



Ubisoft® publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre 2008-09

- **Chiffre d'affaires du troisième trimestre: 508 M€, en hausse de 13%.**
- **Point sur le calendrier de sortie des jeux.**
- **Ajustement des objectifs 2008-09.**
- **Premiers objectifs pour l'exercice 2009-10.**

Paris, le 22 janvier 2009 – Ubisoft publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal, clos le 31 décembre 2008.

Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre s'élève à 508 M€, en hausse de 12,9% (+17,0% à taux de change constants) par rapport aux 450 M€ réalisés au troisième trimestre 2007-08. Sur les neuf premiers mois de l'exercice, le chiffre d'affaires s'élève à 852 M€, en hausse de 19,8% (+24,8% à taux de change constants) par rapport aux 711 M€ réalisés sur les neuf premiers mois de l'exercice 2007-08.

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2008-09 est légèrement supérieur à la prévision d'environ 500 M€ communiquée lors de la publication du chiffre d'affaires du deuxième trimestre 2008-09. Ce résultat s'explique principalement par :

- La diversité et la qualité du line-up d'Ubisoft pour la période de Noël avec une offre ciblée pour chaque type de consommateur.
- La solidité des franchises lancées au cours du trimestre avec en particulier Far Cry® 2 et Rayman Raving Rabbids® TV Party, vendus en "sell-in" à respectivement 2,9 millions et 1,5 million d'unités, qui compensent un lancement plus lent pour Prince of Persia® avec 2,2 millions d'unités.
- La création d'une nouvelle franchise multimillionnaire avec le succès de Shaun White Snowboarding, deuxième meilleur jeu de sport sur le trimestre aux Etats-Unis et un chiffre de "sell-in" mondial de 2,3 M d'unités.
- La poursuite du succès des jeux casual avec notamment la performance très solide de la gamme Imagine® tirée par les succès d'Imagine Teacher ou d'Imagine Wedding Designer. Ainsi la part de marché d'Ubisoft sur Nintendo DS™ en 2008 est de 13,5% en Europe et de 12,0% aux Etats-Unis.

Yves Guillemot, Président Directeur Général a déclaré *"La période de Noël s'est révélée encore plus compétitive que nous ne l'avions envisagée. Dans ce contexte, nos ventes démontrent la solidité du modèle économique d'Ubisoft fondé sur des coûts de développement compétitifs, une gamme variée de marques propres, une innovation constante et une grande capacité de réaction. Nous avons notamment enregistré une forte croissance sur les consoles Nintendo, qui ont représenté 44% de nos ventes, avec en particulier deux beaux succès sur la Wii : Shaun White Snowboarding et Rayman Raving Rabbids® TV Party. Pour autant, certains de nos jeux ont été en deçà du niveau de qualité requis pour réaliser pleinement leur potentiel et nécessitent plus de promotions qu'anticipées. Ceci nous amène à ajuster nos objectifs pour l'exercice 2008-09 afin de tenir compte de ces promotions et d'une nécessaire prudence au début du quatrième trimestre fiscal."*

Perspectives

Chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2008-09 :

Le quatrième trimestre sera marqué en particulier par la sortie :

- de Tom Clancy's Hawx™ sur Xbox 360™, PC et PLAYSTATION®3,
- de Tom Clancy's EndWar® sur PC,
- de Grey's Anatomy sur Nintendo DS™, Wii™ et PC,
- de nouveaux jeux casual sur Nintendo DS™ et Wii™, avec notamment des titres Imagine, Petz® et Jake Power™.

Comme attendu, le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2008-09 devrait être compris entre 190 M€ et 210 M€ soit une baisse comprise entre -12% et -3% par rapport à l'année précédente.

Point sur les sorties de jeux :

Le jeu I Am Alive™ nécessite du temps de développement supplémentaire et viendra dorénavant renforcer l'exercice 2009-10.

Ajustement des objectifs 2008-09 :

Afin de tenir compte de promotions supérieures aux attentes sur certains jeux et d'une nécessaire prudence au début du quatrième trimestre fiscal, Ubisoft ajuste ses objectifs pour l'exercice 2008-09. La Société attend dorénavant un chiffre d'affaires compris entre 1 040 M€ et 1 060 M€, à comparer à environ 1 050 M€ précédemment. L'objectif de résultat opérationnel courant avant rémunérations payées en actions est dorénavant attendu entre 12% et 13% du chiffre d'affaires contre au moins 13% précédemment.

Premiers objectifs pour l'exercice 2009-10 :

Yves Guillemot poursuit *"L'exercice 2009-10 s'annonce très prometteur et nos équipes travaillent d'arrache-pied pour offrir aux joueurs les meilleures expériences de l'industrie. Notre line-up comprend plusieurs blockbusters potentiels avec le lancement de sept franchises dont Assassin's Creed®, Splinter Cell® et Ghost Recon®, de quatre jeux tirés de licences dont Avatar de James Cameron, de trois nouvelles marques et d'un portefeuille casual encore enrichi. Ainsi, bien que l'environnement économique actuel requière d'être plus prudent, Ubisoft devrait à nouveau s'imposer comme l'un des éditeurs les plus dynamiques et les plus rentables du secteur en 2009."*

Ubisoft communique aujourd'hui ses premières estimations pour l'exercice 2009-10. La Société prévoit un chiffre d'affaires d'environ 1 100 M€ et un résultat opérationnel courant avant rémunérations payées en actions d'au moins 11%. Cette estimation prend en compte les éléments suivants :

- une hausse du marché comprise entre 5 et 10% en 2009 tirée par la forte progression en 2008 de la base installée de consoles de nouvelle génération,
- une hausse de la marge brute liée au lancement d'un plus grand nombre de titres à marge élevée,
- des charges de R&D plus importantes liées à un mix produit orienté vers des jeux à plus fort investissement,
- des gains sur les dépenses marketing du fait d'un mix produits comprenant beaucoup de blockbusters et moins de casual.

Ces objectifs se fondent sur le lancement i) de 7 franchises dont Assassin's Creed 2, Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™, Tom Clancy's Ghost Recon et Anno®, ii) de 3 nouvelles marques dont I Am Alive, iii) de 4 jeux tirés de licences cinéma dont Avatar de James Cameron, un nouvel opus Tortues Ninja et la suite d'Arthur et les Minimoys, iv) d'un portefeuille casual enrichi qui se concentrera sur les familles à succès Petz, Imagine, My Coach et PlayZone™.

Faits marquants récents

Parts de marché : Sur l'année calendaire 2008, Ubisoft s'est classé 4ème éditeur indépendant aux Etats-Unis avec 5,4% de parts de marché (contre 3ème et 6,1% un an plus tôt) – 3ème en Europe avec 8,1% de parts de marché (contre 2ème et 8,7%) – 3ème en France avec 8,1% de parts de marché (contre 2ème et 9,2%) – 3ème au Royaume-Uni avec 8,3% de parts de marché (contre 2ème et 9,1%) – 3ème en Allemagne avec 7,7% de parts de marché (contre 2ème et 7,6%).

Acquisition du studio Southlogic au Brésil : Etabli en 1996 à Porto Alegre (Rio Grande do Sul), composé d'une vingtaine de développeurs, Southlogic est à l'origine de plusieurs titres sur PC, consoles de salon, consoles portables et a fourni également des services d'externalisation et de portage artistique. Le studio a collaboré avec divers éditeurs européens, japonais et américains et a récemment développé Imagine™: Wedding Designer sur Nintendo DS™ pour Ubisoft.

Calendrier financier

Annonce	Date
Chiffre d'affaires du 4ème trimestre 2008-09	23 avril 2009

Ces dates sont données à titre indicatif, elles seront confirmées en cours d'année.

Contact

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Responsable de la Communication Financière
+ 33 1 48 18 52 39
Jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

Disclaimer

Ce communiqué 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. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence d'Ubisoft, déposé le 25 juillet 2008 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

A propos d'Ubisoft :

Ubisoft figure parmi les leaders en production, édition et distribution de jeux interactifs dans le monde. Le groupe a connu une croissance considérable grâce à un catalogue de produits fort et diversifié ainsi que des partenariats fructueux. Les équipes d'Ubisoft sont réparties dans 28 pays et distribuent des jeux dans plus de 55 pays à travers le monde. Le groupe s'engage à fournir au public des jeux vidéo innovants et d'excellente qualité. Pour l'exercice 2007-08, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 928 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Play Zone, Imagine, Petz, Planet Rescue, I AM ALIVE, Rayman, Rayman Raving Rabbids, Far Cry, Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Ghost Recon, Endwar, H.A.W.X., Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. Grey's Anatomy under license by © ABC Studios.

© 2009 Mirage Studios, Inc. Game © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

© 2008 ANUMAN. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from ANUMAN.

ANNEXES

Répartition géographique du chiffre d'affaires

	<u>% CA</u>	<u>% CA</u>	<u>% CA</u>	<u>% CA</u>
	<u>T3 2008/09</u>	<u>T3 2007/08</u>	<u>9 mois 2008/09</u>	<u>9 mois 2007/08</u>
Europe	55%	53%	57%	53%
Amérique du Nord	40%	41%	37%	41%
Reste du monde	5%	6%	6%	7%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	<u>T3 2008/09</u>	<u>T3 2007/08</u>	<u>9 mois 2008/09</u>	<u>9 mois 2007/08</u>
Nintendo DS™	26%	28%	31%	24%
GBA	0%	1%	0%	2%
PC	7%	6%	8%	8%
PlayStation®2	1%	4%	1%	6%
PLAYSTATION®3	22%	19%	21%	19%
PSP™	2%	2%	2%	5%
Wii™	18%	11%	15%	11%
XBOX 360™	24%	30%	20%	25%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par métier

	<u>T3 2008/09</u>	<u>T3 2007/08</u>	<u>9 mois 2008/09</u>	<u>9 mois 2007/08</u>
Développement	89%	91%	83%	86%
Edition	6%	8%	9%	12%
Distribution	5%	2%	8%	3%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Calendrier des sorties

4^{ème} trimestre (Janvier – Mars 2009)

BROKEN SWORD	Wii™, Nintendo DS™
CHRONO TRIGGER (AUSTRALIA – DENMARK)	Nintendo DS™
CSI: NEW YORK (EUROPE)	PC
DISGAEA 3 ABSENCE OF JUSTICE (AUSTRALIA – NORDICS – FRANCE)	PLAYSTATION®3
DRAGONQUEST® HAND OF THE HEAVENLY BRIDE (AUSTRALIA – NORDICS – BENELUX – FRANCE)	Nintendo DS™
FASHION STUDIO: PARIS COLLECTION	Nintendo DS™
GREY'S ANATOMY: THE VIDEO GAME	Wii™, Nintendo DS™, PC
IMAGINE® BALLET DANCER (EUROPE)	Nintendo DS™
IMAGINE® CHEERLEADER (US)	Nintendo DS™
IMAGINE® FAMILY DOCTOR	Nintendo DS™
IMAGINE® FASHION PARTY	Wii™
IMAGINE® ICE CHAMPIONS	Nintendo DS™
IMAGINE® MOVIE STAR (EUROPE)	Nintendo DS™
IMAGINE® POP SUPERSTAR (EUROPE)	Nintendo DS™
JAKE POWER™: SOCCER STAR (EUROPE)	Nintendo DS™
JAKE POWER™: FIREMAN (US)	Nintendo DS™
JAKE POWER™: HANDYMAN (US)	Nintendo DS™
JAKE POWER™: POLICEMAN (US)	Nintendo DS™
JOJO'S FASHION SHOW™	Nintendo DS™
LAST REMNANT (AUSTRALIA – NORDICS)	PC
MONKEY MADNESS (EUROPE)	Wii™
MY ENGLISH COACH™ LEVEL 1	Nintendo DS™
MY FITNESS COACH (AUSTRALIA – UK)	Wii™
PETZ® MY BABY PANDA (EUROPE)	Nintendo DS™
PETZ® HORSESHOE RANCH	Nintendo DS™
PETZ® MY KITTY FAMILY (EUROPE)	Nintendo DS™
PETZ® MY MONKEY FAMILY (EUROPE)	Nintendo DS™
PETSHOP STORY (EUROPE)	Nintendo DS™
RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE (AUSTRALIA – NORDICS)	Nintendo DS™
SCRABBLE® 2009 (UK – FRANCE – AUSTRALIA)	Nintendo DS™
STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION (EUROPE)	PSP™
TENCHU: SHADOW ASSASSINS	Wii™
TENCHU: SHADOW ASSASSINS (US)	PSP™
TOM CLANCY'S ENDWAR™	PC
TOM CLANCY'S H.A.W.X™	PLAYSTATION®3, Xbox 360™, PC
TOTALLY SPIES AGENDA (EUROPE)	Nintendo DS™
VACATION SPORTS	Wii™
WORD ACADEMY (EUROPE)	Nintendo DS™
WORLD IN CONFLICT®: SOVIET ASSAULT	PC