



UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D’AFFAIRES DU PREMIER TRIMESTRE 2017-18

**Poursuite de l’excellente dynamique portée par la transformation digitale
Succès d’Ubisoft à l’E3, venant conforter les anticipations pour l’année**

- **Chiffre d’affaires : 202,1 M€, +45,2%, supérieur à l’objectif d’environ 170,0 M€**
- **Revenu digital : en hausse de 55,0% à 162,4 M€ (80,4% du chiffre d’affaires total vs 75,3% au premier trimestre 2016-17)**
 - PRI¹ : en hausse de 73,4% à 83,1 M€ (41,1% du chiffre d’affaires total vs 34,4% au premier trimestre 2016-17)
- **Back-catalogue : 190,4 M€, 94,3% du chiffre d’affaires total (91,1% au premier trimestre 2016-17)**
 - Confirmation du profil de plus en plus récurrent de l’activité
 - Performance tirée par l’ensemble du portefeuille d’Ubisoft
 - Tom Clancy’s Ghost Recon® Wildlands : plus gros succès² de l’industrie depuis le début de l’année
- **Confirmation des objectifs annuels 2017-18 et 2018-19**
- **Signature d’un nouveau crédit syndiqué**

Paris, le 18 juillet 2017 - Ubisoft publie son chiffre d’affaires du premier trimestre 2017-18, clos le 30 juin 2017.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Porté par le segment digital, avec un investissement récurrent des joueurs en forte progression, et par la très bonne performance de notre back-catalogue, le chiffre d’affaires du premier trimestre est sensiblement supérieur à nos objectifs. Il est également en forte hausse de 45% et ce dans une période sans lancement majeur."*

"Lors du dernier salon de l’E3, nos équipes ont présenté un line-up remarquable et je tiens à les remercier pour leur travail extraordinaire reconnu par l’ensemble de l’industrie. Nos jeux ont généré un immense enthousiasme auprès de la communauté des joueurs, confortant ainsi nos anticipations pour l’année."

"La capacité grandissante d’Ubisoft à engager les joueurs dans la durée, couplée à cette force créative unique, accroît notre confiance dans nos objectifs 2017-18 et 2018-19 et sera un moteur majeur de création de valeur pour les années à venir."

¹ Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d’items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

² Ventes (physiques/digitales) de jeux, jan-juin 2017, consoles/PC, Europe/NA/Japon/Australie (GfK/NPD/Famitsu/est. internes)

Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2017-18 s'élève à 202,1 M€, en hausse de 45,2% (45,7% à taux de change constants) par rapport aux 139,1 M€ réalisés au premier trimestre 2016-17.

Perspectives

Chiffre d'affaires du deuxième trimestre 2017-18

Le chiffre d'affaires du deuxième trimestre 2017-18 est attendu aux alentours de 190,0 M€, en hausse de 34,0% par rapport au deuxième trimestre 2016-17. Le trimestre sera principalement marqué par les lancements de :

- Mario + Rabbids® Kingdom Battle (Nintendo Switch™)
- La troisième saison de For Honor® (PC, Playstation®4, Xbox one™)
- L'expansion Tom Clancy's Rainbow Six® Siege Hong Kong (PC, Playstation®4, Xbox one™)

Exercices 2017-18 et 2018-19

Ubisoft confirme ses objectifs :

- pour l'exercice 2017-18: chiffre d'affaires d'environ 1 700,0 M€ et résultat opérationnel non-IFRS d'environ 270,0 M€,
- pour l'exercice 2018-19 : chiffre d'affaires d'environ 2 100,0 M€, résultat opérationnel non-IFRS d'environ 440,0 M€ et un Free Cash-Flows d'environ 300,0 M€.

Signature d'un nouveau crédit syndiqué

Un nouveau crédit syndiqué a été signé le 18 juillet 2017, pour un montant de 300 M€ sur 5 ans avec une option d'extension d'un an, renouvelable une fois. Cette ligne permet le refinancement du crédit syndiqué de 250 M€ en place depuis 2014, avec de meilleures conditions de financement et un rallongement de la maturité. Cette opération conforte la situation financière très solide d'Ubisoft qui dispose de l'ensemble des moyens nécessaires à son développement ambitieux.

Faits marquants récents

Partenariat avec Tencent pour développer et publier un nouveau jeu mobile en Chine : Tencent, leader de services Internet en Chine, a publié Might and Magic Heroes: Era of Chaos®, une nouvelle licence de jeu mobile développée exclusivement pour la Chine et exploitant une franchise historique d'Ubisoft. Développé par Playcrab, une filiale d'Ourpalm spécialisée dans les jeux d'action et de stratégie, ce nouveau jeu mobile est disponible en Chine sur les stores iOS et Android depuis le 20 juin 2017.

Nominations de deux nouvelles administratrices indépendantes : Le Conseil d'administration d'Ubisoft a décidé, sur proposition du Comité des Nominations et des Rémunérations, d'élargir sa composition en proposant la nomination de Corinne Fernandez-Handelsman et de Virginie Haas en qualité d'administratrices indépendantes. Si ces nominations sont approuvées lors de l'Assemblée Générale Mixte des actionnaires d'Ubisoft, qui se réunira le 22 septembre 2017, le Conseil d'administration comptera 11 membres, dont 6 administrateurs indépendants et 5 femmes. Ubisoft atteindra ainsi son objectif annoncé d'avoir une majorité de membres indépendants à son conseil d'administration. Ces nominations s'inscrivent dans la continuité des actions entreprises depuis 2006 par le Conseil d'administration d'Ubisoft visant à renforcer la diversité et la complémentarité des compétences, et à accroître la représentation des femmes et des administrateurs indépendants au sein du Conseil. Leur nomination renforcera l'expertise du conseil d'administration dans les domaines du Big Data, du Cloud Computing, du Management de la Transformation, du Recrutement et de la Rétention des Talents.

Contact

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Directeur 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 et arrêtées par le Conseil d'Administration du 16/05/2017 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 22 juillet 2016 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed, Just Dance, Rayman, Far Cry, Watch Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2016-17, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 460 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.

© 2017 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rabbids, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo. Trademarks are property of their respective owners.

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Ubisoft considère que ces indicateurs, mesures à caractère non strictement comptable, fournissent des informations supplémentaires pertinentes pour l'analyse des performances opérationnelles et financières du Groupe. Ces indicateurs sont utilisés par la direction car ils illustrent mieux les performances des activités et permettent d'exclure la plupart des éléments non opérationnels et non récurrents.

Les indicateurs alternatifs de performance, non présentés dans les états financiers, sont les suivants :

- Le résultat opérationnel non-IFRS correspond au résultat opérationnel sous déduction des éléments suivants :
 - o 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 ;
 - o dépréciation des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie;
 - o résultat non opérationnel lié à une restructuration dans l'organisation du groupe.
- Le free cash-flow correspond à la trésorerie provenant des activités opérationnelles après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles.

ANNEXES

Répartition géographique du chiffre d'affaires

	% CA	% CA	% CA	% CA
	T1 2017/18	T1 2016/17	3 mois 2017/18	3 mois 2016/17
Europe	32%	29%	32%	29%
Amérique du Nord	50%	52%	50%	52%
Reste du monde	18%	19%	18%	19%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	T1 2017/18	T1 2016/17	3 mois 2017/18	3 mois 2016/17
PLAYSTATION®4	44%	31%	44%	31%
XBOX One™	22%	23%	22%	23%
PC	21%	26%	21%	26%
XBOX 360™, PS®3, Wii™, Wii U™	2%	8%	2%	8%
Autres*	11%	12%	11%	12%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

*Mobile, produits dérivés...

Calendrier des sorties
2nd trimestre (juillet – septembre 2017)

PACKAGED DIGITAL

MARIO + RABBIDS® KINGDOM BATTLE	NINTENDO SWITCH™
---------------------------------	------------------

DIGITAL ONLY

FOR HONOR® Season 3	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
---------------------	------------------------------

MONOPOLY® PLUS	PC
----------------	----

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE Season 3: Hong Kong	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
---	------------------------------
