



## UBISOFT ANNONCE SES RESULTATS POUR L'EXERCICE 2023-24

### Net Bookings records pour l'année et le 4ème trimestre

Résultat opérationnel non-IFRS de 401 M€ pour l'exercice 2023-24,  
en ligne avec l'objectif

Programme de réduction des coûts en bonne voie

Croissance solide attendue pour l'exercice 2024-25 grâce à un pipeline robuste :  
Star Wars Outlaws™ et Assassin's Creed® Shadows,  
deux des jeux les plus attendus de l'année

Focus stratégique renforcé sur deux segments :  
jeux d'Aventure en Monde Ouvert et expériences natives Game-as-a-Service

	2023-24 (en M€)	Variation publiée vs. 2022-23	En % du net bookings total	
			12 mois 2023-24	12 mois 2022-23
<b>Chiffre d'affaires IFRS 15</b>	<b>2 300,9</b>	+26,8%	NA	NA
<b>Net bookings</b>	<b>2 321,4</b>	+33,5%	NA	NA
Net bookings digital	1 987,7	+33,9%	85,6%	85,4%
Net bookings PRI	879,0	-12,3%	37,9%	57,6%
Net bookings back-catalogue	1 498,1	+49,2%	64,5%	57,7%
<b>Résultat opérationnel IFRS</b>	<b>313,6</b>	NA	13,6%	NA
<b>Résultat opérationnel non-IFRS</b>	<b>401,4</b>	NA	17,3%	NA

### Net Bookings records pour l'année et le 4ème trimestre

- **Amélioration des indicateurs d'activité** : 138 millions de joueurs uniques actifs enregistrés sur console et PC, soit 4 % de plus que l'année précédente, et un nombre total d'heures de jeu en hausse de 12 %, avec une croissance du PRI par heure.
- Les franchises **Rainbow Six®** et **Assassin's Creed®** ont connu une très forte croissance du Net Bookings et ont chacune bénéficié d'une solide base de fans de plus de 30 millions de joueurs uniques actifs.
- **Surperformance du back-catalogue**, notamment grâce à la performance spectaculaire de Rainbow Six® Siege.
- **Retour à une cadence soutenue de lancements de qualité** aux perspectives de ventes sur le long terme.
- **Partenariats B2B** sur le back-catalogue qui augmentent la valeur des jeux sur leur cycle de vie, ainsi que sur le streaming, y compris la licence non exclusive des droits de streaming d'Activision Blizzard.

**Objectif de réduction annuelle des coûts de 200 millions d'euros d'ici 2025-26 en bonne voie d'être atteint** : base de coûts fixes réduite d'environ 150 millions d'euros au cours de l'exercice 2023-24.

**Exercice 2023-24 en ligne avec les objectifs** : Résultat opérationnel non-IFRS de 401 millions d'euros et capacité d'autofinancement non-IFRS de 91 millions d'euros.

**Line-up robuste pour l'exercice 2024-25** : Assassin's Creed® Shadows, Rainbow Six® Mobile, Star Wars Outlaws™, The Division® Resurgence et XDefiant. Ubisoft Forward aura lieu le 10 juin et sera l'occasion de présenter plus en détail nos les dernières nouvelles sur les sorties à venir.

**Objectifs 2024-25** : Croissance solide du net bookings, légère progression du résultat opérationnel non-IFRS et hausse de la capacité d'autofinancement non-IFRS conduisant à un Free Cash-Flow positif.

**Focus stratégique renforcé sur deux piliers, s'appuyant sur les points forts d'Ubisoft avec l'objectif de générer une croissance rentable et une récurrence durable :** 1/ Retrouver le leadership sur le segment des jeux d'Aventure en Monde Ouvert et 2/ Fortement progresser sur les expériences natives Game-as-a-Service (GaaS), en s'appuyant sur nos technologies de pointe qui constitueront un élément de différenciation.

**Paris, le 15 Mai 2024** – Ubisoft publie ses résultats pour l'exercice 2023-24.

Yves Guillemot, co-fondateur et Directeur général, déclare : « *Les résultats de l'exercice 2023-24 confirment qu'Ubisoft est de nouveau sur la voie d'une croissance rentable, affichant des net bookings annuel et trimestriel records et un résultat opérationnel en ligne avec nos objectifs.*

*Cet exercice marque une première étape cruciale de notre redressement, avec des performances solides et les premiers fruits de notre transformation vers un modèle d'affaires plus équilibré et récurrent, reposant sur de multiples sources de revenus. L'année illustre également la force et la valeur de nos actifs clés, notamment nos équipes talentueuses, un portefeuille diversifié de marques de grande qualité qui ont porté notre back-catalogue à des niveaux records, des communautés passionnées de fans dans l'ensemble des franchises, des technologies propriétaires de pointe et une position unique dans l'industrie du jeu vidéo qui nous permet de signer des partenariats rentables. Dans le même temps, nous continuons à nous adapter à une industrie en rapide évolution et nous avons accompli des progrès importants dans la transformation de notre organisation à tous les niveaux. »*

Frédéric Duguet, Directeur financier, commente « *Une fois de plus, cet exercice apporte la preuve que notre back-catalogue, alimenté par la qualité de nos marques, constitue toujours un élément fondamental de notre modèle. De grands progrès ont également été effectués dans le cadre de notre plan de réduction des coûts, puisque nous avons réduit notre base de coûts fixes de 150 millions d'euros grâce à un contrôle strict des recrutements, à des restructurations ciblées et à un effet de change favorable. Tout cela aboutit à une capacité d'autofinancement de 91 millions d'euros. Bien qu'il reste du travail à accomplir dans les années à venir, nous sommes en bonne voie pour revenir à une génération de free cash flow en 2024-25 et pour atteindre notre objectif de réduction des coûts de 200 millions d'euros par an d'ici à 2025-26. »*

Yves Guillemot conclut « *Poursuivant une approche pragmatique et sélective d'investissement organique, et en lien avec les piliers stratégiques annoncés l'an passé, nous nous concentrons sur deux priorités : retrouver le leadership sur le segment des jeux d'Aventure en Monde Ouvert et fortement progresser sur les expériences natives GaaS. En nous appuyant sur ces deux axes clés, et en tirant profit des investissements en cours dans nos technologies afin de développer et maintenir un avantage concurrentiel, nous visons croissance et récurrence avec l'objectif de faire progressivement croître notre résultat opérationnel et générer un free cash flow robuste.*

*Nous sommes déterminés à poursuivre notre redressement au cours de l'exercice 2025, notamment grâce à un line-up très prometteur comprenant Assassin's Creed Shadows, Rainbow Six Mobile, Star Wars Outlaws, The Division Resurgence et XDefiant. Notre prochain événement Ubisoft Forward, qui aura lieu le 10 juin, sera l'occasion de présenter nos projets innovants et d'apporter la preuve de notre engagement à proposer des expériences persistantes et de grande qualité. »*

## **Focus stratégique renforcé autour de deux piliers : les jeux d'Aventure en Monde Ouvert et les expériences natives Games-as-a-Service**

Au cours de l'exercice 24, nous avons récolté les premiers fruits de notre transformation, en avançant dans notre stratégie qui vise à étendre la portée mondiale des plus grandes marques d'Ubisoft et à améliorer la récurrence de notre modèle grâce à des jeux Live persistants.

A la suite d'une analyse de marché détaillée et dans le cadre d'une stratégie pragmatique et sélective d'investissement organique, nous avons choisi de jouer sur nos points forts et accentuons notre focus stratégique sur deux segments, les jeux d'Aventure en Monde Ouvert<sup>1</sup> et les expériences natives GaaS<sup>2</sup>. Ce focus offre non seulement des perspectives de revenus récurrents et de croissance rentable, mais nous permet également de tirer profit de nos franchises et de mieux fertiliser de manière croisée les marques établies d'Ubisoft. Ainsi, nous bénéficions également de nos investissements sélectifs en cours dans nos technologies propriétaires afin de développer un avantage concurrentiel durable.

Le premier objectif consiste à retrouver le leadership sur le segment des jeux d'Aventure en Monde Ouvert, qui sont des univers immersifs dotés d'une histoire riche, engageant profondément les joueurs. Le marché des jeux d'Aventure en Monde Ouvert représente aujourd'hui 25 milliards d'euros et devrait encore croître dans les années à venir. Ce marché est dynamique, bénéficiant de ruptures technologiques et se caractérise par de hautes barrières à l'entrée. Sur ce marché, Ubisoft peut s'appuyer sur des franchises clés comme Assassin's Creed, Far Cry®, The Division®, Ghost Recon® et Star Wars. Cela commencera dès l'exercice 2024-25 avec le lancement de Star Wars Outlaws et d'Assassin's Creed Shadows et se poursuivra dans les années à venir, au cours desquelles nous offrirons des expériences immersives qui attirent davantage de joueurs dans nos univers et atteignent de nouveaux publics, notamment grâce au multijoueur et au mobile.

Le deuxième objectif consiste à étendre notre présence sur les expériences natives GaaS. Historiquement l'un des segments majeurs de l'industrie du jeu vidéo, ce marché de croissance représente actuellement 120 milliards d'euros et dispose du plus grand marché adressable total en termes de nombre de joueurs. Dans ce segment, Ubisoft a notamment installé avec succès Rainbow Six Siege, qui est devenu l'un de nos jeux les plus importants et les plus rentables. L'objectif est de fortement progresser sur ce marché en pleine croissance, notamment en continuant d'enrichir les expériences existantes et en capitalisant sur les lancements prochains de XDefiant, Rainbow Six Mobile et The Division Resurgence.

Nous sommes pleinement convaincus que nos technologies propriétaires offriront des avantages concurrentiels décisifs dans ces deux segments clés, en favorisant non seulement l'efficacité mais aussi la différenciation. Ubisoft a toujours été une entreprise tournée vers l'avenir sur le plan technologique et a considérablement revu son modèle opérationnel ces dernières années grâce à une approche double.

---

<sup>1</sup> Des expériences conçues pour plonger les joueurs au cœur d'une aventure à travers un monde immersif et une histoire captivante.

<sup>2</sup> Des expériences conçues pour captiver les joueurs sur le long terme grâce à un gameplay engageant et gratifiant, des interactions sociales, des mises à jour fréquentes du contenu.

Premièrement, nous avons rationalisé, consolidé et mutualisé nos actifs technologiques afin de réaliser des économies d'échelle. Notamment, nous avons rationalisé les branches d'Ubisoft Anvil et Snowdrop, nos moteurs de jeu propriétaires, pour converger vers seulement deux branches de référence partagées entre nos jeux en production, permettant ainsi à nos équipes de se concentrer sur les innovations de rupture et faciliter le partage entre studios. Les résultats seront notamment visibles cette année avec les sorties de Star Wars Outlaws et Assassin's Creed Shadows.

Deuxièmement, nous avons poursuivi nos investissements pour exploiter le potentiel des nouvelles technologies qui peuvent ouvrir de nouvelles frontières à la créativité et à l'expérience des joueurs, en particulier l'IA Générative. Notamment, lors de la GDC 2024, Ubisoft a dévoilé NEO NPC, son premier prototype d'IA générative introduisant une interactivité augmentée pour les joueurs. Il est conçu pour transformer la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages non jouables et créer des expériences de jeu plus immersives. En plus de plusieurs projets internes en cours, Ubisoft collabore également avec des entreprises leaders en IA sur des initiatives conjointes.

## Faits marquants du T4 et de l'exercice

### Back-catalogue

Pour sa 9<sup>ème</sup> année, **Rainbow Six Siege** a renforcé son leadership dans le segment concurrentiel des jeux Live de tir à la première personne grâce à des chiffres impressionnants et soutenus tout au long de l'année. Au total, le net bookings a augmenté de plus de 50 % cette année. Le jeu affiche également d'excellents résultats en termes d'acquisition, d'activité, d'audience et de monétisation cette année, notamment avec une croissance importante du nombre de jours de session (+38 %) et du nombre de jours de session de jeu par joueur (+24 %) par rapport à l'année précédente. En avril 2024, le jeu a connu une accélération de la croissance sur un an du nombre de jours de session de jeu par rapport au T4.

L'introduction de la version bêta de la place de marché a suscité une réaction positive de la part de la communauté et offre de belles perspectives grâce au potentiel d'effets de réseau beaucoup plus forts. Par ailleurs, l'accueil phénoménal réservé au Six Invitational qui a battu tous les records d'audience, un taux de conversion record du Battle Pass et de multiples améliorations du gameplay et de la sécurité des joueurs ont contribué à la performance excellente du jeu cette année.

Autre pilier clé de notre back-catalogue, la franchise **Assassin's Creed** a une nouvelle fois surperformé au cours du trimestre, avec une croissance à deux chiffres du nombre de joueurs actifs par rapport à l'année précédente. L'engagement de la franchise a bénéficié du lancement récent d'Assassin's Creed® Mirage et de l'inclusion d'Assassin's Creed Valhalla® dans le Game Pass. Le Net Bookings de la marque a augmenté de plus de 30% cette l'année.

Les franchises Assassin's Creed et Rainbow Six ont chacune bénéficié d'une solide base de fans de plus de 30 millions de joueurs actifs au cours de l'année, soulignant la portée des marques phares d'Ubisoft.

## Nouveaux lancements

Cette année aura été marquée par une cadence soutenue de lancements de qualité aux perspectives de ventes sur le long terme. Le quatrième trimestre a notamment vu la sortie de **Skull and Bones™**. Le jeu a affiché un fort engagement, atteignant le deuxième meilleur temps de jeu quotidien pour un jeu Ubisoft, avec une moyenne de 4 heures au cours des premières semaines qui ont suivi son lancement. La solide rétention J-28 s'explique par le contenu *end-game* lancé avec la Saison 1. Nous visons à améliorer cette rétention et élargir la base de joueurs avec le lancement prochain de la Saison 2, *Chorus of Havoc*, qui continuera d'enrichir le contenu *end-game* avec l'ajout de nouveaux boss, d'événements mondiaux et d'améliorations des navires. La Saison 2 apportera également de nouveaux modes de jeu PvE et Solo. Le trimestre a aussi vu le lancement de **Prince of Persia™ : The Lost Crown**, qui a été unanimement salué par les joueurs et par la critique pour son level design de premier rang et son gameplay de combat à la fois engageant et profond. Ce lancement est une illustration convaincante de la capacité d'Ubisoft à faire revivre des marques emblématiques. Cela a été confirmé par l'annonce positivement reçue de **The Rogue Prince of Persia™**, un nouveau roguelite d'action-plateforme en 2D développé par le studio partenaire Evil Empire, qui sortira en Early Access sur Steam le 27 mai.

**The Crew® Motorfest** continue, depuis son lancement, de surperformer *The Crew® 2* sur les indicateurs d'acquisition, d'activité, de monétisation et de net bookings sur une base comparable, grâce à la qualité de ses activités saisonnières, mensuelles et hebdomadaires. La franchise a quadruplé son net bookings d'une année sur l'autre, le portant à un niveau record. De son côté, **Assassin's Creed Mirage** a remporté le prix du public lors de la cérémonie des Pégases 2024 et les joueurs ont maintenu leur engagement dans le jeu qui a notamment vu l'ajout du mode *Permadeath* en février.

## B2B

Dans une industrie marquée par une forte demande de contenus de qualité, l'unicité et l'attractivité du portefeuille de marques propriétaires d'Ubisoft ont été une fois de plus soulignées cette année par sa capacité à signer des partenariats B2B qui augmentent la valeur des titres du back-catalogue tout en fournissant des contenus de qualité à ses partenaires. L'année a également été marquée par des partenariats B2B sur le streaming, y compris la licence des droits de streaming d'Activision Blizzard de manière non exclusive.

## Un plan de réduction des coûts sur la bonne voie, des investissements plus ciblés et sélectifs

Dans le cadre des efforts d'Ubisoft pour rationaliser ses opérations et s'adapter aux tendances du marché en évolution, de nouvelles réorganisations ont eu lieu au sein des équipes de Global Publishing, tant au niveau de la région APAC, désormais organisée en trois hubs d'engagement, qu'au niveau central. Par ailleurs, dans le cadre de la sélectivité accrue de ses investissements, Ubisoft a décidé de mettre fin au développement de *The Division Heartland®* et de redéployer les ressources correspondantes vers des projets plus importants tels que *XDefiant* et *Rainbow Six Siege*.

Grâce à la poursuite du contrôle strict des recrutements, à la simplification organisationnelle et à des restructurations ciblées, le nombre total d'employés dans le monde s'est établi à 19 011 fin mars 2024. Cela représente une baisse de plus de 1 700 personnes en 18 mois. Au cours de la même période, la rétention des employés a continué de s'améliorer.

Le plan de réduction des coûts est en bonne voie, la base de coûts fixes pour l'exercice 2023-24 ressortant à environ 1,6 milliard d'euros. Cela représente une réduction d'environ 150 millions d'euros sur un an, y compris un effet de change favorable.

## Un pipeline de jeux robuste pour l'exercice 2025

Le line-up de l'exercice 2024-25 comprend, du côté des jeux premium, Assassin's Creed Shadows et Star Wars Outlaws, deux des jeux les plus attendus de l'année, et du côté du free-to-play, Rainbow Six Mobile, The Division Resurgence et XDefiant.

**Star Wars Outlaws** a récemment fait son retour avec une bande-annonce, suscitant l'enthousiasme et l'impatience avant sa sortie prévue le 30 août. Développé par Massive, le tout premier jeu Star Wars en monde ouvert proposera aux joueurs de vivre l'imaginaire des malfrats en incarnant Kay Vess et son fidèle compagnon Nix. Ils navigueront dans le monde souterrain, y compris dans de redoutables syndicats du crime, pour réaliser l'un des plus grands casses que la galaxie ait jamais connus, en explorant des lieux à la fois emblématiques et inédits.

**Assassin's Creed Shadows**, le prochain titre phare de la marque et l'avenir du RPG en monde ouvert d'Assassin's Creed, sera révélé aujourd'hui dans une bande-annonce cinématique. Développé par Ubisoft Québec, le studio à l'origine d'Assassin's Creed Odyssey, ce nouvel opus permettra aux joueurs d'embarquer pour un voyage dans le Japon féodal.

**XDefiant**, un jeu Game-as-a-Service natif et free-to-play pour PC et consoles, lancera sa présaison le 21 mai. Développé par Ubisoft San Francisco, ce jeu de tir en arène à la première personne en arène 6v6 s'appuiera sur des factions issues des différents univers d'Ubisoft, permettant ainsi aux joueurs de profiter de styles de jeu variés. Le jeu commencera avec 14 cartes, 5 modes de jeu, 5 factions jouables et sera enrichi par des mises à jour régulières du contenu chaque saison trimestrielle.

## Changements organisationnels clés au sein de l'équipe dirigeante pour un pilotage plus efficace de la croissance d'Ubisoft

Cécile Russeil, ancienne Chief Legal Officer, a été nommée au poste d'Executive Vice President en charge des Affaires Corporatives, de la Communication, du DIA, du Juridique et des Ressources Humaines. Sa connaissance approfondie de l'organisation d'Ubisoft et de l'industrie du jeu vidéo permettra d'améliorer l'agilité et la cohérence à travers l'ensemble des opérations d'Ubisoft.

Les SVP Marie-Sophie de Waubert et Martin Schelling ont également été nommés respectivement Chief Studios and Portfolio Officer et Chief Production Officer. Ils poursuivront les efforts initiés il y a deux ans pour renforcer les normes et méthodologies partagées ainsi que les meilleures pratiques et les indicateurs de performance clés dans les capacités de conception et de production de jeux.

Ces évolutions assureront une plus grande efficacité et prédictibilité grâce à une stratégie de production et à un modèle organisationnel rationalisés et plus efficaces.

Cécile Russeil, Marie-Sophie de Waubert et Martin Schelling sont tous trois membres du Comité Exécutif d'Ubisoft.

## 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 ainsi que le tableau de réconciliation entre le compte de résultat consolidé IFRS et le compte de résultat consolidé non-IFRS sont disponibles en annexe de ce communiqué.

## Compte de résultat et principaux éléments financiers

En millions d'euros	2023-24	%	2022-23	%
<b>Chiffre d'affaires IFRS 15</b>	<b>2 300,9</b>		<b>1 814,3</b>	
Retraitements liés à la norme IFRS 15	20,5		-74,9	
<b>Net bookings</b>	<b>2 321,4</b>		<b>1 739,5</b>	
<b>Marge brute basée sur le net bookings</b>	<b>2 117,1</b>	<b>91,2%</b>	<b>1 522,9</b>	<b>87,5%</b>
Frais de recherche et développement non-IFRS	-1 025,8	-44,2%	-1 394,4	-80,2%
Frais commerciaux non-IFRS	-409,9	-17,7%	-339,1	-19,5%
Frais généraux et administratifs non-IFRS	-280,1	-12,1%	-289,6	-16,6%
Frais commerciaux et frais généraux non-IFRS	-689,9	-29,7%	-628,7	-36,1%
<b>Résultat opérationnel non-IFRS</b>	<b>401,4</b>	<b>17,3%</b>	<b>-500,2</b>	<b>-28,8%</b>
<b>Résultat opérationnel IFRS</b>	<b>313,6</b>		<b>-585,8</b>	
<b>BPA dilué non-IFRS (en €)</b>	<b>1,79</b>		<b>-3,30</b>	
<b>BPA dilué IFRS (en €)</b>	<b>1,24</b>		<b>-4,08</b>	
<b>Capacité d'autofinancement non-IFRS <sup>(1)</sup></b>	<b>90,8</b>		<b>-227,3</b>	
<b>Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS <sup>(1)</sup></b>	<b>-393,3</b>		<b>-354,2</b>	
Dépenses liées aux investissements en R&D	1 255,8		1 328,8	
<b>Situation financière nette non-IFRS</b>	<b>-985,1</b>		<b>-662,0</b>	

<sup>(1)</sup> Sur la base du tableau de flux de trésorerie consolidé pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité).

## Sales and net bookings

Le chiffre d'affaires IFRS15 du quatrième trimestre 2023-24 s'élève à 858,4 M€, en hausse de 176,3 % (178,8 % à taux de change constants<sup>3</sup>), par rapport aux 310,7 M€ réalisés au quatrième trimestre 2022-23. Le chiffre d'affaires IFRS15 2023-24 s'élève à 2 300,9 M€, en hausse de 26,8 % (29,1 % à taux de change constants) par rapport aux 1 814,3 M€ réalisés en 2022-23.

Le net bookings du quatrième trimestre 2023-24 s'élève à 872,7 M€, en hausse de 178,7 % (181,1 % à taux de change constants) par rapport aux 313,2 M€ réalisés au quatrième trimestre 2022-23. Le net bookings 2023-24 s'élève à 2 321,4 M€, en hausse de 33,5 % (35,8 % à taux de change constants) par rapport aux 1 739,5 M€ réalisés en 2022-23.

## Principaux éléments du compte de résultat<sup>4</sup>

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à 401,4 M€ contre -500,2 M€ réalisés en 2022-23. Le résultat net non-IFRS part du Groupe s'élève à 252,0 M€, soit un résultat par action (dilué) non-IFRS de 1,79€. Ils s'élevaient respectivement à -400,0 M€ et -3,30€ sur l'exercice 2022-23.

Le résultat net IFRS part du Groupe ressort à 157,8 M€, soit un résultat par action (dilué) IFRS de 1,24€. Ils s'élevaient respectivement à -494,2 M€ et -4,08€ sur l'exercice 2022-23.

<sup>3</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

<sup>4</sup> Plus de détails sur les mouvements du compte de résultats et des flux de trésorerie sont à retrouver dans la présentation publiée sur le site internet

## **Principaux éléments de flux de trésorerie<sup>5</sup>**

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 393,3 M€ (contre une consommation de 354,2 M€ en 2022-23). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS à 90,8 M€ (contre -227,3 M€ en 2022-23) et une hausse du BFR non-IFRS de 484,1 M€ (contre une hausse de 126,9 M€ en 2022-23).

## **Principaux éléments de bilan et de liquidités**

Au 31 mars 2024, les fonds propres s'élèvent à 1 877 M€ et l'endettement net non-IFRS est en hausse à 985 M€ par rapport à l'endettement net de 662 M€ au 31 mars 2023 (l'endettement net IFRS s'élève à 1 304 M€, dont 319 M€ liés au retraitement comptable IFRS16). Au 31 mars 2024, la trésorerie et les équivalents de trésorerie s'établissent à 1 205 M€.

## **Perspectives**

### Premier trimestre 2024-25

Le Net bookings du premier trimestre 2024-25 est attendu aux alentours de 275 M€.

### Exercice 2024-25

Le Groupe annonce ses objectifs financiers pour l'exercice 2024-25 : une croissance solide du net bookings, une légère progression du résultat opérationnel non-FRS et une hausse de la capacité d'autofinancement non-IFRS conduisant à un Free Cash-Flow positif.

Le line-up de l'exercice 2024-25 comprend, du côté des jeux premium, Assassin's Creed Shadows et Star Wars Outlaws, deux des jeux les plus attendus de l'année, et du côté du free-to-play, Rainbow Six Mobile, The Division Resurgence et XDefiant.

---

<sup>5</sup> Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur



## Conference call

Le Groupe tiendra ce jour, Mercredi 15 Mai 2024, 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/8zdia455/>

## 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 20 juillet 2023 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

### **À propos d'Ubisoft**

Ubisoft est un créateur de mondes qui s'engage à enrichir la vie des joueurs à travers des expériences de jeu uniques et mémorables. Ses équipes internationales créent et développent un portefeuille varié de jeux, comprenant des marques telles qu'Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, The Lapins Crétins™, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew® et Tom Clancy's The Division®. Grâce à Ubisoft Connect, les joueurs profitent d'un écosystème de services pour aller plus loin dans leur expérience de jeu, obtenir des récompenses et rester en contact avec leurs amis quelle que soit leur plateforme. L'offre d'abonnement Ubisoft+ leur permet également de profiter d'un catalogue de plus d'une centaine de titres et contenus téléchargeables (DLC) d'Ubisoft. Pour l'exercice 2023-24, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2,32 milliards d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : [www.ubisoftgroup.com](http://www.ubisoftgroup.com).

© 2024 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**

Les indicateurs de performance alternatifs suivants ne sont pas présentés dans les états financiers :

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

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 ;
- dépréciation des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie ;
- résultat non opérationnel lié à une restructuration dans l'organisation du groupe.

La marge opérationnelle non-IFRS correspond au rapport entre le résultat opérationnel non-IFRS et le net bookings. Ce ratio traduit la performance économique.

Le résultat net non-IFRS correspond au résultat net après déduction :

- des retraitements inclus dans le résultat opérationnel non-IFRS ci-dessus ;
- des produits et charges liés à la réévaluation postérieurement à la période d'évaluation des éventuelles contreparties variables consenties dans le cadre de regroupements d'entreprises ;
- des intérêts selon IFRS 9 sur l'emprunt obligataire OCEANE ;
- des effets d'impôts sur ces ajustements.

Le résultat net non-IFRS – part du groupe correspond au résultat net non-IFRS attribuable aux propriétaires de la société mère.

Le BPA dilué non-IFRS correspond au résultat net – part du groupe non-IFRS rapporté au nombre moyen pondéré d'actions après exercice des droits des instruments dilutifs.

Le tableau de financement retraité intègre :

- La capacité d'autofinancement non-IFRS qui inclut :
  - les frais de logiciels internes et développements extérieurs présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement, ces coûts faisant partie intégrante de l'activité du groupe ;
  - le retraitement net d'impôt des impacts liés à l'application de la norme IFRS 15 ;
  - le retraitement des engagements liés aux contrats de location liés à l'application de la norme IFRS 16 ;
  - les impôts exigibles et différés ;
- La variation du besoin en fonds de roulement non-IFRS qui inclut les mouvements d'impôts différés et retraite les impacts nets d'impôt liés à l'application de la norme IFRS 15, annulant ainsi le produit ou charge d'impôt différé présenté dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;
- La trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS qui inclut :
  - les frais de logiciels internes et de développements extérieurs présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement ;
  - le retraitement des engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 présenté en IFRS dans la trésorerie provenant des activités de financement ;
- La trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS qui exclut les frais de logiciels internes et de développements extérieurs présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;

Le free cash-flow correspond à la trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles et engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 ;

Le free cash-flow avant BFR correspond à la capacité d'autofinancement après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles et engagements liés aux contrats de location liés à l'application de la norme IFRS 16.

La trésorerie provenant des activités de financement non-IFRS qui exclut les engagements liés aux contrats de location relatifs à l'application de la norme IFRS 16 présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS.

La situation financière nette IFRS correspond aux trésorerie et équivalents de trésorerie et aux actifs financiers de gestion de trésorerie nets des dettes financières hors dérivés.

La situation financière nette non-IFRS correspond à la situation financière nette retraitée des engagements liés aux contrats de location (IFRS 16).

## Répartition géographique du net bookings

	<b>T4 2023-24</b>	<b>T4 2022-23</b>	<b>12 mois 2023-24</b>	<b>12 mois 2022-23</b>
Europe	28%	39%	35%	32%
Amérique du Nord	60%	44%	53%	50%
Reste du monde	12%	17%	12%	18%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## Répartition du net bookings par plateforme

	<b>T4 2023-24</b>	<b>T4 2022-23</b>	<b>12 mois 2023-24</b>	<b>12 mois 2022-23</b>
CONSOLES	46%	45%	56%	40%
PC	44%	28%	32%	18%
MOBILE	4%	14%	6%	31%
Autres*	6%	12%	6%	11%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

\*Produits dérivés, etc.

**Calendrier des sorties**  
**1<sup>er</sup> trimestre (Avril – Juin 2024)**

**DIGITAL UNIQUEMENT**

ASSASSIN'S CREED® MIRAGE	iOS
BATTLECORE ARENA	PC
FOR HONOR®: Year 8 - Season 2	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
RABBIDS™: LEGENDS OF THE MULTIVERSE	iOS
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 9 – Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
RIDERS REPUBLIC™: Season 11	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
SKULL AND BONES™: Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Year 6 – Season 1	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
THE ROGUE PRINCE OF PERSIA	PC
PRINCE OF PERSIA™: THE LOST CROWN: CU2 / CU3	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, NINTENDO SWITCH™
UNO PARTY DLC	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, NINTENDO SWITCH™
XDEFIANT	PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S

## Extraits des états financiers consolidés au

31 Mars 2024

*Les procédures d'audit ont été effectuées et le rapport d'audit est en cours d'élaboration.*

### **Compte de résultat consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un audit par les Commissaires aux comptes)**

(en millions d'euros)	31/03/2024	31/03/2023
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>2 300,9</b>	<b>1 814,3</b>
Coût des ventes	-204,2	-216,6
<b>Marge brute</b>	<b>2 096,7</b>	<b>1 597,8</b>
Frais de recherche et développement	-1 071,0	-1 440,4
Frais de marketing	-413,3	-343,2
Frais administratifs et informatiques	-291,1	-301,5
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>321,2</b>	<b>-487,3</b>
Autres produits et charges opérationnels non courants	-7,6	-98,4
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>313,6</b>	<b>-585,8</b>
Coût de l'endettement financier net	-49,8	-23,5
Résultat de change	-6,2	4,4
Autres charges financières	-12,5	-7,2
Autres produits financiers	9,6	8,2
<b>Résultat financier</b>	<b>-58,9</b>	<b>-18,1</b>
Quote-part de résultat des entreprises associées	0,0	0,0
Impôts sur les résultats	-96,8	109,1
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>157,9</b>	<b>-494,7</b>
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	157,8	-494,2
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	0,1	-0,6
<b>Résultat par action attribuable aux propriétaires de la société</b>		
Résultat de base par action (en euros)	1,27	-4,08
Résultat dilué par action (en euros)	1,24	-4,08
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	124 460 399	121 145 035
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	147 348 455	121 145 035

## Réconciliation du résultat net IFRS et du résultat net non-IFRS

(en millions d'euros) à l'exception des données par à la norme IFRS 15	2023-24			2022-23		
	IFRS	Adjustments	Non-IFRS	IFRS	Adjustments	Non-IFRS
<b>Chiffre d'affaires IFRS 15</b>	<b>2 300,9</b>		<b>2 300,9</b>	<b>1 814,3</b>		<b>1 814,3</b>
Retraitements liés à la norme IFRS 15		20,5	20,5		-74,9	-74,9
<b>Net bookings</b>		<b>20,5</b>	<b>2 321,4</b>			<b>1 739,5</b>
<b>Charges opérationnelles</b>	<b>-1 987,3</b>	<b>67,3</b>	<b>-1 920,0</b>	<b>-2 400,1</b>	<b>160,4</b>	<b>-2 239,6</b>
Rémunérations payées en actions	-59,6	59,6	0,0	-62,0	62,0	0,0
Charges et produits opérationnels non courants	-7,6	7,6	0,0	-98,4	98,4	0,0
<b>RÉSULTAT OPÉRATIONNEL</b>	<b>313,6</b>	<b>87,8</b>	<b>401,4</b>	<b>-585,8</b>	<b>85,6</b>	<b>-500,2</b>
Résultat Financier	-58,9	18,4	-40,5	-18,1	2,9	-15,2
Impôts sur les résultats	-96,8	-12,1	-108,8	109,1	5,7	114,8
<b>Résultat net de l'ensemble consolidé</b>	<b>157,9</b>	<b>94,2</b>	<b>252,0</b>	<b>-494,7</b>	<b>94,1</b>	<b>-400,6</b>
<b>Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère</b>	157,8		252,0	-494,2		-400,0
<b>Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle</b>	0,1		0,1	-0,6		-0,6
Nombre moyen pondéré d'actions	147 348 455		147 348 455	121 145 035		121 145 035
<b>Résultat par action dilué attribuable aux propriétaires de la société mère</b>	1,24	0,55	1,79	-4,08	0,79	-3,30

**Bilan consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un audit par les Commissaires aux comptes)**

<b>Actif</b> (en millions d'euros)	<b>Net</b> <b>31/03/2024</b>	<b>Net</b> <b>31/03/2023</b>
Goodwill	73,3	73,2
Autres immobilisations incorporelles	2 075,4	1 776,1
Immobilisations corporelles	164,3	187,9
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	278,4	271,9
Actifs financiers non courants	50,9	53,7
Actifs d'impôt différé	186,6	252,0
<b>Actifs non courants</b>	<b>2 828,9</b>	<b>2 614,9</b>
Stocks et en-cours	8,8	18,5
Clients et comptes rattachés	746,2	268,3
Autres créances	247,0	206,5
Actifs financiers courants	0,1	0,7
Actifs d'impôt exigible	85,3	71,1
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 205,2	1 490,9
<b>Actifs courants</b>	<b>2 292,7</b>	<b>2 056,0</b>
<b>TOTAL ACTIF</b>	<b>5 121,6</b>	<b>4 670,8</b>
<b>Passif</b> (en millions d'euros)	<b>Net</b> <b>31/03/2024</b>	<b>Net</b> <b>31/03/2023</b>
Capital social	9,9	9,7
Primes	675,0	630,2
Réserves consolidées	1 034,0	1 333,4
Résultat net consolidé	157,8	-494,2
<b>Capitaux propres attribuables aux propriétaires de la société mère</b>	<b>1 876,6</b>	<b>1 479,2</b>
Capitaux propres attribuables aux participations ne donnant pas le contrôle	2,6	3,5
<b>Total capitaux propres</b>	<b>1 879,3</b>	<b>1 482,6</b>
Provisions	21,9	20,9
Engagements envers le personnel	20,3	17,1
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	2 082,4	2 325,2
Passifs d'impôt différé	36,9	69,5
Autres passifs non courants	23,3	16,7
<b>Passifs non courants</b>	<b>2 184,8</b>	<b>2 449,3</b>
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	427,4	137,1
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	157,1	123,1
Autres dettes	450,2	464,6
Dettes d'impôt exigible	22,8	14,2
<b>Passifs courants</b>	<b>1 057,5</b>	<b>738,9</b>
<b>Total passifs</b>	<b>3 242,3</b>	<b>3 188,2</b>
<b>TOTAL CAPITAUX PROPRES ET PASSIFS</b>	<b>5 121,6</b>	<b>4 670,8</b>

**Tableau de flux de trésorerie consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet d'un audit par les Commissaires aux comptes)**

En millions d'euros	31/03/2024	31/03/2023
<b>Flux provenant des activités opérationnelles</b>		
Résultat net consolidé	157,9	-494,7
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	776,0	1 287,1
+/- Provisions nettes	-4,6	21,7
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	59,6	62,0
+/- Plus ou moins values de cession	0,5	0,6
+/- Autres produits et charges calculées	17,2	-4,1
+/- Charge d'impôt	96,8	-109,1
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>1 103,4</b>	<b>763,4</b>
Stocks	20,0	-2,6
Clients	-480,8	210,9
Autres actifs	-43,7	-12,7
Fournisseurs	39,0	-22,8
Autres passifs	61,5	-45,1
Produits et charges constatés d'avance	-51,2	-122,4
<b>+/- Variation du BFR lié à l'activité</b>	<b>-455,2</b>	<b>5,2</b>
+/- Charge d'impôt exigible	-110,7	-79,1
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>537,6</b>	<b>689,6</b>
<b>Flux des opérations d'investissement</b>		
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-887,0	-998,7
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-116,2	-71,6
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,1	0,1
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-5,6	-51,4
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	1,0	45,8
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	—	-30,8
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-1 007,6</b>	<b>-1 106,6</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts	1 170,8	1 437,3
- Remboursement des emprunts de location	-43,9	-45,0
- Remboursement des emprunts	-978,5	-949,1
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	44,9	—
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	—
+/- Reventes / achats d'actions propres	11,5	100,4
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>204,7</b>	<b>543,6</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-265,2</b>	<b>126,5</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 464,6	1 391,4
Effet de change	3,1	-53,4
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture</b>	<b>1 202,4</b>	<b>1 464,6</b>
<sup>(1)</sup> Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
<b>RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS</b>		
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture</b>	<b>1 202,4</b>	<b>1 464,6</b>
Emprunts bancaires et de location	-2 406,6	-2 397,6
Billets de trésorerie	-100,0	-38,0
<b>SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS</b>	<b>-1 304,2</b>	<b>-971,0</b>



## Tableau de flux de trésorerie consolidé pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité)

En millions d'euros	31/03/2024	31/03/2023
<b>Flux provenant des activités opérationnelles non-IFRS</b>		
Résultat net consolidé	157,9	-494,7
+/- Dotations nettes des logiciels de jeux & films	655,9	1 087,9
+/- Autres dotations nettes sur autres immobilisations	120,2	199,2
+/- Provisions nettes	-4,6	21,7
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	59,6	62,0
+/- Plus ou moins values de cession	0,5	0,6
+/- Autres produits et charges calculées	17,2	-4,1
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-887,0	-998,7
+/- Impact IFRS 15	15,1	-56,1
+/- Impact IFRS 16	-43,9	-45,0
<b>Capacité d'autofinancement Non-IFRS</b>	<b>90,8</b>	<b>-227,3</b>
Stocks	20,0	-2,6
Clients	-499,3	210,9
Autres actifs	-44,6	-95,5
Fournisseurs	39,0	-22,8
Autres passifs	0,7	-216,9
<b>+/- Variation du BFR non-IFRS</b>	<b>-484,1</b>	<b>-126,9</b>
<b>Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS</b>	<b>-393,3</b>	<b>-354,2</b>
<b>Flux des opérations d'investissement</b>		
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-116,2	-71,6
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,1	0,1
<i>Free Cash-Flow</i>	<i>-509,4</i>	<i>-425,8</i>
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-5,6	-51,4
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	1,0	45,8
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	—	-30,8
<b>Trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS</b>	<b>-120,6</b>	<b>-107,9</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts	1 170,8	1 437,3
- Remboursement des emprunts	-978,5	-949,1
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	44,9	—
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	—
+/- Reventes / achats d'actions propres	11,5	100,4
<b>Trésorerie provenant des activités de financement</b>	<b>248,7</b>	<b>588,6</b>
<b>VARIATION NETTE DE TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE</b>	<b>-265,2</b>	<b>126,5</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 464,6	1 391,4
Effet de change	3,1	-53,4
<b>TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE</b>	<b>1 202,4</b>	<b>1 464,6</b>
<sup>(1)</sup> Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
<b>RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS</b>		
<b>TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE</b>	<b>1 202,4</b>	<b>1 464,6</b>
Emprunts bancaires et de location	-2 406,6	-2 397,6
Billets de trésorerie	-100,0	-38,0
IFRS 16	319,1	309,0
<b>SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS</b>	<b>-985,1</b>	<b>-662,0</b>