



UBISOFT ANNONCE SES RESULTATS POUR L'EXERCICE 2021-22

Progrès significatifs sur les priorités stratégiques du Groupe

Les trois plus grandes marques d'Ubisoft ont généré chacune nettement plus de 300 M€ de net bookings cette année, une première pour Ubisoft

Mobilisé sur la livraison du pipeline le plus riche de l'histoire d'Ubisoft et d'une croissance significative

Poursuite de la transformation de l'organisation

	FY 2021-22 (en M€)	Variation publiée vs. 2020-21	En % du net bookings total	
			12 mois 2021-22	12 mois 2020-21
Chiffre d'affaires IFRS15	2 125,2	-4,4%	NA	NA
Net bookings	2 128,5	-5,0%	NA	NA
Net bookings digital	1 665,7	+3,5%	78,3%	71,8%
Net bookings PRI	812,8	+4,2%	38,2%	34,8%
Net bookings back-catalogue	1 426,5	+11,1%	67,0%	57,3%
Résultat opérationnel IFRS	241,5	-16,6%	NA	NA
Résultat opérationnel non-IFRS	407,6	-13,9%	19,1%	21,1%

PROGRES SIGNIFICATIFS SUR LES PRIORITES STRATEGIQUES DU GROUPE

- **Bâtir des franchises majeures** : en 2021-22, les trois plus grandes marques d'Ubisoft ont généré chacune nettement plus de 300 M€ de net bookings
 - **Assassin's Creed®** : le net bookings de la marque a presque doublé par rapport à 2019-20, la précédente année sans nouvel opus. Performance exceptionnelle d'Assassin's Creed Valhalla, avec plus de joueurs uniques en 2021-22 qu'en 2020-21
 - **Far Cry®** : meilleure performance de l'histoire de la marque
 - **Tom Clancy's Rainbow Six®** : croissance du net bookings avec l'expansion de la marque par le lancement de Tom Clancy's Rainbow Six Extraction. Très bonne réception pour la *roadmap* de l'année 7 de Tom Clancy's Rainbow Six Siege
- **Accroissement du profil récurrent de nos activités** : back-catalogue en croissance de 11,1%, représentant plus de 50% du net bookings pour la quatrième année consécutive
- **Poursuite de la transformation de l'organisation**
 - Élargissement du Comité exécutif et nouvelle administratrice indépendante
 - Evolution du processus décisionnel d'allocation des capitaux avec de nouveaux leaders et un nouveau cadre pour la gestion des marques, de l'éditorial, des productions et des technologies
 - Attraction de nombreux talents de premier plan et retour de plus de 600 talents¹
 - Progrès continus en matière de Diversité et d'Inclusion : les femmes représentent 25% de l'effectif d'Ubisoft contre 22% il y a deux ans. Forte représentation féminine aux postes de direction : 42% pour le Comité exécutif et 45% pour le Conseil d'administration².

OBJECTIFS 2022-23 : Croissance significative du net bookings et résultat opérationnel non-IFRS attendu à environ 400 M€

¹ Talents ayant quitté Ubisoft et qui ont été réembauchés en 2021-22

² Sous réserve de l'approbation par les actionnaires de la nomination de Claude France

Paris, le 11 mai 2022 – Ubisoft publie ses résultats pour l'exercice 2021-22.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, déclare *"Mes premières pensées aujourd'hui vont aux plus de 1 000 membres de notre équipe ukrainienne. Je tiens à réitérer notre solidarité sans faille. Nous continuerons de faire tout ce qui est en notre pouvoir pour les soutenir dans ces temps extrêmement difficiles.*

Les deux dernières années ont été intenses. Nous avons délivré le line-up de qualité le plus important de l'industrie malgré de nombreux challenges, notamment l'adaptation aux nouveaux modèles hybrides de production. En parallèle, nous avons poursuivi la profonde transformation de notre organisation afin d'être prêts à saisir les nombreuses opportunités d'une industrie en pleine évolution et afin de continuer à proposer des expériences enthousiasmantes aux joueurs. Nous avons nommé de nouveaux leaders à travers l'entreprise, élargi notre comité exécutif et continué à mettre en place une gouvernance de premier ordre. L'an dernier, nous avons accueilli plus de 600 talents qui avaient travaillé précédemment chez Ubisoft, reflétant la qualité de notre marque employeur. Nous avons également fait d'importantes additions à nos équipes, qu'il s'agisse de producteurs et de créateurs de renom ou d'experts hautement reconnus en matière d'intelligence artificielle et de programmation. Les femmes représentent désormais 25% de notre effectif total, et ont représenté un tiers de nos recrutements au cours des 12 derniers mois. Par ailleurs, nous avons une forte représentation féminine parmi notre leadership, avec 42% de femmes au sein du comité exécutif et 45% au sein du conseil d'administration³. Nous avons des projets ambitieux pour continuer à bâtir une organisation plus diverse et inclusive."

Frédéric Duguet, Directeur Financier, commente *"Notre performance s'est appuyée cette année sur de nombreuses marques et contenus, qu'il s'agisse de nouveaux lancements ou des titres de notre back-catalogue, ainsi que sur notre capacité à tirer de plus en plus parti de la concurrence des plateformes grâce à des partenariats à forte valeur ajoutée. Nos trois plus grandes marques, Assassin's Creed, Far Cry et Rainbow Six, ont chacune réalisé nettement plus de 300 millions d'euros de net bookings, une première dans l'histoire d'Ubisoft, reflétant la performance exceptionnelle d'Assassin's Creed Valhalla, l'année record de Far Cry et l'expansion de l'univers de Rainbow Six.*

En 2022-23, notre objectif est de renouer avec une croissance significative de nos revenus. Elle sera principalement tirée par un lineup diversifié de jeux premium, dont Avatar : Frontiers of Pandora™, Mario + Rabbids® : Sparks of Hope et Skull & Bones®, ainsi que d'autres titres enthousiasmants. Elle bénéficiera également de nos sorties Free-to-Play, basées notamment sur nos plus grandes marques."

Yves Guillemot conclut *"Cette année, malgré de nombreux défis, nous avons progressé sur plusieurs de nos priorités stratégiques, à savoir la croissance de nos marques majeures, le développement d'une activité de plus en plus récurrente et la transformation profonde de notre organisation. En ces temps exigeants, nos équipes ont fait preuve d'une grande résilience. En tant qu'organisation, nous avons démontré que nous pouvions compter sur nos marques, notre production et nos technologies éprouvées, des actifs qui n'ont jamais été aussi forts à une époque où la valeur des actifs n'a jamais été aussi élevée.*

Sur le plan technologique, nous avons continué de développer des capacités de pointe au service de l'expérience des joueurs, qu'il s'agisse de nos moteurs de premier rang que sont Anvil et Snowdrop, d'i3D.net, notre service d'hébergement de jeux vidéo en pleine expansion, ou d'investissements prometteurs dans le cloud computing avec Scalar, ainsi que dans le Voxel et le Web3.

Nous entrons dans une nouvelle phase pluriannuelle de croissance significative de notre net bookings, soutenue par la progression significative de nos investissements au cours des dernières années. Nous avons des plans ambitieux pour développer nos plus grandes franchises, avec notamment quatre jeux mobiles prometteurs en cours de développement, et pour élargir notre portefeuille avec de nouvelles marques ainsi que des marques puissantes de divertissement sous licence. Nous diversifions notre activité au travers de plus de modèles économiques, de plus de plateformes et en continuant à accroître la récurrence de notre profil. Ainsi, nous prévoyons une progression significative de notre résultat opérationnel à partir de l'exercice 2023-24."

³Sous réserve de l'approbation par les actionnaires de la nomination de Claude France

UNE ORGANISATION RESILIANTE FACE AUX DEFIS

L'industrie a fait face à de nombreux défis ces deux dernières années. Les perspectives sont plus que jamais favorables, avec un marché qui ne cesse de s'étendre, la disparition progressive des barrières géographiques, de plates-formes et de modèles économiques, ainsi qu'avec de nouvelles ruptures technologiques prometteuses. Néanmoins, elles s'accompagnent d'une concurrence intense avec des attentes croissantes de la part des joueurs et une abondance de contenu de haute qualité.

Pour s'adapter à l'évolution continue de l'industrie et permettre à Ubisoft de saisir les opportunités de croissance majeures, nous avons mis en œuvre la profonde transformation de notre organisation au cours des deux dernières années tout en nous concentrant sur le développement d'une culture plus inclusive (voir section suivante).

Simultanément, la crise Covid a entraîné des défis de production majeurs pour l'ensemble de l'industrie. Plus de 30 titres *premiums* ont été retardés au cours de la seule année calendaire 2021 et, bien que de nets progrès en termes de productivité soient en cours, chaque mois qui passe continue de voir des contenus majeurs reportés. Ces défis de production ont été exacerbés au cours des 12 derniers mois par *The Great Reshuffle* qui impacte toutes les industries à travers le monde.

Dans ce contexte, Ubisoft a été en mesure de proposer le line-up de contenus de qualité le plus important de l'industrie au cours des deux dernières années. Les joueurs ont pu vivre des expériences incroyables avec des titres récents tels que *Assassin's Creed Valhalla*, *Far Cry 6*, *Immortals Fenyx Rising*, *Just Dance* ou *Riders Republic*, ainsi qu'avec un large éventail de contenus et de services Live à travers notre catalogue. En 2021-22, pour la première fois dans l'histoire d'Ubisoft, nos trois plus grandes marques, *Assassin's Creed*, *Tom Clancy's Rainbow Six* et *Far Cry*, ont chacune généré nettement plus de 300 M€ de net bookings. Cela témoigne de la passion et du travail acharné de nos équipes, ainsi que de la résilience de notre organisation.

A court terme, nous nous appuyerons sur les progrès déjà significatifs que nous avons réalisés dans la transformation de notre organisation. Bien que nous nous attendions à ce que les défis externes se poursuivent, nous avons travaillé sans relâche pour les atténuer. Grâce à un système de production en mode hybride de plus en plus robuste, nous nous rapprochons progressivement des niveaux de productivité que nous avions avant la pandémie.

LA PROFONDE TRANSFORMATION DE NOTRE ORGANISATION COMMENCE A PORTER SES FRUITS

Une Gouvernance de premier ordre

Nous avons nommé Claude France comme nouveau membre indépendant du conseil d'administration. Elle apporte son expertise en matière de technologie, notamment dans le domaine du cloud et des services en ligne, ainsi qu'une grande expérience des environnements multiculturels et internationaux. Avec cette nomination, qui est soumise à l'approbation des actionnaires, le Conseil aura à nouveau une majorité absolue d'administrateurs indépendants et une représentation féminine de 45%, conformément à notre engagement. Pour rappel, outre la présence d'un administrateur référent et de 3 employés au sein du Conseil, notre comité d'audit et notre comité de rémunération, de nomination et de la gouvernance sont totalement indépendants, et le comité RSE est dirigé par un administrateur indépendant.

Élargissement de notre Comité exécutif pour accélérer la transformation et la stratégie du Groupe

Notre profonde transformation se reflète notamment dans l'élargissement de notre Comité exécutif, annoncé aujourd'hui, avec un champ d'action plus large, incluant de nouveaux managers et de nouvelles prérogatives. Nous avons désormais une représentation féminine de 42%, conformément à notre engagement de créer une entreprise plus diversifiée.

Nomination de Marie-Sophie de Waubert au poste de SVP Studio Operations

Marie-Sophie de Waubert, forte de plus de 20 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo, a été nommée SVP Studio Operations d'Ubisoft. Marie-Sophie sera responsable de la définition et de la mise en œuvre de la stratégie des studios de production d'Ubisoft à travers le monde, afin de créer des jeux, technologies et services innovants et passionnants.

Évolution du processus de prise de décision pour l'allocation de capital de nos productions

Nous avons fait évoluer notre processus de décision pour l'allocation de capital de nos productions, avec une collaboration approfondie entre l'équipe *Brand Portfolio Management* (créée sous la direction de Sandrine Caloiaro), l'équipe éditoriale (sous la direction d'Igor Manceau) et l'équipe *Production Project Management* (sous la direction de Martin Schelling). Ces départements travailleront en proche collaboration avec les équipes de Marie-Sophie de Waubert. Ce nouveau cadre est destiné à :

- Définir l'ADN et les opportunités de marché de chaque marque
- Créer des expériences mémorables et durables qui répondront aux attentes croissantes des joueurs, notamment en matière d'expression personnelle et d'expériences sociales
- Définir un nouvel ensemble global d'indicateurs clés de performance et de processus afin de garantir une prédictibilité encore plus grande de nos productions

Alignement des développements technologiques

En parallèle, il y a un an, nous avons créé le poste de VP Production Technology, avec le recrutement de Guillemette Picard. Cette démarche vise à assurer l'alignement de nos technologies, et à maximiser notre mobilisation sur les opportunités existantes les plus importantes et les avancées technologiques les plus prometteuses. Dans le cadre de ce processus, nous avons pris la décision de concentrer nos développements moteurs sur nos outils propriétaires leaders, Anvil et Snowdrop – et par conséquent de ne pas lancer de nouveaux projets sur Dunia – ainsi que sur le développement de notre technologie cloud-native, Scalar.

Refonte de notre organisation RH

En matière de ressources humaines, Anika Grant, notre Chief People Officer, et son équipe ont travaillé d'arrache-pied à l'évolution de l'organisation des RH et à la création d'un lieu de travail sûr, respectueux et inclusif pour tous chez Ubisoft. En parallèle, Raashi Sikka, VP Global Diversity & Inclusion, et son équipe se sont consacrés à l'intégration des pratiques de diversité et d'inclusion dans les politiques et processus d'Ubisoft, ainsi qu'à la mise d'un cadre de fonctionnement approprié pour les Employee Resource Groups (ERG) du Groupe.

Comme dans d'autres secteurs et chez nos pairs, l'attrition a été un défi cette année. Malgré cela, nous avons continué à bénéficier d'une forte attraction. Ces derniers mois, nos équipes ont été renforcées de manière significative par des producteurs et des créateurs de renom, tels que Fawzy Mesmar et Cameron Lee, ainsi que par des experts reconnus en intelligence artificielle et en programmation. Par ailleurs, nous avons été heureux d'accueillir à nouveau plus de 600 talents qui avaient travaillé précédemment chez Ubisoft. Enfin, les actions que nous avons mises en œuvre pour retenir les talents commencent à porter leurs fruits.

Création des nouveaux groupes Global Publishing et Direct-to-Player

Avec la disparition progressive des barrières géographiques, de plateformes et de modèles économiques, Ubisoft a profondément transformé son organisation publishing, passant d'une organisation régionalisée à une organisation mondiale, efficiente et agile. Une équipe dédiée supervisant les initiatives Direct-to-Player d'Ubisoft a également été créée, avec des objectifs de développement très ambitieux pour Ubisoft Connect et Ubisoft+, en tirant parti de la large communauté de joueurs engagés d'Ubisoft et de son portefeuille profond et diversifié de franchises propriétaires.

DÉLIVRER NOTRE STRATÉGIE À PARTIR DE 2022-23 AVEC DES TITRES PREMIUM ET F2P ENTHOUSIASMANTS SUR TOUTES LES PLATEFORMES

Au cours des cinq dernières années, nous avons fait croître de manière significative nos équipes avec des feuilles de route ambitieuses pour nos plus grandes marques afin de les amener vers de nouveaux sommets, afin d'élargir de manière significative notre portefeuille et afin de construire une activité toujours plus récurrente. Nous avons travaillé sur le plus grand pipeline de l'histoire d'Ubisoft, avec un mélange de jeux premium très ambitieux et d'expériences Free-to-Play multiplateformes pour toucher une audience significativement plus large, de nouvelles marques développées en interne ainsi que des titres basés sur des licences provenant de marques de divertissement puissantes.

Les premiers bénéfices de cette stratégie commenceront à être visibles dès 2022-23, avec une croissance attendue significative de notre net bookings. Le principal moteur de cette croissance sera notre line up diversifié de jeux premium, dont Avatar : Frontiers of Pandora, Mario + Rabbids : Sparks of Hope et Skull & Bones, ainsi que d'autres titres enthousiasmants. Notre croissance bénéficiera également de nos sorties Free-to-Play, basées notamment sur nos plus grandes marques. Certains de ces titres sont en cours de tests internes et externes et sont en phase finale de développement. Nous nous attendons à ce qu'ils soient un moteur significatif de la progression du PRI en FY23.

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	2021-22	%	2020-21	%
Chiffre d'affaires IFRS15	2 125,2		2 223,8	
Revenus différés liés à la norme IFRS15	3,3		16,7	
Net bookings	2 128,5		2 240,6	
Marge brute basée sur le net bookings	1 858,8	87,3%	1 914,8	85,5%
Frais de Recherche et Développement non-IFRS	-782,7	-36,8%	-784,9	-35,0%
Frais Commerciaux non-IFRS	-408,6	-19,2%	-438,1	-19,6%
Frais Généraux et Administratifs non-IFRS	-259,9	-12,2%	-218,4	-9,7%
Frais Commerciaux et Frais Généraux non-IFRS	-668,6	-31,4%	-656,6	-29,3%
Résultat opérationnel non-IFRS	407,6	19,1%	473,3	21,1%
Résultat opérationnel IFRS	241,5		289,4	
BPA dilué non-IFRS (en €)	2,11		2,48	
BPA dilué IFRS (en €)	0,65		0,85	
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS ⁽¹⁾	-191,6		169,0	
Dépenses liées aux investissements en R&D	1 195,6		1 104,2	
Situation financière nette non-IFRS	-282,7		79,2	

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

Chiffre d'affaires et net bookings

Le chiffre d'affaires IFRS15 du quatrième trimestre 2021-22 s'élève à 708,0 M€, en hausse de 41,1% (38,0% à taux de change constants⁴), par rapport aux 501,8 M€ réalisés au quatrième trimestre 2020-21. Le chiffre d'affaires IFRS15 2021-22 s'élève à 2 125,2 M€, en baisse de -4,4% (-4,8% à taux de change constants) par rapport aux 2 223,8 M€ réalisés en 2020-21.

Le net bookings du quatrième trimestre 2021-22 s'élève à 664,2 M€, en hausse de 37,0% (33,7% à taux de change constants) par rapport aux 484,9 M€ réalisés au quatrième trimestre 2020-21.

Le net bookings 2021-22 s'élève à 2 128,5 M€, en baisse de -5,0% (-5,4% à taux de change constants) par rapport aux 2 240,6 M€ réalisés en 2020-21.

Principaux éléments du compte de résultat⁵

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à 407,6 M€ contre 473,3 M€ réalisés en 2020-21.

Le résultat net non-IFRS part du Groupe s'élève à 269,0 M€, soit un résultat par action (dilué) non-IFRS de 2,11€. Ils s'étaient élevés à 313,5 M€ et 2,48€ sur l'exercice 2020-21.

Le résultat net IFRS part du Groupe ressort à 79,1 M€, soit un résultat par action (dilué) IFRS de 0,65€. Ils s'élevaient respectivement à 103,1 M€ et 0,85€ sur l'exercice 2020-21.

⁴ 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

⁵ 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 trésorerie⁶

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 191,6 M€ (contre une génération de 169,0 M€ en 2020-21). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS à (55,0) M€ (contre 64,6 M€ en 2020-21) et une hausse du BFR non-IFRS de 136,6 M€ (contre une baisse de 104,5 M€ en 2020-21).

Principaux éléments de bilan et de liquidités

Au 31 mars 2022, les fonds propres s'élèvent à 1 807 M€ et l'endettement net non-IFRS est en hausse à 283 M€ par rapport à une situation financière positive nette de 79 M€ au 31 mars 2021. L'endettement net IFRS s'élève à 618 M€, dont 335 M€ liés au retraitement comptable IFRS16.

Perspectives

Premier trimestre 2022-23

Le net bookings du premier trimestre 2022-23 est attendu aux alentours de 280 M€.

Exercice 2022-23

La société annonce ses objectifs pour 2022-23 :

- Croissance significative du net bookings
- Résultat opérationnel non-IFRS aux alentours de 400 M€

⁶ Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur

Conférence téléphonique

Le groupe tiendra ce jour, mercredi 11 mai 2022, 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/z2sb2zob>

Contacts

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

Alexandre Enjalbert

Responsable Relations Investisseurs Senior

+33 1 48 18 50 78

Alexandre.enjalbert@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 du 11 mai 2022 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 10 juin 2021 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®, Tom Clancy's The Division® et Watch Dogs®. 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 2021-22, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 2 129 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : <http://www.ubisoftgroup.com>

© 2022 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

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

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 IFRS9 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 IFRS15 ;
 - 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 IFRS15, 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 IFRS16.

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 IFRS16 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 (IFRS16).

Répartition géographique du net bookings

	T4 2021-22	T4 2020-21	12 mois 2021-22	12 mois 2020-21
Europe	38%	36%	36%	36%
Amérique du Nord	46%	48%	48%	49%
Reste du monde	16%	16%	16%	15%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

	T4 2021-22	T4 2020-21	12 mois 2021-22	12 mois 2020-21
CONSOLES	59%	63%	60%	65%
PC	27%	21%	26%	23%
MOBILE	9%	9%	9%	8%
Others*	5%	7%	5%	4%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

* Produits dérivés...

Calendrier des sorties
1^{er} trimestre (avril – juin 2022)

PACKED & DIGITAL

RABBIDS®: PARTY OF LEGENDS (global release)	NINTENDO SWITCH™, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
---	--

DIGITAL ONLY

ANNO® 1800: SEEDS OF CHANGE	PC
-----------------------------	----

ASSASSIN'S CREED® VALHALLA: Discovery Tour Viking Age	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
---	--

FOR HONOR®: Year 6 – Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
-------------------------------	---

RIDERS REPUBLIC™: Season 2 – Showdown	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
---------------------------------------	--

ROLLER CHAMPIONS™	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
-------------------	--

TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2: Season 9	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
--	---

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE: Year 7 – Season 2	AMAZON LUNA, PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, STADIA, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
--	--

UNO®: Valhalla DLC	NINTENDO SWITCH™, PC, PLAYSTATION®4, STADIA, XBOX ONE
--------------------	---

Extraits des Comptes consolidés au 31 mars 2022

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)	31.03.22	31.03.21
Chiffre d'affaires	2 125,2	2 223,8
Coût des ventes	-269,7	-325,7
Marge brute	1 855,5	1 898,1
Frais de recherche et développement	-822,5	-827,1
Frais de marketing	-412,6	-442,8
Frais administratifs et informatiques	-270,2	-228,4
Résultat opérationnel courant	350,2	399,8
Autres produits et charges opérationnels non courants	-108,7	-110,4
Résultat opérationnel	241,5	289,4
Coût de l'endettement financier net	-23,0	-17,4
Résultat de change	-1,2	-8,2
Autres charges financières	-25,4	-27,0
Autres produits financiers	1,2	1,0
Résultat financier	-48,4	-51,6
Quote-part de résultat des entreprises associées	0,0	0,0
Impôt sur les résultats	-113,6	-132,6
Résultat net de l'ensemble consolidé	79,5	105,2
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	79,1	103,1
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	0,4	2,1
Résultat par action attribuable aux propriétaires de la société		
Résultat de base par action (<i>en euros</i>)	0,66	0,87
Résultat dilué par action (<i>en euros</i>)	0,65	0,85
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	119 608 218	118 980 402
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	127 320 735	126 286 728

Réconciliation du Résultat net IFRS et du Résultat net non-IFRS

(en millions d'euros) à l'exception des données par action	2021-22			2020-21		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
Chiffre d'affaires IFRS 15	2 125,2		2 125,2	2 223,8		2 223,8
Revenus différés liés à la norme IFRS 15		3,3	3,3		16,7	16,7
Net bookings			2 128,5			2 240,6
Charges opérationnelles totales	(1 883,7)	162,8	(1 720,9)	(1 934,5)	167,2	(1 767,2)
Rémunérations payées en actions	(54,1)	54,1	0,0	(56,8)	56,8	0,0
Résultat non-courant	(108,7)	108,7	0,0	(110,4)	110,4	0,0
Résultat Opérationnel	241,5	166,1	407,6	289,4	184,0	473,3
Résultat Financier	(48,4)	30,7	(17,7)	(51,6)	32,4	(19,1)
Impôts sur les résultats	(113,6)	(6,8)	(120,4)	(132,6)	(5,9)	(138,6)
Résultat net de l'ensemble consolidé	79,5	190,0	269,5	105,2	210,4	315,6
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	79,1		269,0	103,1		313,5
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	0,4		0,4	2,1		2,1
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	127 320 735		127 320 735	126 286 728		126 286 728
Résultat par action dilué attribuable aux propriétaires de la société mère	0,65	1,46	2,11	0,85	1,64	2,48

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

Actif (en millions d'euros)	Net 31.03.22	Net 31.03.21
Goodwill	132,1	220,7
Autres immobilisations incorporelles	1 882,0	1 453,2
Immobilisations corporelles	207,4	199,8
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	302,3	282,1
Actifs financiers non courants	52,3	16,1
Actifs d'impôt différé	180,4	173,1
Actifs non courants	2 756,5	2 345,0
Stocks et en-cours	22,2	23,1
Clients et comptes rattachés	471,0	342,7
Autres créances	208,1	260,6
Actifs financiers courants	0,8	—
Actifs d'impôt exigible	48,0	45,7
Actifs financiers de gestion de trésorerie*	—	239,9
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 452,5	1 627,7
Actifs courants	2 202,7	2 539,8
TOTAL ACTIF	4 959,2	4 884,8

Passif (en millions d'euros)	Net 31.03.22	Net 31.03.21
Capital social	9,7	9,6
Primes	630,2	556,0
Réserves consolidées	1 088,0	987,1
Résultat consolidé	79,1	103,1
Capitaux propres attribuables aux propriétaires de la société mère	1 807,1	1 655,7
Capitaux propres attribuables aux participations ne donnant pas le contrôle	2,0	9,3
Total capitaux propres	1 809,0	1 665,0
Provisions	10,0	5,0
Engagements envers le personnel	20,2	21,6
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	1 420,3	1 894,9
Passifs d'impôt différé	183,1	158,5
Autres passifs non courants	37,0	34,4
Passifs non courants	1 670,6	2 114,3
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	649,9	200,0
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	156,6	152,0
Autres dettes	644,9	737,8
Dettes d'impôt exigible	28,1	15,8
Passifs courants	1 479,6	1 105,5
Total passifs	3 150,2	3 219,8
Total capitaux propres et passifs	4 959,2	4 884,8

* Parts d'OPCVM avec un horizon de gestion à court terme, ne respectant pas les critères de qualification d'équivalents de trésorerie définis par la norme IAS 7.

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

En millions d'euros	31.03.22	31.03.21
Flux provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	79,5	105,2
+/- Quote-part de résultat des entreprises associées	—	—
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	672,3	658,7
+/- Provisions nettes	6,4	-16,1
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	54,1	56,8
+/- Plus ou moins values de cession	0,2	0,9
+/- Autres produits et charges calculées	26,4	32,6
+/- Charge d'impôt	113,3	132,6
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	952,3	970,7
Stocks	2,5	10,9
Clients	-118,2	-45,7
Autres actifs	59,8	-131,4
Fournisseurs	1,1	1,2
Autres passifs	-149,6	316,8
Produits et charges constatés d'avance	48,8	-81,1
+/- Variation du BFR lié à l'activité	-155,6	70,7
+/- Charge d'impôt exigible	-91,0	-83,4
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	705,7	958,0
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-855,9	-753,2
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-90,6	-96,8
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,2	0,1
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-113,4	-200,4
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	78,3	198,1
+/- Variation de périmètre*	-26,5	-16,0
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	-1 007,9	-868,2
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	158,3	1 139,6
- Remboursement des emprunts de location	-41,4	-35,7
- Remboursement des emprunts	-215,6	-506,8
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	74,4	80,7
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	239,9	-239,9
+/- Reventes / achats d'actions propres	-117,0	25,8
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	98,6	463,8
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	-203,7	553,7
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 565,2	986,9
Effet de change	29,8	24,7
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 391,4	1 565,2
* dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 391,4	1 565,2
Emprunts bancaires et de location	-1 972,0	-1 938,8
Billets de trésorerie	-37,0	-93,5
Actifs financiers de gestion de trésorerie	—	239,9
SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS	-617,6	-227,2

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

(en millions d'euros)	31.03.22	31.03.21
Flux provenant des activités opérationnelles non-IFRS		
Résultat net consolidé	79,5	105,2
+/- Quote-part de résultat des entreprises associées	—	—
+/- Dotations nettes des logiciels de jeux & films	444,9	433,4
+/- Autres dotations nettes sur autres immobilisations	227,4	225,3
+/- Provisions nettes	6,4	-16,1
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	54,1	56,8
+/- Plus ou moins values de cession	0,2	0,9
+/- Autres produits et charges calculées	26,4	32,6
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-855,9	-753,2
+/- Impact IFRS 15	3,4	15,4
+/- Impact IFRS 16	-41,4	-35,7
Capacité d'autofinancement Non-IFRS	-55,0	64,6
Stocks	2,5	10,9
Clients	-118,2	-45,7
Autres actifs	61,0	-126,7
Fournisseurs	1,1	1,2
Autres passifs	-83,0	264,8
+/- Variation du BFR non-IFRS	-136,6	104,5
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS	-191,6	169,0
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-90,6	-96,8
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,2	0,1
<i>Free Cash-Flow</i>	<i>-282,0</i>	<i>72,3</i>
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-113,4	-200,4
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	78,3	198,1
+/- Variation de périmètre *	-26,5	-16,0
Trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS	-152,0	-114,9
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	158,3	1 139,6
- Remboursement des emprunts	-215,6	-506,8
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	74,4	80,7
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	239,9	-239,9
+/- Reventes / achats d'actions propres	-117,0	25,8
Trésorerie provenant des activités de financement	139,9	499,5
VARIATION NETTE DE TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE	-203,7	553,6
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	1 565,2	986,9
Effet de change	29,8	24,7
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE DE L'EXERCICE	1 391,4	1 565,2
* Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 391,4	1 565,2
Emprunts bancaires et de location	-1 972,0	-1 938,8
Billets de trésorerie	-37,0	-93,5
IFRS 16	334,9	306,4
Actifs financiers de gestion de trésorerie	0,0	239,9
SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS	-282,7	79,2