



## UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES DU PREMIER TRIMESTRE 2025-26

	En M€ T1 2025-26	Variation publiée vs. T1 2024-25	En % du net bookings total	
			T1 2025-26	T1 2024-25
<b>Chiffre d'affaires IFRS 15</b>	310,8	-3,9%	NA	NA
<b>Net bookings</b>	281,6	-2,9%	NA	NA
Net bookings digital	250,2	-2,7%	88,8%	88,7%
Net bookings PRI	151,8	-4,3%	53,9%	54,7%
Net bookings back-catalogue	260,4	+4,4%	92,5%	86,0%

**Le Net Bookings du T1** s'est élevé à 281,6 M€, en dessous des prévisions, reflétant une performance inférieure aux attentes pour Tom Clancy's Rainbow Six® Siege, un partenariat désormais attendu au deuxième trimestre et, dans une moindre mesure, un impact défavorable des taux de change.

**Poursuite de la transformation du Groupe :** Ubisoft va se réorganiser en *Creative Houses*. Ces unités d'affaires renforceront la qualité, la focalisation, l'autonomie et la clarté des responsabilités tout en favorisant une plus grande proximité avec les joueurs. La première *Creative House* est la nouvelle filiale annoncée au mois de mars dernier, avec une direction dédiée récemment nommée. La finalisation de la transaction avec Tencent progresse bien et, sous réserve de l'approbation des autorités réglementaires, reste prévue d'ici la fin de l'année 2025.

**Objectifs 2025-26 confirmés :** Net Bookings stable sur un an, résultat opérationnel non-IFRS proche de l'équilibre et *Free Cash-Flow* négatif. Suite à la clôture de la transaction avec Tencent, le Groupe prévoit de maintenir une position de dette nette non-IFRS consolidée autour de zéro.

Yves Guillemot, co-fondateur et Directeur général, déclare : « *Le premier trimestre a livré des résultats contrastés. Du côté positif, Assassin's Creed Shadows a été en ligne avec les attentes, totalisant désormais plus de 5 millions de joueurs uniques depuis son lancement, et Rainbow Six Siege X a, quant à lui, reçu un accueil très positif de la part des joueurs grâce à un gameplay renouvelé et des fonctionnalités enrichies, qui ont entraîné une forte progression de l'engagement. Toutefois, les dépenses des joueurs de Rainbow Six Siege ont été temporairement mais significativement perturbées par des problèmes techniques liés à la tarification, désormais identifiés et corrigés. Malgré ce souci ponctuel, le jeu présente un fort potentiel de croissance, avec une bonne dynamique en termes d'activité et de dépenses en jeu.*

*Nous avons également fait des avancées significatives dans la transformation d'Ubisoft en définissant un nouveau modèle opérationnel articulé autour d'unités d'affaires, appelées Creative Houses. Ces entités reflèteront la diversité de nos expériences de jeu et renforceront la qualité, la focalisation, l'autonomie et la clarté des responsabilités. Ces Creative Houses ont pour ambition de renforcer durablement à la fois la vision créative et la performance de nos activités.*

*La nouvelle filiale annoncée plus tôt cette année, en charge de nos marques phares – Assassin's Creed, Far Cry et Rainbow Six – est la première de ces Creative Houses. L'annonce récente de son équipe dirigeante marque une étape importante dans l'évolution vers une organisation plus agile et focalisée, tout en assurant la vision créative et la stabilité nécessaires sur le long terme. »*

## ACTIVITÉ DU T1

Le net bookings du premier trimestre s'est élevé à 282 M€, en dessous des prévisions, reflétant une performance inférieure aux attentes pour Rainbow Six Siege, un partenariat désormais attendu au deuxième trimestre et, dans une moindre mesure, un impact défavorable des taux de change. Le net bookings du back-catalogue s'est établi à 260 M€, en hausse de 4 % sur un an, et de 6 % hors partenariats.

**Assassin's Creed® Shadows**, dont la performance du T1 a été conforme aux attentes, a récemment dépassé le cap des 5 millions de joueurs. Des mises à jour de contenu régulières continuent d'enrichir l'expérience des joueurs, comme la récente mise à jour des mécaniques de Parkour, qui a introduit de nouvelles interactions pour Naoe et Yasuke et a été très bien accueillie par la communauté. À l'approche de la période des fêtes, le potentiel à moyen terme du jeu sera soutenu par l'expansion Claws of Awaji, attendue au T2, qui proposera plus de 10 heures de nouveau contenu, ainsi qu'une nouvelle arme et de nouvelles compétences et capacités, offrant une expérience de jeu encore plus riche et étendue.

La mise à jour **Rainbow Six Siege X** a été lancée le 10 juin, en parallèle de la Saison 2 de l'Année 10. Elle introduit une évolution majeure du modèle économique du jeu, des améliorations significatives des systèmes au cœur du jeu, notamment au niveau du gameplay, l'introduction d'un nouveau mode de jeu permanent en 6v6 baptisé Dual Front et des fonctionnalités de protection des joueurs renforcées. Le lancement a reçu un accueil très positif de la part de la communauté, les joueurs saluant notamment les améliorations visuelles, la modernisation des cartes avec de nouvelles possibilités de destruction environnementale et un parcours d'intégration amélioré.

Bien que résolu en juin, un problème technique lié à l'utilisation de cartes prépayées a temporairement gonflé la valeur des portefeuilles de monnaie virtuelle et a significativement pesé sur les dépenses des joueurs ce trimestre. Néanmoins, la dynamique depuis le lancement est encourageante, avec des niveaux d'acquisition environ cinq fois supérieurs à ceux de la même période l'an passé, un nombre de Jours de Session de Jeu en hausse de 25 % sur un an en Juin depuis le lancement et de 65% comparé aux 3 semaines précédant celui-ci. Globalement, le mois de juin a enregistré le troisième meilleur résultat historique en termes de MAUs, juste derrière les deux mois de pic constatés durant la période Covid au printemps 2020. Le nombre de Jours de Session de Jeu continue sa croissance en juillet, en hausse de 20% à date. Malgré le problème ponctuel de tarification, les dépenses en jeu affichent également de bonnes dynamiques, avec la sortie de Valkyrie Paragon qui s'est établi comme la plus grosse vente de bundle depuis le lancement du jeu.

Ces évolutions témoignent d'un intérêt croissant et durable pour le jeu et montrent que les stratégies de contenu et d'engagement rencontrent un réel écho auprès des joueurs. Grâce à la mise à niveau du moteur de jeu, la mise à jour ambitieuse Siege X permettra d'augmenter significativement la qualité et la cadence de contenu proposé, posant ainsi les fondations pour les années à venir. Ce lancement n'est pas considéré comme un moment isolé, mais bien comme le début d'un nouveau chapitre pour le jeu, dont la trajectoire de croissance à long terme s'annonce très prometteuse.

**Tom Clancy's The Division® 2** a réalisé un excellent début d'exercice fiscal grâce au lancement de l'Année 7, à la sortie du DLC Battle for Brooklyn, à une nouvelle saison et à son intégration dans le Game Pass. Ces initiatives ont entraîné une croissance significative de l'acquisition et de l'engagement, permettant au jeu d'atteindre son plus haut niveau d'activité depuis mai 2020.

Dans le reste du back-catalogue, **Star Wars Outlaws™** a lancé son deuxième DLC, « A Pirate's Fortune », à la mi-mai. Ce lancement a reçu des critiques positives, les joueurs saluant le retour du légendaire pirate Hondo Ohnaka, la qualité de l'histoire et les nouveaux éléments de gameplay. Le jeu s'apprête également à toucher un public plus large avec sa sortie prévue sur la console Switch 2 le 4 septembre.

## **POURSUITE DE LA TRANSFORMATION DU GROUPE – NOMINATION DE DEUX CO-CEOs POUR DIRIGER LA NOUVELLE FILIALE**

Dans le cadre des travaux en cours visant à repenser son modèle opérationnel menés par un comité de transformation interne, le Groupe va se réorganiser autour de *Creative Houses* autonomes – des unités d'affaires agiles conçues pour refléter la diversité des expériences de jeu proposées. Chacune d'entre elles disposera de sa propre équipe de direction, d'objectifs dédiés et d'une feuille de route claire. Cette évolution vise à renforcer la qualité, la focalisation, l'autonomie et la clarté des responsabilités, tout en favorisant une plus grande proximité avec les joueurs et une allocation rigoureuse du capital. La nouvelle organisation sera annoncée d'ici la fin de l'année.

Christophe Derennes et Charlie Guillemot ont été nommés co-CEOs de la nouvelle filiale, la première de ces *Creative Houses*, et joueront un rôle clé dans l'accélération de la croissance des franchises Assassin's Creed®, Far Cry® et Tom Clancy's Rainbow Six®. Dotés de parcours complémentaires, ils apportent une solide expertise du secteur, une compréhension moderne des attentes des joueurs, une connaissance approfondie de l'écosystème Ubisoft, un engagement constant en faveur de la qualité et une vision créative ambitieuse. Ensemble, ils auront pour mission de développer des écosystèmes de jeux multiplateformes et *evergreen*.

La finalisation de la transaction avec Tencent, soumise à l'approbation des autorités réglementaires, progresse bien et reste attendue d'ici la fin 2025.

## **AG 2025 - NOMINATION DE DEUX NOUVEAUX ADMINISTRATEURS INDEPENDANTS**

Les actionnaires d'Ubisoft ont approuvé l'ensemble des résolutions à l'ordre du jour de l'Assemblée Générale du 10 juillet à une large majorité, témoignant du large soutien des actionnaires dans la stratégie du Groupe. En particulier, les actionnaires ont voté en faveur de la nomination de deux nouveaux administrateurs indépendants, Axelle Lemaire et André Loesekrug-Pietri, qui apportent tous deux une riche expérience et sont largement reconnus pour leur leadership et leur expertise dans le domaine des technologies et des affaires publiques. Ubisoft leur souhaite la bienvenue au sein de son Conseil d'Administration et se réjouit de pouvoir bénéficier de leurs expériences respectives, qui contribueront à soutenir la stratégie et la transformation d'Ubisoft dans les années à venir. Les actionnaires ont également renouvelé le mandat de Claude France, Administratrice Indépendante Référente et Présidente du Comité d'Audit et des Risques, ainsi que les mandats de Christian Guillemot et Michel Guillemot.

**Note**

Le Groupe présente des indicateurs à caractère non strictement comptable car ils illustrent mieux les performances opérationnelles et financières d'Ubisoft. Les définitions des indicateurs alternatifs de performance sont disponibles en annexe de ce communiqué.

**Chiffre d'affaires et net bookings**

En millions d'Euros	3 mois 2025-26	3 mois 2024-25
<b>Chiffre d'affaires IFRS15</b>	<b>310,8</b>	<b>323,5</b>
Revenus différés liés à la norme IFRS15	(29,1)	(33,5)
<b>Net bookings</b>	<b>281,6</b>	<b>290,0</b>

Le chiffre d'affaires IFRS15 du premier trimestre 2025-26 s'élève à 310,8 M€, en baisse de 3,9 % (1,6 % à taux de change constants<sup>1</sup>) par rapport aux 323,5 M€ réalisés au premier trimestre 2024-25.

Le net bookings du premier trimestre 2025-26 s'élève à 281,6 M€, inférieur à l'objectif d'environ 310,0 M€ et en baisse de 2,9 % (0,5 % à taux de change constants) par rapport aux 290,0 M€ réalisés au premier trimestre 2024-25.

**Perspectives**Deuxième trimestre 2025-26

Le net bookings du deuxième trimestre 2025-26 est attendu aux alentours de 450 M€. La croissance attendue par rapport au T1 est portée par des partenariats B2B stratégiques, y compris de nouveaux, la contribution croissante de Rainbow Six Siege X et des revenus significatifs liés à l'atteinte de jalons contractuels sur les séries télévisées.

Exercice 2025-26

Le Groupe confirme ses objectifs financiers. Il prévoit un net bookings stable sur un an, un résultat opérationnel non-IFRS proche de l'équilibre et un Free Cash-Flow négatif. Suite à la clôture de la transaction avec Tencent, le Groupe prévoit de maintenir une position de dette nette consolidée non-IFRS autour de zéro.

Le line-up pour le reste de l'exercice 2025-26 comprend Anno 117: Pax Romana™, le remake de Prince of Persia™: The Sands of Time, Rainbow Six® Mobile et The Division® Resurgence. D'autres titres seront annoncés ultérieurement.

---

<sup>1</sup> La méthode utilisée pour le calcul du chiffre d'affaires à taux de change constants est d'appliquer aux données de la période considérée, les taux de change moyens utilisés pour la même période de l'exercice précédent

## Conférence téléphonique

Le Groupe tiendra ce jour, mardi 22 juillet 2025, une conférence téléphonique en anglais à 18h15 heure de Paris / 12h15 heure de New York.

Celle-ci sera accessible en direct et en différé au lien suivant :

<https://edge.media-server.com/mmc/p/uey9p2wc/>

## Contacts

### Communication financière

Alexandre Enjalbert  
Head of Investor Relations  
+ 33 1 48 18 50 78  
[alexandre.enjalbert@ubisoft.com](mailto:alexandre.enjalbert@ubisoft.com)

### Relations Presse

Emmanuel Carré  
Attaché de Presse  
+33 1 48 18 50 91  
[emmanuel.carre@ubisoft.com](mailto:emmanuel.carre@ubisoft.com)

## Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, ou sur des performances financières à venir. Ces éléments de projection sont donnés à titre d'objectifs. 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 approuvées par le Conseil d'Administration et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le Document d'Enregistrement Universel d'Ubisoft, déposé le 19 juin 2025 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

## À propos d'Ubisoft

Ubisoft est un créateur d'univers reconnu, dont la mission est d'enrichir la vie des joueurs à travers des expériences de divertissement originales et inoubliables. Portées par des équipes réparties dans le monde entier, ses productions couvrent un large éventail de jeux emblématiques, parmi lesquels Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Les Lapins Crétins®, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew® et Tom Clancy's The Division®. Avec Ubisoft Connect, les joueurs bénéficient d'un écosystème de services leur permettant d'enrichir leur expérience, de débloquent des récompenses et de rester connectés, quelle que soit la plateforme utilisée. Grâce à l'abonnement Ubisoft+, ils peuvent accéder dès leur sortie aux nouveautés, aux éditions premium et aux contenus additionnels, que ce soit sur PC, consoles ou via le cloud. Sur l'exercice fiscal 2024-2025, Ubisoft a réalisé un chiffre d'affaires net de 1,85 milliard d'euros. Pour en savoir plus : [www.ubisoftgroup.com](http://www.ubisoftgroup.com).

© 2025 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

## **ANNEXES**

### **Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable**

Le net bookings correspond au chiffre d'affaires retraité de la composante services, intégrant les montants inconditionnels liés aux contrats de licence ou de distribution reconnus indépendamment de la réalisation des obligations de performance, et retraité des impacts de financement (composantes financement et réductions de prix).

PRI : Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d'items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités).

Le résultat opérationnel non-IFRS, calculé sur la base du net bookings, correspond au résultat opérationnel sous déduction des éléments suivants :

- rémunérations payées en actions dans le cadre des plans d'attribution d'actions gratuite, plans d'épargne groupe et options de souscription et/ou d'achat d'actions ;
- composante financement des contrats de vente ;
- dépréciation des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie ;
- résultat non opérationnel lié à une restructuration dans l'organisation du groupe.

### **Répartition géographique du net bookings**

	<b>Q1 2025-26</b>	<b>Q1 2024-25</b>
Europe	35%	32%
North America	49%	53%
Rest of the world	16%	15%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### **Répartition du net bookings par plateforme**

	<b>Q1 2025-26</b>	<b>Q1 2024-25</b>
CONSOLES	50%	50%
PC	26%	27%
MOBILE	10%	10%
Others*	14%	13%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

*\*Produits dérivés, etc.*

**Calendrier des sorties**  
**2<sup>ème</sup> trimestre (juillet – septembre 2025)**

**DIGITAL ONLY**

ASSASSIN'S CREED® SHADOWS: Claws of Awaji Expansion	AMAZON LUNA, MAC WITH APPLE SILICON, PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
THE CREW® MOTORFEST: Season 7	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
FOR HONOR®: Year 9 Season 3	PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE
HEROES OF MIGHT & MAGIC OLDEN ERA	PC
THE ROGUE PRINCE OF PERSIA	PC
SKULL AND BONES™: Year 2 Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 5, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 10 - Season 3	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 7 Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE
STAR WARS™ OUTLAWS	NINTENDO SWITCH™ 2