par la Société et ont été annulées.

Au 31 mars 2006, 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 € de nominal (suite à l'ajustement effectué lors de l'émission des bons à option d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles en mai 2003)

Prix d'émission : 0,01 €

Prix d'exercice : 40,29 €

Période

d'exercice : Du 28 décembre 2001 au 11 mars 2006

La société Rubicon Inc a converti ses 53 266 bons. 55 290 actions ont été souscrites le 24 octobre 2005.

d) Le Conseil d'Administration du 25 avril 2003 a utilisé l'autorisation de l'Assemblée Générale Mixte du 12 septembre 2002, dans le cadre d'une émission et attribution de bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles émis et attribués gratuitement à tous les actionnaires le 14 mai 2003.

Principales caractéristiques des bons d'acquisition d'actions existantes et/ou de souscription d'actions nouvelles du 14 mai 2003 :

Nombre initial

de bons : 17 540 082 (15 BSA donnant droit à 1 action)

Prix d'exercice : 28 €

Durée : Du 14 mai 2002 au 14 mai 2006 inclus

Les 1 169 733 bons de souscription attribués à Ubisoft Entertainment SA ont été annulés. Sur l'exercice, 2 331 615 bons de souscription d'actions ont été exercés. 152 468 actions ont été créées et 2 973 actions ont été livrées sur les titres auto détenus.

Au 31 mars 2006, 13 316 874 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 €

Durée de

l'emprunt : 5 ans à compter de la date de règlement

Taux nominal,

intérêt : Les obligations porteront intérêt à taux variable payable trimestriellement à terme échu. Le taux nominal annuel est sur la base de Euribor 3 mois

Amortissement

normal : Les obligations seront amorties en une seule fois le 2 décembre 2008 par remboursement au pair soit 76,70 € par obligation.

Au 31 mars 2006, 716 741 obligations restent en circulation. 5 obligations ont été remboursées.

Caractéristique des BSAR (Bons de Souscription d'Actions Remboursables) :

Nombre de BSAR : 1 433 492 BSAR (à chaque obligation sont attachés 2 BSAR)

Parité : 1 BSAR permet de souscrire à une action nouvelle

Prix d'exercice : 38,35 €

Période d'exercice : Les BSAR sont exerçables 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 2006, 1 433 288 BSAR restent en circulation.

Sur l'exercice, 204 BSAR ont été exercés.

5.2.2.6 OPTIONS DE SOUSCRIPTION D'ACTIONS

Date de l'Assemblée	Numéro du plan	Date du Conseil d'Administration	Nombre total d'options attribuées	Nbre d'options attribuées aux mandataires sociaux	Point de départ d'exercice
13.09.00	4	08.12.00	40 471	0	08.12.01
13.09.00	5	09.04.01	320 926	0	09.04.02
19.10.01	6	25.10.01	44 605	0	25.04.02
19.10.01	7	16.08.02	389 065	0	19.01.05
12.09.02	8	16.10.02	353 181	0	16.10.03
12.09.02	9	29.01.03	9 220	0	29.01.04
12.09.02	10	28.04.03	71 796	0	28.10.03
23.07.04	11	14.10.04	388 150	0	14.10.05
23.07.04	12	17.11.04	496 050	0	(France, Italie) 17.11.05 (États-Unis) 01.07.05
21.09.05	13	23.02.06	677 946	0	23.02.07

(1) Limitation de la période d'exercice décidée par le Conseil d'Administration du 2 novembre 2005 pour mise en conformité avec la période maximale autorisée par la législation des États-Unis.

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)	148 750	31,64 €	Plan n°13 Échéance 22.02.11
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)	138 620	23,66 €	Plan n° 5 Échéance 08.04.06 Plan n°6 Échéance 24.04.06 Plan n°7 Échéance 15.08.12 Plan n° 11 Échéance 13.10.14 Plan n°12 Échéance 16.11.14

Aucune option de souscription ou d'achat d'actions n'a été consentie ou levée par les mandataires sociaux de la Société sur l'exercice.

Date d'expiration	Modalités d'exercice	Prix d'exercice	Nombre d'options		
			Exercées durant l'exercice	Annulées durant l'exercice	Restant en circulation au 31/03/06
07.12.05	25 % par an	38 €	22 907	16 279	0
08.04.06	25 % par an	34,51 €	175 488	68 167	76 935
24.04.06	25 % par an	34,51 €	21 886	15 833	6 886
15.08.12	50 % au 19.01.05 75 % au 16.08.05 100 % au 16.08.06	12,82 €	63 100	37 600	288 365
15.10.07	25 % par an	9,20 €	36 251	41 105	231 773
28.01.08	25 % par an	10,25 €	1 575	540	6 540
15.06.07 ⁽¹⁾	25 % par an	9,20 €	13 143	6 832	26 309
13.10.14	24 % au bout d'un an puis 2 % par mois	15,50 €	49 658	6 642	331 850
(France, Italie) 16.11.14	(France- Italie) 24 % au bout d'un an puis 2 % par mois	14,72 € (France) 15,47 € (Italie)	26 271	1 550	468 229
(États-Unis) ⁽¹⁾ 15.06.09	(États-Unis) 26 % puis par tranche de 12 à 13 % tous les 6 mois	13,55 € (États-Unis)			
22.02.11	25 % par an à compter du 23.02.07	31,64 €	0	0	677 946

5.2.2.7 ACTIONNARIAT SALARIÉ DANS LE CADRE DU FONDS COMMUN DE PLACEMENT D'ENTREPRISE (CI-APRÈS "FCPE")

Au 31 mars 2006, les salariés détenaient par le biais du FCPE Ubi actions 247 291 actions soit 1,272 % 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 a utilisé cette autorisation :

- dans sa séance du 29 novembre 2004, 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.
- dans sa séance du 13 décembre 2005, en fixant le prix de souscription des actions à émettre à 33,38 euros. Le FCPE Ubi actions a souscrit à 21 735 actions le 7 avril 2006.

5.2.2.8 TITRES NON REPRÉSENTATIFS DU CAPITAL

Néant

5.2.2.9 DROIT D'ACQUISITION OU OBLIGATION ATTACHÉ(E) AU CAPITAL SOUSCRIT MAIS NON LIBÉRÉ

Néant

5.2.2.10 OPTION OU ACCORD INCONDITIONNEL SUR UN MEMBRE DU GROUPE

Néant

5.2.2.11 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.

5.2.2.12 HISTORIQUE DU CAPITAL

Le tableau ci-dessous indique l'évolution du capital de la Société au cours des trois derniers exercices.

Date	Nature de l'opération	Nombre de titres émis	Montant de l'augmentation de capital par apport en numéraire	Prime d'émission	Valeur nominale de l'action	Nombre d'actions cumulées	Montant du capital social
31.03.03					0,31 €	17 540 082	5 437 425,42 €
11.11.03	Augmentation de capital par conversion et levées d'options	20 195	283.015,68 €	276.755,23 €	0,31 €	17 560 277	5.443.685,87 €
31.03.04	Augmentation de capital par levées d'options	22 027	363.816,40 €	356.988,03 €	0,31 €	17 582 304	5.450.514,24 €
18.05.04	Augmentation de capital suite aux levées d'options et à la souscription du FCPE Ubi Actions	101 089	1.381.258,55 €	1.349.920,96 €	0,31 €	17 683 393	5.481.851,83 €
01.03.05	Augmentation de capital par levées d'options, conversions de valeurs mobilières et souscription du FCPE Ubi Actions	357 557	5.142.887,41 €	5.032.044,74 €	0,31 €	18 040 950	5.592.694,50 €
20.04.05	Augmentation de capital au 31.03.05 suite à des levées d'options	3 890	37.788,00 €	34.582,10 €	0,31 €	18 044 840	5.593.900,40 €
09.10.05	Augmentation de capital au 30.09.05 par levées d'options, conversions de BSA, BSAR et OC 3,8 %	1 017 129	31.406.674,91 €	31.091.364,92 €	0,31 €	19 061 969	5.909.210,39 €
10.04.06	Augmentation de capital au 31.03.06 suite à des levées d'options, conversions de BSA, BSAR et OC 3,8 %	372 367	9.650.189,75 €	9.534.755,98 €	0,31 €	19 434 336	6.024.644,16 €

5.2.2.13 MARCHÉ DU TITRE DE LA SOCIÉTÉ

Fiche signalétique de l'action UBISOFT

• Code valeur ISIN :	FR0000054470
• Place de cotation :	Euronext Paris - Eurolist - Compartiment B
• Valeur nominale :	0,31 euro
• Nombre d'actions en circulation au 31.03.06 :	19 434 336
• Cours de clôture au 31.03/06 :	38,05 euros
• Capitalisation boursière au 31/03/06 :	739.476.484,80 euros
• Cours d'introduction le 1 ^{er} juillet 1996 :	38,11 euros (avant la division du nominal par cinq le 11 janvier 2000)

Mois	Cours le plus haut (en euros)	Cours le plus bas (en euros)	Volume échangé
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
Juin 2005	42,60	36,50	3 807 432
Juillet 2005	46,70	40,84	2 121 085
Août 2005	47,50	41,08	1 406 549
Septembre 2005	43,75	40,81	1 166 589
Octobre 2005	44,45	37,92	1 107 864
Novembre 2005	41,00	38,05	964 434
Décembre 2005	42,44	37,61	3 197 504
Janvier 2006	40,77	33,51	3 382 922
Février 2006	36,00	30,47	2 942 099
Mars 2006	38,63	32,45	3 468 682
Avril 2006	40,44	37,00	2 125 271
Mai 2006	41,42	36,05	2 777 269

SOURCE : EURONEXT

5.2.2.14 DIVIDENDE

La Société n'a pas distribué de dividende au cours des trois derniers exercices et n'envisage pas pour l'instant d'en distribuer à court ou à moyen terme.

5.2.2.15 ÉTABLISSEMENT ASSURANT LE SERVICE TITRES

BNP PARIBAS
Securities Services
Service Emetteurs
Immeuble Tolbiac
75450 Paris cedex 09



Principaux actionnaires

5.2.3.1 RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE AU 24 AVRIL 2006

	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	Pourcentage	Nombre de droits de vote	Pourcentage
Guillemot Brothers SA ⁽¹⁾	1 931 062	9,925 %	2 929 841	13,867 %
Claude Guillemot	164 463	0,845 %	305 926	1,448 %
Yves Guillemot	164 304	0,844 %	306 101	1,449 %
Michel Guillemot	160 898	0,827 %	271 763	1,286 %
Gérard Guillemot	153 107	0,787 %	283 214	1,340 %
Christian Guillemot	124 697	0,641 %	226 394	1,071 %
Autres membres famille Guillemot	38 573	0,198 %	55 448	0,262 %
Guillemot Corporation	271 593	1,396 %	271 593	1,285 %
Guillemot Suisse SA	40 592	0,209 %	40 592	0,192 %
Concert	3 049 289	15,672 %	4 690 872	22,201 %
Ubisoft Entertainment SA	20 500	0,106 %	-	-
Public et salariés du Groupe	16 386 282	84,222 %	16 437 894	77,799 %
Total	19 456 071	100 %	21 128 766	100 %

(1) Cette Société est détenue à 100 % par la famille Guillemot.

Actionnaires détenant plus de 5 % du capital social en avril 2006 ⁽²⁾

Nom de l'actionnaire	Pourcentage
Electronic Arts INC	17,99 %
CDC IXIS	5,08 %

(2) Informations données sur la base des déclarations faites à la Société et de l'enquête TPI sur les principaux investisseurs institutionnels en avril 2006.

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,

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".

Au 31 mars 2006, Electronic Arts détenait 17,99 % du capital et 16,56 % des droits de vote de la Société.

La société Guillemot Brothers SA a informé la Société, le 24 avril 2006, avoir franchi à la baisse le seuil de 10 % du capital suite à une augmentation de capital provenant de la création d'actions nouvelles résultant de l'exercice d'options de souscription d'actions, de bons de souscriptions et d'obligations convertibles en actions (AMF. Décisions et information n° 206C0775 du 26 avril 2006).

5.2.3.2 MODIFICATIONS DANS LA RÉPARTITION DU CAPITAL AU COURS DES TROIS DERNIERS EXERCICES

Au 31.03.04	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	%	Nombre de droits de vote	%
Guillemot Brothers SA	1 002 445	5,701 %	1 913 791	10,622 %
Claude Guillemot	141 463	0,805 %	230 286	1,278 %
Yves Guillemot	301 304	1,714 %	390 128	2,165 %
Michel Guillemot	195 365	1,111 %	284 191	1,577 %
Gérard Guillemot	377 507	2,147 %	466 333	2,588 %
Christian Guillemot	101 697	0,578 %	178 519	0,991 %
Autres membres de la 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 %

Au 31.03.05	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	%	Nombre de droits de vote	%
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	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 %

Au 31.03.06	Capital		Droits de vote	
	Nombre de titres	%	Nombre de droits de vote	%
Guillemot Brothers SA	1 924 395	9,902 %	2 923 174	13,849 %
Claude Guillemot	164 463	0,846 %	305 926	1,449 %
Yves Guillemot	164 304	0,845 %	306 101	1,450 %
Michel Guillemot	158 865	0,817 %	269 730	1,278 %
Gérard Guillemot	153 107	0,788 %	283 214	1,342 %
Christian Guillemot	124 697	0,642 %	226 394	1,073 %
Autres membres de la famille Guillemot	35 721	0,184 %	52 596	0,249 %
Guillemot Corporation SA	200 024	1,029 %	200 024	0,948 %
Guillemot Suisse SA	38 055	0,196 %	38 055	0,180 %
Concert	2 963 631	15,249 %	4 605 214	21,818 %
Ubisoft Entertainment SA	20 500	0,106 %	-	-
Public et salariés du Groupe	16 450 205	84,645 %	16 501 817	78,182 %
Total	19 434 336	100 %	21 107 031	100 %

Le concert composé des sociétés Guillemot Brothers SA, Guillemot Suisse SA, Guillemot Corporation SA et de la famille Guillemot détient 1 641 583 des droits de vote double au 31 mars 2006.

5.2.3.3 PACTE D'ACTIONNAIRES

A la connaissance de la Société il n'existe aucun pacte d'actionnaires, déclaré ou non, portant sur les titres Ubisoft.



GOVERNEMENT D'ENTREPRISE

6.1	Composition du Conseil d'Administration - Direction du Groupe	137
6.2	Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du Conseil d'Administration	138
6.3	Fonctionnement du Conseil d'Administration	138
6.4	Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite, ou d'incrimination et/ou sanction publique	138
6.5	Prêt et garantie accordés aux membres du conseil d'administration	138
6.6	Autres mandats exercés par les Administrateurs	139
6.6.1	Mandats en vigueur au 31 mars 2006	139
6.6.2	Mandats expirés (5 derniers exercices)	141
6.7	Rémunération des dirigeants	144
6.7.1	Rémunération des dirigeants et des membres du Conseil d'Administration	144
6.7.2	Plan d'options d'achat et de souscription d'actions	144
6.8	Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales	144
6.9	Opérations mentionnées à l'article L621-18-2 du Code monétaire et financier et 222-15-3 du règlement général de l'AMF	145
6.9.1	Opérations réalisées sur le titre Ubisoft	145
6.9.2	Opérations réalisées sur des instruments financiers d'Ubisoft	145

6.1

Composition du Conseil d'Administration - Direction du Groupe

Nom	Date d'entrée en fonction	Date de renouvellement	Date d'expiration du mandat
Yves Guillemot administrateur président directeur général	28 février 1988	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007
Claude Guillemot administrateur directeur général délégué opérations	28 février 1988	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007
Michel Guillemot administrateur directeur général délégué développement – stratégie et finance	28 février 1988	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007
Gérard Guillemot administrateur directeur général délégué édition et marketing	28 février 1988	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007
Christian Guillemot administrateur directeur général délégué administration	28 février 1988	Renouvelé lors de l'AGO du 29 septembre 2001	Expiration du mandat prévue lors de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2007
Marc Fiorentino administrateur	Cooptation par le Conseil d'administration le 10 juillet 2006 soumise à ratification par l'AGO du 25 septembre 2006		

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 Editoriale : **Monsieur Serge Hascoet**

Chaque Administrateur doit détenir au moins une action de la Société.

Tous les Administrateurs sont membres de la famille Guillemot.

À la connaissance de la Société, il n'existe pas de conflit d'intérêt entre les membres du Conseil d'Administration tant en ce qui concerne leurs intérêts personnels que leurs autres obligations.

Suite à la démission de Mme Yvette Guillemot de son poste d'administrateur, le Conseil d'administration a coopté M. Marc Fiorentino en qualité de nouvel administrateur, ce dernier répondant aux critères du rapport Bouton en matière d'indépendance. Cette nomination provisoire sera soumise à l'assemblée générale ordinaire du 25 septembre 2006. Le Conseil poursuit ses démarches afin de se conformer aux principes de bonne gouvernance tels que décrits dans le rapport Bouton.

6.2

Règles applicables à la nomination et au remplacement des membres du Conseil d'Administration

En cours de vie sociale, les Administrateurs sont nommés ou renouvelés par l'Assemblée Générale Ordinaire des actionnaires; toutefois en cas de fusion ou de scission, la nomination peut être faite par l'Assemblée Générale Extraordinaire statuant sur l'opération.

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

Les fonctions d'un Administrateur prennent fin à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire qui statue sur les comptes de l'exercice écoulé, tenue dans l'année au cours de laquelle expire son mandat.

6.3

Fonctionnement du Conseil d'Administration

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.

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.

Le Conseil d'Administration s'est réuni 12 fois au cours de l'exercice 2005-2006.

6.4

Absence de condamnation pour fraude, d'association à une faillite, ou d'incrimination et/ou sanction publique

À la connaissance de la Société, au cours des cinq dernières années :

- Aucune condamnation pour fraude n'a été prononcée à l'encontre d'un des membres du Conseil d'Administration ;
- Aucun membre du Conseil d'Administration n'a été associé à une faillite, mise sous séquestre ou liquidation en tant que membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance,
- Et aucune incrimination et/ou sanction publique officielle n'a été prononcée à l'encontre d'un membre du Conseil d'Administration.

6.5

Prêt et garantie accordés aux membres du Conseil d'Administration

La Société n'a accordé aucun prêt ou consenti aucune garantie à un membre du Conseil d'Administration.

6.6

Autres mandats exercés par Les Administrateurs

6.6.1

Mandats en vigueur au 31 mars 2006

Yves Guillemot

FRANCE

Administrateur et Directeur Général Délégué

- Gameloft SA
- Guillemot Corporation SA
- Guillemot Brothers SA

Président

- Ubisoft France SAS
- Ubisoft World SAS
- Ubisoft World Studios SAS
- Tiwak SAS

Gérant

- Ubisoft Books and Records SARL
- Ubisoft Manufacturing & Administration SARL
- Ubisoft Pictures SARL
- Ubisoft Computing SARL
- Ubisoft Design SARL
- Ubisoft Productions France SARL
- Ubisoft Development SARL

ALLEMAGNE - AUTRICHE

Gérant

- Ubisoft GmbH
- Blue Byte GmbH
- Ubisoft Warenhandels GmbH

AUSTRALIE

Administrateur

- Ubisoft Pty LTD

CANADA

Administrateur

- Gameloft INC

Président et Administrateur

- Ubisoft Divertissements INC
- Ubisoft Canada INC
- Ubisoft Music INC
- Ubisoft Music Publishing INC

CHINE

Administrateur

- Ubi Computer Software Beijing Company LTD
- Shanghai Ubi Computer Software Company LTD

Président et Administrateur

- Ubisoft LTD (Hong Kong)

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Gameloft INC

Président et Administrateur

- Ubisoft INC

Président

- Ubisoft Holdings INC
- Red Storm Entertainment INC

ESPAGNE

Président et Administrateur

- Ubisoft SA

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Guillemot LTD
- Advanced Mobile Applications LTD

Président et Administrateur

- Ubisoft LTD

ITALIE

Administrateur unique

- Ubisoft SpA

JAPON

Président et Administrateur

- Ubisoft KK

MAROC

Gérant

- Ubisoft SARL

PAYS-BAS

Gérant

- Ubisoft BV

SCANDINAVIE

Président

- Ubisoft Norway AS
- Ubisoft Finland OY

SUISSE

Président

- Ubi Games SA

Claude Guillemot

FRANCE

Administrateur et directeur général délégué

- Gameloft SA
- Guillemot Brothers SA

Président directeur général

- Guillemot Corporation SA

Président

- Hercules Thustmaster SAS

Gérant

- Guillemot Recherche et Développement SARL

ALLEMAGNE

Gérant

- Guillemot GmbH

CANADA

Administrateur

- Gameloft INC
- Ubisoft Divertissements INC
- Ubisoft Canada INC
- Ubisoft Music INC
- Ubisoft Music Publishing INC

Président et Administrateur

- Guillemot INC

Président

- Guillemot Recherche et Développement INC

BELGIQUE

Administrateur

- Guillemot SA (Belgique)

CHINE

Administrateur

- Guillemot Corporation (HK) Limited
- Ubisoft LTD (Hong Kong)
- Shanghai Ubi Computer Software Company LTD

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Ubisoft Holdings INC
- Gameloft INC
- Ubisoft INC

Président et Administrateur

- Guillemot INC

ESPAGNE

Administrateur

- Guillemot SA
- Gameloft Iberica SA

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Advanced Mobile Applications LTD
- Guillemot LTD
- Gameloft LTD

HOLLANDE

Administrateur

- Guillemot B.V. (Hollande)

ITALIE

Administrateur

- Guillemot SRL

SCANDINAVIE

Administrateur

- Ubisoft Sweden AB (Suède)
- Ubisoft Nordic AS (Danemark)

ROUMANIE

Administrateur

- Guillemot Romania SRL (Roumanie)

Michel Guillemot

FRANCE

Administrateur et Directeur Général Délégué

- Guillemot Corporation SA
- Guillemot Brothers SA

Président Directeur Général

- Gameloft SA

Gérant

- Gameloft Rich Games Production France SARL

ALLEMAGNE

Gérant

- Gameloft GmbH

ARGENTINE

Président

- Gameloft Argentina SA

BULGARIE

Gérant

- Gameloft EOOD

CANADA

Administrateur

- Guillemot INC

Président

- Gameloft INC

CHINE

Administrateur

- Shanghai Ubi Computer Software Company LTD
- Ubi Computer Software Beijing Company LTD
- Ubisoft LTD (Hong-Kong)

Président

- Gameloft Software Beijing Company LTD
- Gameloft Software Shanghai Company LTD

CORÉE

Président

- Gameloft Co. Lid

ESPAGNE

Administrateur

- Ubisoft SA

Directeur

- Gameloft Iberica SA

Gérant

- Ubi Studios SL

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Guillemot INC
- Ubisoft INC
- Ubisoft Holdings INC

Président

- Gameloft INC

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Advanced Mobile Applications LTD

- Guillemot LTD

Président

- Gameloft LTD

INDE

Président

- Gameloft Private India

ITALIE

Gérant

- Gameloft SRL (Italie)
- Ubisoft Studios SRL (Italie)

JAPON

Administrateur

- Ubisoft KK (Japon)

Président

- Gameloft KK (Japon)

MEXIQUE

Gérant

- Gameloft S. de R.L de C.V

ROUMANIE

Président

- Gameloft SRL

VIETNAM

Président

- Gameloft Company LTD

Gérard Guillemot

FRANCE

Administrateur et Directeur Général Délégué

- Gameloft SA
- Guillemot Corporation SA
- Guillemot Brothers SA

CANADA

Administrateur

- Gameloft INC
- Guillemot INC

CHINE

Administrateur

- Ubisoft LTD (Hong-Kong)
- Shanghai Ubi Computer Software Company LTD
- Ubi Computer Software Beijing Company LTD

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Gameloft INC
- Ubisoft INC
- Ubisoft Holdings INC
- Guillemot INC

Président

- Longtail Studios INC

ESPAGNE

Administrateur

- Ubisoft SA

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Advanced Mobile Applications LTD
- Guillemot LTD

JAPON

Administrateur

- Ubisoft KK

Christian Guillemot

FRANCE

Administrateur et Directeur Général Délégué

- Gameloft SA
- Guillemot Corporation SA

Président Directeur Général

- Guillemot Brothers SA

Gérant

- Guillemot Administration et Logistique SARL

BELGIQUE

Administrateur

- Guillemot SA (Belgique)

CANADA

Administrateur

- Guillemot INC (Canada)
- Guillemot Recherche et Développement INC (Canada)
- Gameloft INC (Canada)

CHINE

- Ubisoft LTD (Hong-Kong)
- Shanghai Ubi Computer Software Company LTD
- Guillemot Corporation (HK) Limited

ESPAGNE

Administrateur

- Gameloft Iberica SA

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Ubisoft INC
- Ubisoft Holdings INC
- Gameloft INC
- Guillemot INC

GRANDE BRETAGNE

Administrateur

- Guillemot LTD
- Ubisoft LTD
- Gameloft LTD

Directeur

- Advanced Mobile Applications LTD

SCANDINAVIE

Administrateur

- Ubisoft Nordic AS (Danemark)
- Ubisoft Sweden AB (Suède)

Marc Fiorentino

FRANCE

Administrateur

- PROSODIE (France)

Président directeur général et Administrateur

- Euroland Finance (France)
- TFJ (France)



Mandats expirés
(5 derniers exercices)

Yves Guillemot

FRANCE

Administrateur et directeur général

- Ubi Ventures SA
- Ludigames SA

Administrateur

- Jeuxvideo.com SA
- Ludimédia SA
- Ubi Soft Diffusion SA
- Students-Life.com SA
- Guillemot France SA
- Guillemot Ventures SA
- Hercules Technologies SA
- Thrustmaster SA
- Ubi World SA

Président et Administrateur

- Ubi Soft Edutainment SA
- Ubi.com SA

Président

- Ubisoft Marketing & Communication SAS

Gérant

- Ubisoft Graphics SARL
- Ubisoft Organisation SARL
- Ubisoft Simulations SARL
- Ubisoft EMEA SARL
- Ubi Animation SARL
- Ubi Administration SARL
- Ubi Research & Development SARL
- Ubi Marketing Research SARL
- Ubi Info Design SARL
- Ubi Sound Studio SARL
- Ubi World Studios SARL

Co-gérant

- Ludi Factory SARL

BELGIQUE

Gérant

- Ubisoft SprL

CANADA

Président

- Ubi Digital Movies INC

Président et Administrateur

- Ubi Soft Publishing OEM INC

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Hercules Technologies INC
- Thrustmaster INC
- Ubi.com INC
- Sinister Games INC
- Guillemot Online.com INC
- Ludiwap INC

Président et Administrateur

- Wolfpack INC
- Blue Byte Software INC

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Blue Byte Software LTD
- Ubi Studios LTD

Claude Guillemot

FRANCE

Administrateur et directeur général

- Ludigames SA
- Ubi Soft Edutainment SA
- Ubi Ventures SA

Administrateur

- Ubi Soft France SA
- Ludimédia SA
- Ubi Studios SA
- Ubi World SA
- Ubi Soft Diffusion SA
- Students-Life.com SA
- Guillemot Ventures SA

Président

- Hercules Technologies SAS
- Thrustmaster SAS

Gérant

- Guillemot Support Technique SARL
- Guillemot Studio Graphique SARL

CANADA

Administrateur

- Ubi Soft Publishing OEM INC

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Ludiwap INC (États-Unis)

Président et Administrateur

- Guillemot Online.com INC
- Hercules Technologies INC
- Thrustmaster INC

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Guillemot Logistic Limited
- Guillemot Manufacturing Limited
- Gameloft.com LTD
- Ubi Studios LTD

ITALIE

Administrateur

- Ubisoft SpA

Michel Guillemot

FRANCE

Administrateur et directeur général

- Ubi Ventures SA
- GameLoft SA

Administrateur

- Jeuxvideo.com SA
- Ubi Soft Diffusion SA
- Ubi Soft France SA
- Ubi.com SA
- Ubi World SA
- Guillemot France SA
- Guillemot Ventures SA
- Hercules Technologies SA
- Ubi Soft Marketing & Communication SA
- Thrustmaster SA
- Students-Life.com SA

Président directeur général

- Ludigames SA

Gérant

- Ubi Simulations SARL
- Ubi Color SARL

CANADA

Administrateur et vice président

- Ubisoft Divertissements INC

Administrateur

- Ubi Soft Publishing OEM INC
- Ubisoft Canada INC

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Guillemot Online.com INC
- Hercules Technologies INC
- Thrustmaster INC

Président

- Ludiwap INC

ITALIE

Administrateur

- Ubisoft SpA

Gérant

- Ludigames Srl

Gérard Guillemot

ALLEMAGNE

Président

- Gameloft AG

AUSTRALIE

Administrateur

- Gameloft.com Pty LTD

FRANCE

Administrateur et directeur général

- Ludigames SA
- Ubi Soft Edutainment SA

Administrateur

- Guillemot France SA
- Guillemot Ventures SA
- Hercules Technologies SA
- Thrustmaster SA
- Ubi Soft Diffusion SA
- Ubi Soft France SA
- Ubi Studios SA
- Ubi World SA
- Students-Life.com SA
- Jeuxvideo.com SA

Président directeur général

- GameLoft SA

Président

- Ludimédia SAS

Gérant

- Ubisoft Networks SARL

Co-Gérant

- Ludi Factory SARL

CANADA

Administrateur

- Ubi Soft Publishing OEM INC
- Ubisoft Divertissements INC

Président et Administrateur

- Ubisoft Music Publishing INC

Président

- Ubi Digital Movies INC

DANEMARK

Président

- Gameloft.com AS

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Guillemot Online.com INC
- Hercules Technologies INC
- Thrustmaster INC
- Ludiwap INC

Président et Administrateur

- Ubi Soft Entertainment INC
- Ubi Voices INC

ESPAGNE

Président et Administrateur

- Gameloft.com Espana

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Gameloft.com LTD

ITALIE

Administrateur

- Ubisoft SpA

SUÈDE

Président

- Gameloft.com AB

Christian Guillemot

ALLEMAGNE

Administrateur

- Gameloft AG

AUSTRALIE

Administrateur

- Gameloft.com Pty LTD

FRANCE

Administrateur et directeur général Délégué

- Guillemot France SA

Administrateur et directeur général

- Hercules Technologies SA
- Thrustmaster SA
- Ludigames SA
- Ubi Soft Edutainment SA

Administrateur

- Jeuxvideo.com SA
- Ubi Soft Diffusion SA
- Ubisoft France SA
- Students.Life.com SA
- Ludimédia SA
- Ubi Studios SA
- Ubi World SA
- Ubi.com SA

Gérant

- Ubi Books & Records SARL
- Ubi Administration SARL

CANADA

Administrateur

- Ubi Soft Publishing OEM INC (Canada)
- Ubisoft Divertissements INC
- Ubisoft Canada INC

CHINE

Administrateur

- Guillemot Logistics LTD

ÉTATS-UNIS

Administrateur

- Guillemot Online.com INC
- Hercules Technologies INC
- Thrustmaster INC
- Sinister Games INC
- Ubi.com INC

SCANDINAVIE

Administrateur

- Gameloft.com AS (Danemark)
- Gameloft.com AB (Suède)

ESPAGNE

Administrateur

- Guillemot Logistica SL
- Gameloft.com Espana
- Ubi Soft Entertainment INC
- Ludiwap INC

GRANDE-BRETAGNE

Administrateur

- Guillemot Logistic Limited
- Guillemot Manufacturing Limited

ITALIE

Administrateur

- Ubisoft SpA (Italie)

MAROC

Gérant

- Ubi Soft SARL

6.7

Rémunération des dirigeants

6.7.1

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 notamment en raison d'une offre publique.

Le montant de la rémunération brute totale versée aux dirigeants au cours de l'exercice par la Société, et 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 1.016 K €, dont 546 K € versés par Ubisoft Entertainment SA. 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 L225-43 du Code de commerce.

Identité du dirigeant	31.03.06			31.03.05		
	Rémunération fixe brute totale versée	Rémunération variable totale versée	Avantages en nature versés	Rémunération fixe brute totale versée	Rémunération variable totale versée	Avantages en nature versés
Mr Yves Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Gérard Guillemot	200.200 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Michel Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Claude Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant
Mr Christian Guillemot	204.000 €	Néant	Néant	200.400 €	Néant	Néant

Madame Yvette Guillemot, Administrateur démissionnaire, n'a pas été rémunérée pour les fonctions d'Administrateur qu'elle exerçait au sein du groupe Ubisoft.

Les Administrateurs ne bénéficient d'aucune autre forme d'avantage ni d'option de souscription ou d'achat d'actions Ubisoft Entertainment SA.

6.7.2 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.

6.8 Contrat de prestations de services avec l'émetteur et ses filiales

Il n'existe pas de contrat de service liant les membres du Conseil d'Administration à l'émetteur ou à l'une des filiales du Groupe et prévoyant l'octroi d'avantages aux termes d'un tel contrat.

6.9 Opérations mentionnées à l'article L621-18-2 du Code monétaire et financier et 222-15-3 du règlement général de l'AMF

6.9.1 Opérations réalisées sur le titre Ubisoft

Nom- Prénom qualité	Nature de l'opération	Date de l'opération	Nombre de titres	Prix unitaire	Montant de l'opération
Monsieur Michel Guillemot	Cession	11.04.05	2 500	30,75 €	7.681,11 €
Administrateur	Cession	12.04.05	9 000	31,45 €	283.053,85 €
Directeur Général Délégué	Cession	13.04.05	5 000	32,24 €	161.218,28 €

6.9.2 Opérations réalisées sur des instruments financiers d'Ubisoft

Néant



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

7.1 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du conseil	147
7.1.1 Composition et organisation du conseil	147
7.1.2 Information des Administrateurs	147
7.1.3 Attributions du conseil	147
7.1.4 Règlement intérieur	147
7.1.5 Principaux sujets abordés au cours de l'exercice	147
7.2 Les procédures de contrôle interne	148
7.2.1 Définition et objectifs du contrôle interne	148
7.2.2 Les principaux risques	148
7.2.2.1 Risque Lié à la sécurité Informatique	148
7.2.2.2 Risque Lié à la dépendance à l'égard des clients	148
7.2.2.3 Risques de marché	148
7.2.3 Périmètre du contrôle interne	149
7.2.4 Organisation générale des procédures de contrôle interne au niveau Groupe	149
7.2.4.1 Organisation générale	149
7.2.4.2 Mise en oeuvre des moyens	150
7.2.5 Les procédures relatives à l'élaboration de l'information financière et comptable	150
7.2.6 Perspectives	152
7.3 Limitations apportées aux pouvoirs du Directeur Général	152
7.4 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 S.A., pour ce qui concerne les procédures de contrôle interne relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière	153

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.

7.1

Conditions de préparation et d'organisation des travaux du Conseil

7.1.1

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 6.2, vous trouverez tous les détails relatifs à la composition du Conseil d'Administration.

Le 18 juillet 2006, Ubisoft a annoncé la nomination par cooptation de Monsieur Marc Fiorentino à la fonction d'administrateur indépendant. Cette nomination sera soumise à la ratification de la prochaine assemblée générale ordinaire qui se tiendra le 25 septembre 2006.

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.

7.1.2

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.

7.1.3

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.

7.1.4

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.

Le règlement intérieur peut être consulté par les actionnaires à l'adresse commerciale ou au siège social.

7.1.5

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 2006. 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 des conventions réglementées conformément à l'article L225-38 du Code de commerce.

Le Conseil s'est réuni 12 fois au cours de l'exercice 2005-2006.

Définition et objectifs du contrôle interne

Ubisoft reprend la définition du contrôle interne exposée par AFEP/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, aux orientations données par les organes sociaux ainsi qu'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. 7.2.2 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.

Les principaux risques

Les principaux risques identifiés sont :

7.2.2.1 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.

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.

7.2.2.2 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 92 % du chiffre d'affaires du Groupe, bénéficient d'une assurance crédit.

7.2.2.3 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.

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 2006, 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 (dépenses en développement en devises compensées 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.

7.2.3

Périmètre du contrôle interne

Le Groupe Ubisoft se compose de 18 sociétés françaises et 28 sociétés étrangères, qui se répartissent de la façon suivante : 20 sociétés de distribution, 19 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 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.

7.2.4

Organisation générale des procédures de contrôle interne au niveau Groupe

7.2.4.1 ORGANISATION GÉNÉRALE

L'organisation et le rôle des différents organes qui concourent au contrôle interne sont détaillés ci-après :

Le Président Directeur Général d'Ubisoft Entertainment SA

il définit et oriente la stratégie 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.

Le contrôle de Gestion Groupe coordonne le réseau des contrôleurs de gestion des filiales et met en place des outils de reporting prévisionnels mensuels, adaptés aux différents niveaux de responsabilité, et analyse les écarts entre les objectifs et le réalisé. Il est responsable de la compilation du budget par centre de coût et de profit

Les objectifs budgétaires sont définis annuellement par la Direction Générale.

Chaque responsable du Département Comptabilité établit des comptes mensuels au 9^e jour ouvré du mois suivant ; la liasse de consolidation est complétée semestriellement.

Les responsables des comptabilités des filiales communiquent les comptes aux Départements Audit qui supervisent l'établissement, l'audit et la révision des comptes afin d'assurer une image fidèle de la situation financière.

Ces Départements encadrent et valident 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 18^e jour ouvré 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 utilisateurs liasse 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. Toute communication financière, ainsi que les communiqués de presse sont revus et validés par la Direction Générale.

Les Départements RH/ Social ont pour rôle de faire respecter les dispositions du code du Travail, et d'appliquer les politiques du Groupe concernant l'amélioration des performances professionnelles et personnelles sous forme d'évaluation régulière des postes, plan de développement, attribution de stocks option, souscription au PEG, formations, etc.

Chaque année les RH Internationales récupèrent auprès des filiales des données sur un certain nombre d'indicateurs (formations, équipes...) afin de mesurer les avancées en RH et fournir les informations nécessaires aux autres départements.

Le Département RH de chaque filiale est chargé de concevoir et mettre en oeuvre la politique, les programmes et les outils RH en ligne avec les directives RH groupe, pour permettre aux équipes locales d'être créatrices de valeur pour le groupe ; et contribuer au développement du potentiel de chacun au sein de sa filiale.

Les Départements Juridiques du Groupe, (droit des sociétés, droit des contrats, contentieux, Propriété intellectuelle) assistent les filiales sur les affaires juridiques. Ils coordonnent les études communes ou d'intérêts pour le Groupe et apportent aux entités locales un support en matière de législation afin de maîtriser les risques dans les différents domaines.

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. Elle fournit aussi l'infrastructure technique et les outils bureautiques adaptés aux différents métiers.

7.2.4.2 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 elles partagent toutes la même base de données de produits, de fichiers clients et fournisseurs et surtout les mêmes formats de transactions. C'est un outil multilingue et multidevises.

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, mises à jour,...).

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, l'intégrité et l'authenticité des données passant par des réseaux publics et pour protéger les systèmes connectés ;
- la disponibilité des services et des systèmes connectés.

Le Département Sécurité d'Ubisoft est chargé d'assurer et d'organiser la protection du système d'information, que ce soit en matière sécuritaire des différentes applications, en matière d'architecture des serveurs, des locaux, ou encore de façon organisationnel au niveau Groupe.

Le Groupe a d'ailleurs 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 sont plus seulement des mots mais des valeurs à respecter. Le Groupe se prémunit en interne afin de mieux protéger ses systèmes d'informations.

Afin d'être appliquée à court terme au niveau mondial, cette charte sera réadaptée pour tenir compte des dispositions légales locales.

Améliorations constantes des applications

La DSI assure le suivi des développements des applications. Des comités trimestriels ont lieu ; ils réunissent la DSI avec les responsables de la maîtrise d'ouvrage (MOA) et de la maîtrise d'œuvre (MOE) ainsi que les responsables des Directions fonctionnelles : Finance, Administration, Contrôle de Gestion, RH et opérationnelles : Business plannings et ventes.

Les projets y sont présentés et priorisés en fonction des besoins, coûts, utilité...

Les décisions concernant les évolutions des systèmes d'informations y sont également validées.



Les procédures relatives à l'élaboration de l'information financière et comptable

Les procédures de contrôles internes relatives à l'élaboration et au traitement de l'information financière et comptable sont principalement mises en oeuvre par les Départements Consolidation, Comptabilité et Audit rattachés à la Direction Administration, la Direction du Contrôle de Gestion Groupe et la Direction Financière.

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. Pour certaines informations opérationnelles, la Direction a accès aux données en temps réel.

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 de chaque entité 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 mensuelle 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+45 au lieu de J+60 actuellement.

Dans un souci permanent de performer son système d'information et de répondre aux besoins d'un Groupe sans

cesse croissant, en terme d'efficacité, de réactivité et de fiabilité, il est envisagé, à moyen terme, de mettre en place une nouvelle version du logiciel de consolidation.

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 de finalisation ; l'objectif étant de décrire aux comptables des filiales les principes comptables appliqués par le Groupe afin qu'ils confirment les différences de traitement entre les principes comptables locaux et les principes Groupe.

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 ; de maîtriser les flux et donc d'améliorer la coordination entre les départements.

Les procédures informatiques mises en place tendent toutes vers l'intégration des données.

Le Département Consolidation collecte et contrôle également les informations comptables mentionnées dans les communications financières du Groupe et relatives aux comptes consolidés.

Ces données sont vérifiées par la Société et par les Commissaires aux comptes.

Le nouveau référentiel comptable

L'application des normes IFRS est 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.

Des actions ont été 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 est à disposition des filiales concernées.

Certains paramètres du logiciel comptable ont été revus afin de s'adapter aux nouvelles normes.

Afin de mieux répondre à l'application de ce nouveau référentiel et d'anticiper la clôture annuelle, Ubisoft a choisi, lors de la dernière publication semestrielle de ses comptes consolidés, de publier toute l'information financière selon IAS34. Les annexes ont été validées et publiées le 1^{er} mars 2006.

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 des moyens de paiements, système d'autorisations et de signatures régulièrement mis à jour, contrôles aux accès informatiques, etc.).

Chaque filiale significative 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 garantissant une efficace prévention contre la fraude,...).

Des décisions et des contrôles centralisés avec les filiales

Finance/Trésorerie Groupe

Le Département assure tous les besoins de financement des filiales et beaucoup d'entre elles bénéficient d'ailleurs du système de cash-pooling. Ce système permet la centralisation de la trésorerie et favorise l'optimisation des ressources financières au sein du Groupe.

De la même façon le logiciel de trésorerie Groupe permet une gestion centralisée de la trésorerie du Groupe en optimisant la gestion des liquidités au quotidien et d'avoir ainsi une grande visibilité sur les flux des filiales.

Les engagements hors bilan (garanties bancaires relatives au financement des achats ou L/C, lettre de confort, garantie de cours, caution...) sont gérés par le Département Finance Groupe. Les garanties bancaires permettent aux filiales de passer des commandes auprès des principaux fournisseurs en engageant directement la société-mère.

Litiges et contentieux

Le Département Juridique du Groupe traite directement tous les litiges et contentieux des filiales d'ordre corporate ou contractuel.

Les acquisitions

Les acquisitions sont gérées par le Département Acquisitions rattaché à la Direction Financière qui examine et évalue l'intérêt stratégique de l'opération de rachat total ou partiel envisagée d'une société et le soumet à la Direction Générale du Groupe qui prend la décision finale. Aucune filiale du Groupe ne peut prendre seule cette décision.

Les autres procédures

De nombreuses procédures pour les filiales françaises existent dans les domaines suivants :

- les achats : gestion et comptabilisation des achats, passation des commandes d'achats, suivi du parc, immobilisations, gestion des mises au rebut de matériel informatique et de mobilier,
- Les stocks : cahier des charges inventaire général (procédure interne),
- la facturation : facturation des filiales (studios, distribution) et des clients externes France, création de comptes clients, résolution de litiges sur livraison clients,
- 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 qu'à mettre en avant les principes de séparation des tâches et donc de contrôle dans tous les domaines.

Plusieurs autres procédures sont en cours de finalisation ou en projet pour 2006-2007.

7.2.6

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.

7.3

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.

7.4

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

Exercice clos le 31 mars 2006.

Mesdames, Messieurs,

En notre qualité de Commissaires aux comptes de la société Ubisoft Entertainment 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 2006.

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 oeuvre 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 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.

A Rennes, le 1^{er} septembre 2006

Les Commissaires aux comptes

AUDIT AMLD

André METAYER
Associé

KPMG
Département de KPMG S.A.

Laurent PREVOST
Associé



RESPONSABLE DU DOCUMENT DE RÉFÉRENCE ET RESPONSABLE DU CONTRÔLE DES COMPTES

8.1	Responsable du Document de référence	155
8.2	Attestation du responsable du Document de référence	155
8.3	Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes	155
8.4	Documents accessibles au public	156
8.5	Calendrier de la communication financière pour l'exercice 2006-2007	156

8.1

Responsable du Document de référence

Monsieur Yves Guillemot

Président du Conseil d'Administration.

8.2

Attestation du responsable du Document de référence

“J’atteste, après avoir pris toute mesure raisonnable à cet effet, que les informations contenues dans le présent Document de référence sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d’omissions de nature à en altérer la portée.

J’ai obtenu des contrôleurs légaux des comptes une lettre de fin de travaux, dans laquelle ils indiquent avoir procédé à la vérification des informations portant sur la situation financière et les comptes donnés dans le présent Document de référence ainsi qu’à la lecture d’ensemble du Document de référence.”

Le Président du Conseil d'Administration,

Yves GUILLEMOT

8.3

Noms, adresses et honoraires des Commissaires aux comptes

NOMS	Date de 1 ^{ère} nomination	Prochaine échéance du mandat
Titulaire :		
Audit AMLD SARL représentée par Monsieur André Métayer 27 A Boulevard Solférino 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 14217 35042 Rennes Cedex	2003	2007
Suppléant :		
Monsieur Pierre Berthelot 15, rue du Professeur Jean Becker – CS 14217 35042 Rennes Cedex	2003	2007

En milliers d'euros	2005-2006	Audit AMLD 2004-2005	KPMG 2005-2006	2004-2005
Audit				
- Commissariat aux comptes, certification, examen des comptes individuels et consolidés	252	245	375	213
- Missions accessoires	-	-	-	-
Sous total	252	245	375	213
Autres Prestations				
- Juridique, fiscal, social		-		-
- Technologies de l'information		-		-
- Audit interne		-		-
- Autres		-		-
Sous total		-		-
Total	252	245	375	213

8.4 Documents accessibles au public

Pendant la durée de validité du Document de référence, les documents suivants (ou copie de ces documents) peuvent, le cas échéant, être consultés au siège social ou à l'adresse commerciale de la Société (28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil sous Bois) ou sur le site de la Société (www.ubisoftgroup.com) ou de l'Autorité des Marchés Financiers (www.amf-france.org) pour les informations financières et les documents de référence :

- (a) les statuts de l'émetteur ;
- (b) tous rapports, courriers et autres documents, informations financières historiques ;
- (c) les informations financières historiques de l'émetteur ou, dans le cas d'un groupe, les informations financières historiques de l'émetteur et de ces filiales pour chacun des deux exercices précédant la publication du Document de référence.

Par ailleurs, conformément aux dispositions des articles L451-1-1 du Code monétaire et financier et 221-1-1 du Règlement Général de l'Autorité des Marchés Financiers, la Société a établi son Document d'informations annuel mentionnant la liste de toutes les informations publiées ou rendues publiques par Ubisoft depuis le 1er juillet 2005 pour satisfaire aux obligations législatives et réglementaires en matière d'instruments financiers, d'émetteurs d'instruments financiers et de marchés financiers.

Ce Document peut être consulté sur le site de l'Autorité des Marchés Financiers (www.amf-france.org).

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

8.5 Calendrier de La communication financière pour l'exercice 2006-2007

	Date
Chiffre d'affaires 1 ^{er} trimestre	Vendredi 28 juillet 2006
Chiffre d'affaires 2 ^e trimestre	Semaine du 23 octobre 2006
Résultats semestriels	Semaine du 11 décembre 2006
Chiffre d'affaires 3 ^e trimestre	Semaine du 22 janvier 2007
Chiffre d'affaires annuel	Semaine du 23 avril 2007
Résultats annuels	Semaine du 4 juin 2007

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).

Consoles de nouvelles générations : désigne les consoles de salon et les consoles portables. La Xbox360™ de Microsoft est la première console de salon de nouvelle génération à être sortie, fin 2005. Les consoles PlayStation®3 de Sony et Wii™ de Nintendo sont attendues fin 2006. Les consoles portables de nouvelle génération sont la PSP™ de Sony et la DS™ (suivie de la DS Lite) de Nintendo.

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.

Nintendo DS™ (Dual Screen) : Dernière console portable de Nintendo lancée fin 2004 aux États-Unis et au Japon et en mars 2005 en Europe. A la fin du 1^{er} semestre 2006, près de 19 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® Portable™ (PSP™) : première console portable éditée par Sony lancée fin 2004 au Japon et début 2005 aux États-Unis et en Europe. A la fin du 1^{er} semestre 2006, 11 millions d'unités ont été commercialisées sur ces deux territoires.

PlayStation®3 (PS3) : nouvelle console de salon de Sony dont le lancement mondial est prévu fin 2006.

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...)

Xbox360™ : console "nouvelle génération" de Microsoft, dont le lancement mondial a été effectué fin 2005. A la fin du premier semestre 2006, près de 4 millions d'unités ont été vendues.

Wii™ : nouvelle console de salon de Nintendo dont le lancement mondial est prévu fin 2006.

Table de Concordeance

Le Document de référence présent a été établi conformément aux dispositions de l'Annexe 1 du Règlement CE 809/2004 "prospectus", aux recommandations du CESR et aux interprétations/ recommandations de l'AMF publiées le 27/01/06.

Rubriques		Rapport annuel 2005/2006	Page
1.	PERSONNES RESPONSABLES	8.1	155
2.	CONTRÔLEURS LÉGAUX DES COMPTES	8.3	155
3.	INFORMATIONS FINANCIÈRES SÉLECTIONNÉES – Chiffres clés	1.2.1	33
4.	FACTEURS DE RISQUE	1.8	47
5.	INFORMATIONS CONCERNANT L'ÉMETTEUR		
5.1.	Histoire et évolution de la Société		
5.1.1.	Raison sociale et nom commercial	5.1.1	124
5.1.2.	Lieu et numéro d'enregistrement	5.1.5	124
5.1.3.	Date de constitution et durée de vie	5.1.4	124
5.1.4.	Siège social, forme juridique, législation applicable, pays d'origine, adresse et numéro de téléphone du siège	5.1 et 8.4	124 & 156
5.1.5.	Événements importants dans le développement des activités	1.1 et 1 ^{ère} partie du rapport annuel	3 & 32
5.2.	Investissements	1.7.1	46
6.	APERÇU DES ACTIVITÉS		
6.1.	Principales activités	1.2.3 à 1.2.4	35 - 36
6.2.	Principaux marchés	1.2.5 à 1.2.6	36 - 37
6.3.	Événements exceptionnels ayant influencé les principales activités ou les principaux marchés	1.2.7 et 1.8.1	37 & 47
6.4.	Dépendance à l'égard de certains contrats	1.8.5	48
6.5.	Position concurrentielle.	Introduction	32
7.	ORGANIGRAMME		
7.1.	Description et place de l'émetteur dans le Groupe.	1.6.1	44
7.2.	Principales filiales	1.6.3	45
8.	PROPRIÉTÉS IMMOBILIÈRES, USINES ET ÉQUIPEMENTS		
8.1.	Immobilisations corporelles les plus significatives	1.7.4	46
8.2.	Immobilisation corporelles et questions environnementales	N/A	N/A
9.	EXAMEN DE LA SITUATION FINANCIÈRE ET DU RÉSULTAT		
9.1.	Situation financière	1.2.8	37
9.2.	Résultat d'exploitation	1.2.7	37
10.	TRÉSORERIE ET CAPITAUX		
10.1.	Informations sur les capitaux	1.3.1	38
10.2.	Flux de trésorerie.	1.3.2	38
10.3.	Informations sur les conditions d'emprunt et la structure de financement	1.3.3	38
10.4.	Restriction à l'utilisation des capitaux	1.3.3	38
10.5.	Sources de financement attendues qui seront nécessaires pour honorer les engagements visés aux points 5.2.3 et 8.1.	1.2.9	38
11.	RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS ET LICENCES	1.7.2	46
12.	INFORMATION SUR LES TENDANCES	1.11.2	52
13.	PRÉVISIONS OU ESTIMATIONS DU BÉNÉFICE	N/A	N/A
14.	ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION, ET DIRECTION GÉNÉRALE		
14.1.	Membres des organes d'administration, de direction	6.1	137
14.2.	Conflits d'intérêts	6.1	137

Rubriques	Rapport annuel 2005/2006	Page
15.	RÉMUNÉRATION ET AVANTAGES	
15.1.	Rémunération versée et avantages en nature	2.5.6.2 85
15.2.	Sommes provisionnées ou constatées aux fins du versement de pensions, de retraites ou d'autres avantages.	2.5.6.2 85
16.	FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	
16.1.	Mandat des membres du conseil d'administration	6.6 139
16.2.	Contrats de service liant les membres des organes d'administration et de direction	6.8 145
16.3.	Informations sur le comité de l'audit et le comité de rémunération	N/A N/A
16.4.	Déclaration de conformité au régime de gouvernement d'entreprise en vigueur	6.1 137
17.	SALARIÉS	
17.1.	Nombre de salariés	1.4.1 39
17.2.	Participations au capital et stock options	1.4.3 et 6.7.2 40 & 145
17.3.	Accord prévoyant une participation des salariés dans le capital de l'émetteur	N/A N/A
18.	PRINCIPAUX ACTIONNAIRES	
18.1.	Répartition du capital et des droits de vote	5.2.3.1 134
18.2.	Droits de vote différents	5.2.3.1 134
18.3.	Contrôle de l'émetteur	5.2.3.1 134
18.4.	Accord dont la mise en oeuvre pourrait entraîner un changement de contrôle	5.2.3.3 135
19.	OPÉRATIONS AVEC DES APPARENTÉS	4.3 119
20.	INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR	
20.1.	Informations financières historiques	2 et 3 53 & 95
20.2.	Informations financières pro forma	N/A N/A
20.3.	États financiers	2 et 3 53 & 95
20.4.	Vérification des informations financières historiques annuelles	4 116
20.5.	Date des dernières informations financières	N/A N/A
20.6.	Informations financières intermédiaires et autres	N/A N/A
20.7.	Politique de distribution des dividendes	5.2.2.14 133
20.8.	Procédures judiciaires et d'arbitrage	1.7.3 46
20.9.	Changement significatif de la situation financière ou commerciale	1.11.1 52
21.	INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	
21.1.	Capital social	5.2.2 126
21.2.	Acte constitutif et statuts	5.2.1 124
22.	CONTRATS IMPORTANTS	N/A N/A
23.	INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS, DÉCLARATIONS D'EXPERTS ET DÉCLARATIONS D'INTÉRÊTS	N/A N/A
24.	DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	8.4 156
25.	INFORMATIONS SUR LES PARTICIPATIONS	3.5.9 114

LOST © Touchstone Television. All rights reserved. LOST is a trademark of Touchstone Television. NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC. All Rights Reserved. NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO This product is manufactured, distributed and sold in the rest of the world except Asia under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2006 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Far Cry Instincts, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". © 2006 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. © 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. © 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. © 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. © 2006 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. Open Season: TM & © 2006 Sony Pictures Animation Inc. All rights reserved. Game Software excluding Sony Elements: © 2006 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 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. A Note to Parents: Please consult www.filmratings.com for information regarding movie ratings in making viewing choices for children. © 2003-2005 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, Prince of Persia The Sand of Time, Prince of Persia Warrior Within and Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. © 1995-2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 2 The Great Escape, Rayman 3 Hoodlum Havoc, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Red Steel, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 Hip Interactive Europe. All Rights Reserved. Co-Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Hip Interactive Europe. Rugby Challenge 2006 is a trademark of Hip Interactive Europe and is used under license. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2006 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. © 2006 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ is a trademark of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 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. © 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", "PlayStation" and the "PS Family"  logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB)(for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. PSP is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. The Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

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 20 septembre 2006, conformément à l'article 212-13 de son règlement général. 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.

En application de l'article 28 du règlement de la Commission Européenne (CE) no 809/2004, les informations suivantes sont incluses par référence dans le présent document de référence :

- les comptes consolidés et sociaux et les rapports des Commissaires aux Comptes y afférent pour l'exercice clos le 31 mars 2004, tels que présentés dans le document de référence enregistré le 28/09/2004 sous le numéro D. 04-1264 et figurant aux pages 46 à 94 ;
- les comptes consolidés et sociaux et les rapports des Commissaires aux Comptes y afférent pour l'exercice clos le 31 mars 2005, tels que présentés dans le document de référence enregistré le 14/09/2005 sous le numéro D. 05-1153 et figurant aux pages 47 à 100 ;

**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 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
93 108 Montreuil 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 1800
Fax: +61 (2) 9518 6955

AUTRICHE

Altmannsdorfer Straße
76A/12/17A
1120 Wien
Tel: +43 1 803 21 21
Fax: +43 1 803 21 21 - 14

BELGIQUE

105 rue Colonel Bourg
1030 Bruxelles
Tel: +32 (2) 788 23 60
Fax: +32 (2) 788 23 61/62

BULGARIE

Geo Milev Residential District
6, Al. Zhendov Str., 1st floor
1113 - Sofia
Tel: + (359) 2 489 46 06 /
+ (359) 2 489 46 07
Fax: + (359) 2 871 00 33

CANADA

5505 boul Saint-Laurent
Suite 5000
Montreal H2T 1S6, Quebec
Tel: +1 (514) 490 2000
Fax: +1 (514) 490 0882

Édifice Ubisoft
390, boulevard Charest Est
Bureau 800
Québec (Qc) Canada - G1K 3H4
Tel: +1 (418) 524-1222

CHINE

13F & 15F, The Center
989 Chang Le Road
Shanghai 200031
Tel: +86 21 5407 5666
Fax: +86 21 5407 5156

42F, Kwah Center
1010 Huai Hai Middle 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

DANEMARK

Hoerkaer 20 1. Floor
DK-2730 Herlev
Tel: +45 38 32 03 00
Fax: +45 38 33 34 49

FINLANDE

World Trade Center Helsinki
P.O. Box 800
Aleksanterinkatu 17
00101 Helsinki
Tel: +358 (9) 69 69 41 80
Fax: +358 (9) 68 68 41 85

FRANCE

Austerlitz 2000
173-179 rue du Chevaleret
75646 Paris Cedex 13.
Tel: +33 (1) 01 48 18 50 00
Fax: +33 (1) 53 17 65 03

ALLEMAGNE

Adlerstrasse 74
40211 Düsseldorf
Tel: +49 (211) 33 800 0
Fax: +49 (211) 33 800 50

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

3F Minami Aoyama Bldg, 1F
6-11-1, Minami Aoyama, Minato-Ku
Tokyo 107-0002
Tel: +81 (3) 5468 2751
Fax: +81 (3) 5468 1360

MAROC

62, bd d'Anfa
Angle Moulay Youssef,
Casablanca
Tel: +212 (2) 20 85 87
Fax: +212 (2) 20 85 86

PAYS BAS

Rijnzathe 7A4
3454 PV De Meern
Tel: +31 (30) 66 29 110
Fax: +31 (30) 66 22 306

NORVÈGE

Tvetenveien 152
0671 Oslo
Tel: +47 22 15 14 60
Fax: +47 22 15 14 61

ROUMANIE

2, Expozitiei BLVD., Sector 1
012103 - Bucharest
Tel: +40 21 569 06 61 to 63 /
+40 21 305 21 72 et 73
Fax: +40 21 569 06 99 /
+40 21 305 21 74

CORÉE DU SUD

1715, 17th Floor Shinan Metro
Khan Building,
943-24 Dae-chi Dong,
Gang-nam Gu, Seoul 135-280
Tel: +82 (2) 6001 3070
Fax: +82 (2) 6001 3073

ESPAGNE

Parque Empresarial Alvia
José Echegaray, 8
Edificio 3 Planta 2ª Oficina 12
Tel: +34 (91) 640 46 00
Fax: +34 (91) 640 46 52

Avenida Ragull N°60
2 Da Planta
08190 Sant Cugat Del Vallés
Barcelona
Tel: +34 (93) 544 15 00
Fax: +34 (93) 590 62 53

SUÈDE

Johannesgränd 2
111 30 Stockholm
Tel: +46 (8) 864 351 30
Fax: +46 (8) 704 034 3

SUISSE

Ch. d'Entre-Bois 31
Case Postale 68
1000 Lausanne
Bellevaux
Tel: +41 (21) 641 68 68
Fax: +41 (21) 641 68 69

GRANDE-BRETAGNE

1st Floor, Chertsey Gate East
London Street, Chertsey
Surrey, KT16 8AP
Tel: 00 44 (0) 1932 578000
Fax: 00 44 (0) 1932 578001

ÉTATS-UNIS

625 Third Street
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

