



## Ubisoft® publie son chiffre d'affaires annuel 2008-09

- **Chiffre d'affaires annuel : 1 058 M€, en hausse de 14%.**
- **Performance financière attendue pour l'exercice fiscal 2008-09 :**
  - **Résultat opérationnel courant<sup>1</sup> à environ 12% du chiffre d'affaires.**
  - **Situation financière nette attendue à environ 155 M€.**
- **Objectifs 2009-10 confirmés.**

**Paris, le 29 avril 2009** – Ubisoft publie son chiffre d'affaires du quatrième trimestre fiscal, clos le 31 mars 2009.

### Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre s'élève à 206 M€, en baisse de 5,1% (-2,3% à taux de change constants) par rapport aux 217 M€ réalisés au quatrième trimestre 2007-08. Le chiffre d'affaires annuel s'élève à 1 058 M€, en hausse de 14,0% (+18,4% à taux de change constants) par rapport aux 928 M€ réalisés sur l'exercice 2007-08.

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2008-09 est en ligne avec l'objectif compris entre 190 M€ et 210 M€ communiqué lors de la publication du chiffre d'affaires du troisième trimestre 2008-09. Ce résultat s'explique principalement par :

- La poursuite de la très bonne performance des titres sur Wii™, dont Rayman Raving Rabbids® TV Party, Shaun White Snowboarding: Road Trip et le lancement réussi du jeu My Fitness Coach™.
- Les ventes de TOM CLANCY'S H.A.W.X™ qui ont atteint l'objectif de 1 million d'unités en sell-in.
- Les franchises Petz® et Imagine® qui ont chacune vendu plus d'un million d'unités en sell-in sur le trimestre.

Yves Guillemot, Président Directeur Général a déclaré *"Dans un environnement très concurrentiel, Ubisoft a enregistré sur l'exercice 2008-09 une croissance de 18% à taux de change constants, ainsi que la seconde meilleure rentabilité des sociétés comparables de l'industrie. Nous avons renforcé nos franchises existantes, en particulier Far Cry et Rayman Raving Rabbids, en hausse de plus de 50% par rapport à leurs performances précédentes. Nous avons également réussi le lancement de deux nouvelles marques millionnaires avec Shaun White et Tom Clancy's Hawx, validant notre entrée dans le segment du sport et renforçant notre position dans celui du combat aérien. Enfin, nous avons confirmé notre savoir-faire sur les consoles Nintendo avec une croissance de l'activité casual supérieure à 40%. Par ailleurs, nous avons continué d'investir fortement dans le potentiel futur d'Ubisoft avec le recrutement en 2008-09 de près de 1 300 talents pour nos studios, destiné à la croissance de la Société, au renforcement de ses franchises et à la préparation de la prochaine génération de consoles portables et de salon. Ces efforts se concrétiseront dès Noël prochain par le lancement d'un des line-up de jeux les plus ambitieux de l'industrie avec notamment Assassin's Creed 2, James Cameron's Avatar, Splinter Cell Conviction, Rabbids Go Home et Red Steel 2."*

---

<sup>1</sup> avant rémunérations payées en actions

## Objectifs

### Résultats attendus sur l'exercice 2008-09

En raison notamment du mix produits, le résultat opérationnel courant avant rémunérations payées en actions devrait s'élever à environ 12% du chiffre d'affaires, à comparer à une fourchette de 12% à 13% précédemment communiquée.

La situation financière nette devrait s'élever à environ 155,0 M€ au 31 mars 2009 à comparer à une estimation précédente d'environ 200,0 M€ en raison :

- des efforts d'investissement dans la croissance future de la Société, avec le recrutement de près de 1 300 talents pour ses studios dont un tiers au travers d'acquisitions,
- de l'activité casual, principalement sur DS, plus consommatrice en fonds de roulement.

### Chiffre d'affaires du premier trimestre 2009-10

Le premier trimestre sera marqué par un nombre limité de sorties dont :

- Anno™ sur PC, Wii™ et Nintendo DS™
- Call of Juarez®: Bound In Blood sur Xbox360™ et PLAYSTATION®3
- Des nouveaux titres casual sur Nintendo DS™ dans les gammes Imagine®, Petz®, MyCoach et Playzone™.

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2009-10 devrait s'élever à environ 95 M€, soit une baisse de 44% par rapport au premier trimestre 2008-09 qui avait bénéficié d'un back-catalogue très dynamique, de la sortie d'Haze™ et des versions PC d'Assassin's Creed® et de Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas 2.

### Confirmation des objectifs pour l'exercice 2009-10

La Société confirme aujourd'hui ses objectifs pour l'exercice 2009-10, soit un chiffre d'affaires d'environ 1 100 M€ et un résultat opérationnel courant avant rémunérations payées en actions d'au moins 11%. La croissance sur l'exercice sera réalisée au deuxième semestre avec le lancement des principaux jeux sur la période de Noël. En conséquence, il est anticipé que le premier semestre enregistre une baisse d'environ 35% par rapport au premier semestre 2008-09 et le deuxième semestre une croissance estimée d'environ 23%.

Le line-up 2009-10 comprendra notamment les titres phares suivants :

- 7 franchises, dont Assassin's Creed® 2, Tom Clancy's Splinter Cell® Conviction, Rabbids Go Home™, Red Steel® 2, Ghost Recon® 4 et Anno™ 1404.
- 4 licences : James Cameron's Avatar, Teenage Mutant Ninja Turtles™, Cloudy with a Chance of Meatballs, Arthur et la vengeance de Maltazard.
- 3 nouvelles marques : R.U.S.E., I am Alive et un jeu de sport sur Wii™.
- de titres provenant des marques à succès Petz, Imagine et MyCoach et de nouvelles innovations sur Wii™.

## Faits marquants récents

Parts de marché : Sur les trois premiers mois de l'année calendaire 2009, Ubisoft s'est classé 4ème éditeur indépendant aux Etats-Unis avec 5,2% de parts de marché (contre 3ème et 7,2% un an plus tôt) – 3ème en Europe avec 8,3% de parts de marché (contre 3ème et 9,6%) – 3ème en France avec 8,1% de parts de marché (contre 2ème et 8,8%) – 3ème au Royaume-Uni avec 9,0% de parts de marché (contre 3ème et 10,5%) – 3ème en Allemagne avec 7,6% de parts de marché (contre 3ème et 7,8%).

## Rappel des acquisitions et ouvertures de studios sur l'exercice 2008-09

Acquisition d'Action Pants à Vancouver, Canada (quatrième trimestre fiscal) : Créé en 2006, Action Pants Inc. emploie plus de 110 développeurs. 2009 marquera la sortie de son premier titre, un jeu de sport développé exclusivement sur Wii™. La région de Vancouver offre l'une des plus importantes réserves de talents de l'industrie.

Acquisition du studio Southlogic au Brésil (quatrième trimestre fiscal) : 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.

Acquisition de Massive Entertainment® (troisième trimestre fiscal) : Créé en 1997 et doté de plus de 120 créateurs, Massive Entertainment figure parmi les 50 meilleurs studios de jeux au monde selon le classement établi par Game Developers Research en 2008. Reconnu sur le plan international pour son expertise dans le genre RTS, le studio est également réputé pour la qualité de ses technologies innovantes notamment online. Acclamé par la critique, World in Conflict® a été plusieurs fois primé, recevant notamment les prix Meilleur jeu de stratégie à l'E3 2007, Meilleur jeu multi-joueurs online selon IGN et "Most Innovative Game" selon Gamespot.

Acquisition d'Hybride Technologies (premier trimestre fiscal) : Fondée il y a plus de 15 ans et située près de Montréal, Hybride, qui emploie 80 collaborateurs, est spécialisée dans la création d'effets visuels pour le cinéma (300, Frank Miller's Sin City, Voyage au centre de la terre etc...), la télévision et la publicité. Ubisoft et Hybride vont collaborer sur des projets de partage de technologies et de développement d'outils communs qui permettront d'optimiser la création des jeux vidéo et des effets spéciaux afin d'offrir aux joueurs des expériences visuelles toujours plus proches de celles du cinéma. En parallèle, Hybride continuera de travailler activement avec ses partenaires actuels sur des projets de films, tout en apportant son expertise à la mise en valeur des propriétés intellectuelles d'Ubisoft au cinéma.

Acquisition d'un studio de développement en Inde, à Pune (premier trimestre fiscal) : Le studio compte aujourd'hui 120 développeurs et testeurs et offre des coûts de tests deux fois inférieurs à la moyenne du Groupe. L'objectif est d'atteindre 200 personnes dans les 12 prochains mois et 500 dans les prochaines années.

Ouvertures de deux studios (premier trimestre fiscal) : Ouverture d'un studio à Kiev qui devrait compter rapidement une cinquantaine de personnes et d'un studio à Sao Paulo qui devrait compter 200 collaborateurs au cours des 4 prochaines années.

### Calendrier financier

Annonce	Date
Résultats Annuels	27 mai 2009
Assemblée Générale	10 juillet 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 2008-09, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 058 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: [www.ubisoftgroup.com](http://www.ubisoftgroup.com).

*© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Play Zone, Imagine, Petz, I AM ALIVE, Rayman Raving Rabbids, Far Cry, Splinter Cell, Ghost Recon, RUSE, H.A.W.X, Rabbids Go Home, My Fitness Coach, Red Steel, Rainbow Six, 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. Anno is a trademark of Sunflowers GmbH in the U.S. and/or other countries. Sunflowers GmbH is a Ubisoft Entertainment company.*

*© 2009 Mirage Studios, Inc. Game © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Cloudy with a Chance of Meatballs TM & © 2009 Sony Pictures Animation Inc. All rights reserved. Game Software excluding Sony Elements: © 2009 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. James Cameron's Avatar: The Game © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. James Cameron's Avatar: The Game software © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Twentieth Century Fox logo is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. Licensed to Ubisoft Entertainment by Twentieth Century Fox Film Corporation.*

## ANNEXES

### Répartition géographique du chiffre d'affaires

	<u>% CA</u>	<u>% CA</u>	<u>% CA</u>	<u>% CA</u>
	<u>T4 2008/09</u>	<u>T4 2007/08</u>	<u>12 mois 2008/09</u>	<u>12mois 2007/08</u>
Europe	46%	44%	54%	51%
Amérique du Nord	47%	48%	40%	42%
Reste du monde	8%	8%	6%	7%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	<u>T4 2008/09</u>	<u>T4 2007/08</u>	<u>12 mois 2008/09</u>	<u>12 mois 2007/08</u>
Nintendo DS™	23%	27%	29%	25%
GBA	0%	1%	0%	1%
PC	13%	4%	9%	7%
PlayStation®2	2%	2%	2%	6%
PLAYSTATION®3	15%	23%	20%	20%
PSP™	4%	2%	3%	4%
Wii™	29%	9%	18%	11%
XBOX 360™	15%	33%	19%	26%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### Répartition du chiffre d'affaires par métier

	<u>T4 2008/09</u>	<u>T4 2007/08</u>	<u>12 mois 2008/09</u>	<u>12 mois 2007/08</u>
Développement	75%	85%	81%	86%
Edition	19%	12%	11%	12%
Distribution	7%	3%	8%	3%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## Calendrier des sorties

1<sup>er</sup> trimestre (Avril – Juin 2009)

ANNO 1404™ DAWN OF DISCOVERY™	PC
ANNO™: CREATE A NEW WORLD	Wii™, Nintendo DS™
CALL OF JUAREZ®: BOUND IN BLOOD	PLAYSTATION®3, Xbox 360™, PC
CLASSIC WORD GAMES	Nintendo DSI™ & DS™
MIGHT & MAGIC® CLASH OF HEROES	Nintendo DS™
IMAGINE® BOUTIQUE OWNER	Nintendo DS™
IMAGINE® CHAMPION RIDER (EMEA)	PSP™
IMAGINE® MAKEUP ARTIST (US)	Nintendo DS™
IMAGINE® MUSIC FEST (US)	Nintendo DS™
MY HEATHLY COOKING COACH™	Nintendo DSI™ & DS™
MY HAPPY KITCHEN (EMEA)	Nintendo DS™
PETZ® FASHION DOGZ AND CATS (US)	Nintendo DS™
PETZ® MY BABY HAMSTER (EMEA)	PSP™
PETZ® MY PUPPY FAMILY (EMEA)	PSP™
PLAYZONE™ FUN PARK PARTY (EMEA)	Wii™
PLAYZONE™ SUMMER SPORTS PARTY (EMEA)	Wii™
TOTALLY SPIES AGENDA (EMEA)	Nintendo DS™