



UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D’AFFAIRES DU TROISIEME TRIMESTRE 2018-19

Solide performance dans un environnement très concurrentiel

**Confirmation du profil de plus en plus récurrent de l’activité
et de la valeur stratégique grandissante des marques du Groupe**

Q3 2018-19 : NET BOOKINGS EN LIGNE AVEC L’OBJECTIF

- Chiffre d’affaires sur neuf mois de 1 329,0 M€
- Net bookings sur neuf mois de 1 351,9 M€, en hausse de 13,5%
 - Net booking trimestriel de 605,8 M€ (baisse de 16,4%), vs un objectif d’environ 600 M€
 - Solide performance d’Assassin’s Creed® Odyssey, avec une progression importante de l’engagement des joueurs et de la performance digitale
 - Ubisoft classe 2 titres parmi les 10 plus gros succès de l’année 2018¹. Far Cry® 5 est 4^{ème} et Assassin’s Creed Odyssey 10^{ème}
 - Net bookings PC et mobile en progression respective de 58,1% et 77,6% sur neuf mois
 - Hausse de 205% de l’audience esports de Rainbow Six® Siege en 2018²
 - Communautés Tom Clancy : Plus de 70 millions de joueurs uniques³
- Net bookings digital : en hausse de 33,9% à 897,8 M€ sur neuf mois (66,4% du net booking total vs 56,3% un an plus tôt)
 - Net bookings PRI⁴ : en hausse de 38,9% à 444,3 M€ (32,9% du net bookings total vs 26,8% un an plus tôt)
- Net bookings back catalogue : en hausse de 38,6% à 842,9 M€ sur neuf mois (62,3% du net booking total vs 51,1% un an plus tôt)

CONFIRMATION DES OBJECTIFS 2018-19 DE NET BOOKINGS, DE RESULTAT OPERATIONNEL NON-IFRS ET DE FREE-CASH-FLOW

¹ Sources GFK/GSD/NPD/estimations internes, en valeur, XboxOne, PS4, PC, EMEA/NCSA, ventes physiques et digitales, hors PRI

² Live and VOD, année calendaire 2018

³ A comparer à 55 millions de joueurs uniques au 31/12/17 (nets de 5 millions de joueurs retraités)

⁴ Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d’items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

Paris, le 14 février 2019 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires pour le troisième trimestre 2018-19, clos le 31 décembre 2018.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Ubisoft a délivré une solide performance au cours d'un trimestre, comme attendu, particulièrement concurrentiel. Cette résilience remarquable a été permise par la grande qualité de nos jeux et de nos services et par les bénéfices tirés de notre transformation digitale. Nous avons su toucher un public beaucoup plus large que par le passé, sur plus de plateformes et sur plus de zones géographiques. Forts de cette solide dynamique et des lancements à venir de The Division 2 et de Far Cry New Dawn, nous prévoyons de réaliser un quatrième trimestre et une année records."*

"Ubisoft a démontré au cours des années sa capacité à s'adapter et à tirer profit des nouvelles tendances de marché et nous allons continuer de le faire. La révolution digitale transforme profondément l'industrie et offre un avantage compétitif majeur aux créateurs de contenu. Elle permet une relation directe avec les communautés de joueurs qui ont un impact profond sur nos jeux et sur leurs succès. Cet avantage compétitif est apparent dans le nombre croissant de plateformes de distribution en compétition pour obtenir du contenu de grande qualité. D'autres opportunités vont être bénéfiques à l'industrie sur les prochaines années, de l'ouverture grandissante du marché asiatique, à l'essor de l'esports, en passant par le streaming et l'intelligence artificielle. Dans ce contexte, Ubisoft bâtit son organisation de manière durable. Forts de la détention de nos IPs et de nos studios, nous portons à la fois une attention particulière au développement d'un environnement de travail épanouissant afin que nos talents expriment leur plein potentiel et au fait d'offrir aux joueurs des expériences bénéfiques au-delà du pur divertissement. Nous sommes ainsi confiants dans notre capacité à continuer de croître et de faire progresser notre rentabilité sur les prochaines années."

Chiffre d'affaires et net bookings

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. Le Groupe a appliqué pour la première fois la nouvelle norme IFRS15 sur le revenu dans ses comptes ouverts le 1er avril 2018. La mise en œuvre de cette norme conduit notamment à différer la comptabilisation d'une partie des revenus au-delà de la date de livraison initiale pour les jeux de type "Live Services" et de reporter la reconnaissance des revenus pour des contrats de licence et de distribution.

En millions d'Euros	T3 2018-19	9 mois 2018-19
Chiffre d'affaires	562,0	1 329,0
Services différés/autres divergences* entre les 2 normes	43,8	22,9
Net Bookings	605,8	1 351,9

* concerne des contrats de licence et de distribution

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2018-19 s'élève à 562,0 M€ (560,9 M€ à taux de change constants⁵). Sur les neuf premiers mois, il s'élève à 1 329,0 M€ (1 339,6 M€ à taux de change constants).

Le net bookings du troisième trimestre 2018-19 s'élève à 605,8 M€, en baisse de 16,4% (-16,6% à taux de change constants) par rapport aux 725,0 M€ réalisés au troisième trimestre 2017-18. Sur les neuf premiers mois, il s'élève à 1 351,9 M€, en hausse de 13,5% (14,4% à taux de change constants) par rapport aux 1 191,2 M€ réalisés l'an dernier.

Perspectives

Exercice 2018-19

La Société confirme les objectifs suivants pour l'exercice 2018-19 :

- Net bookings d'environ 2 050,0 M€
- Résultat opérationnel non-IFRS (calculé à partir du net bookings) d'environ 440,0 M€
- Free cash flow d'environ 300,0 M€

L'objectif de chiffre d'affaires est adapté à environ 1 900,0 M€ (précédemment environ 2 000,0 M€) afin de tenir compte de précisions sur les normes IFRS 15.

Quatrième trimestre 2018-19

- Le chiffre d'affaires est attendu aux alentours de 571,0 M€.
- Le net bookings est attendu aux alentours de 698,0 M€, en hausse d'environ 29% par rapport au quatrième trimestre 2017-18.

⁵ La méthode utilisée pour le calcul du chiffre d'affaires à taux constant est d'appliquer aux données de la période considérée, les taux de change moyens utilisés pour la même période de l'exercice précédent

Faits marquants récents

Acquisition d'i3D.net, un leader des solutions d'hébergement pour l'industrie du jeu vidéo : Cette acquisition renforce considérablement la capacité d'Ubisoft à délivrer des expériences en ligne de grande qualité à ses communautés. La clôture définitive de l'acquisition de i3D.net est prévue d'ici la fin de l'exercice fiscal.

Partenariat avec Epic Games pour la distribution de The Division® 2 sur l'Epic Store : La version PC du jeu sera disponible dès sa sortie le 15 mars, sur l'Epic Store.

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, 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 n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence d'Ubisoft, déposé le 06 juin 2018 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, Far Cry, For Honor, Just Dance, Watch_Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy dont Ghost Recon, Rainbow Six et The Division. 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 2017- 18, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 732 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.

© 2019 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Le net bookings correspond au chiffre d'affaires historique (chiffre d'affaires excluant les impacts liés à l'application de la norme IFRS15).

Le résultat opérationnel non-IFRS correspond au résultat opérationnel calculé à partir du net bookings 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 chiffre d'affaires. Ce ratio traduit la performance économique.

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 net bookings

	T3 2018-19	T3 2017-18	9 mois 2018-19	9 mois 2017-18
Europe	39%	39%	36%	36%
Amérique du Nord	41%	47%	44%	48%
Reste du monde	20%	14%	20%	16%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plate-forme

	T3 2018-19	T3 2017-18	9 mois 2018-19	9 mois 2017-18
PLAYSTATION®4	31%	44%	36%	41%
XBOX One™	18%	25%	20%	23%
PC	24%	15%	22%	16%
NINTENDO SWITCH™	11%	6%	7%	8%
MOBILE	8%	3%	8%	5%
XBOX 360™, PS®3, Wii™, Wii U™	3%	4%	2%	3%
Others*	5%	3%	5%	4%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

*Produits dérivés, ...

Calendrier des sorties
4^e trimestre (janvier – mars 2019)

PACKAGED & DIGITAL

ASSASSIN'S CREED® III REMASTERED	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One NINTENDO SWITCH™
FAR CRY® NEW DAWN	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TRIALS® RISING	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One, NINTENDO SWITCH™

DIGITAL ONLY

ASSASSIN'S CREED® ODYSSEY : Legacy of the First Blade : Episode 2- Shadow Heritage	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
ASSASSIN'S CREED® ODYSSEY : Legacy of the First Blade : Episode 3- Bloodline	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
FOR HONOR® : Vortiger	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
IS IT LOVE?™ BLUE SWAN	GOOGLE PLAY, APP STORE
STEEP® ROCKET WINGS DLC	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S GHOST RECON® WILDLANDS -SPECIAL OPERATION 4	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE YEAR 4 SEASON 1	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One