



UBISOFT ANNONCE SES RESULTATS POUR L'EXERCICE 2025-26

Exercice 2025-26 : Refonte stratégique engagée et transformation bien avancée

Exercice 2026-27 : Un point bas dans la trajectoire de FCF, avec la poursuite de l'exécution du nouveau modèle opérationnel

Fort rebond attendu, avec un FCF positif en 2027-28 et un FCF robuste en 2028-29

	2025-26 (en M€)	Variation publiée vs. 2024-25 Retraité	En % du net bookings total	
			12 mois 2025-26	12 mois 2024-25 Retraité
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 395,7	-21,8%	NA	NA
Net bookings	1 525,1	-17,4%	NA	NA
Net bookings digital	1 331,6	-16,0%	87,3%	85,9%
Net bookings PRI	924,7	+14,7%	60,6%	43,7%
Net bookings back-catalogue	1 281,8	-1,1%	84,0%	70,2%
Résultat opérationnel IFRS	-1 322,4	NA	NA	NA
Résultat opérationnel non-IFRS	-1 044,7	NA	NA	NA

Le net bookings du quatrième trimestre a dépassé les attentes, atteignant 415 M€, contre un objectif d'environ 390 M€, porté par une performance du back-catalogue supérieure aux attentes, illustrant la solidité dans la durée des marques du Groupe. Le net bookings est en baisse de 54 % sur un an par rapport à un quatrième trimestre record de l'exercice 2025-26, qui incluait le lancement d'Assassin's Creed® Shadows et des revenus issus des partenariats significativement plus élevés.

La transformation d'Ubisoft vers son nouveau modèle opérationnel est pleinement engagée, avec notamment :

- La finalisation de la transaction stratégique avec Tencent, apportant 1,16 Md€ de trésorerie et permettant une réduction significative de l'endettement du Groupe.
- Le renforcement du leadership, avec les co-CEOs récemment nommés de Vantage Studios qui ont mis en place une équipe de direction dédiée pour Assassin's Creed et nommé Nicolo Laurent en tant que conseiller stratégique.
- Des nominations à des postes de direction au sein des Creative Houses 3 et 5 ainsi que du Creative Network.
- La finalisation du recrutement du General Manager et la constitution de son équipe de direction pour la Creative House 2.
- Des avancées vers une organisation redimensionnée et plus recentrée, comprenant :
 - o une revue approfondie du portefeuille aboutissant à une feuille de route plus sélective, avec l'arrêt de 7 projets et le report de 6 projets.
 - o la poursuite d'une exécution disciplinée sur la base de coûts fixes, avec 118 M€ d'économies réalisées par rapport à l'exercice 2024-25. La base de coûts fixes a désormais été réduite d'environ 325 M€ depuis l'exercice 2022-23, avec une trajectoire claire pour atteindre 500 M€ d'économies cumulées en base annualisée d'ici mars 2028.

Amélioration de la qualité de livraison des récentes sorties

- Les dernières sorties ont démontré une amélioration de la qualité, avec Assassin's Creed Shadows, Anno 117: Pax Romana™ et l'extension Avatar: Frontiers of Pandora™ obtenant des scores Metacritic supérieurs à 80.

Exercice 2026-27 : poser les bases d'une exécution solide

- **Line-up de l'exercice 2026-27** comprendra Assassin's Creed Black Flag Resynced (9 juillet), ainsi que d'autres jeux premium ciblés parmi les marques établies d'Ubisoft.
- **Les perspectives pour l'exercice 2026-27** reflètent un calendrier de nouvelles sorties plus limité, la poursuite des investissements en amont de sorties plus importantes en 2027-28, ainsi que des coûts de restructuration, partiellement compensés par une feuille de route Live solide et une forte croissance de Rainbow Six® Siege :
 - o Net bookings en baisse d'un pourcentage à un chiffre élevé (« *high single-digit* »),
 - o Marge opérationnelle non-IFRS négative d'un pourcentage à un chiffre élevé (« *high single-digit* »),
 - o Consommation de free cash-flow limitée à un maximum de 500 M€.

Au-delà de l'exercice 2026-27 : un fort rebond attendu

- Le Groupe anticipe un pipeline de contenus significativement plus important sur les exercices 2027-28 et 2028-29 pour ses principales marques, notamment Assassin's Creed, Far Cry® et Ghost Recon®.
- Soutenu par ce calendrier de sorties renforcé, l'accélération des activités Live, notamment Rainbow Six Siege, un portefeuille recentré et la poursuite de la réduction de la base de coûts fixes, le Groupe anticipe un important rebond, avec un retour à une génération de free cash-flow positif et à un EBIT non-IFRS positif en 2027-28, ainsi qu'une génération de free cash-flow robuste en 2028-29, avec un free cash-flow cumulé positif sur la période allant de l'exercice 2026-27 à l'exercice 2028-29.

Paris, le 20 mai 2026 – Ubisoft publie ses résultats pour l'exercice 2025-26.

Yves Guillemot, co-fondateur et Directeur général, déclare : « *Au cours de l'exercice écoulé, Ubisoft a pris des décisions structurantes pour son avenir. Nous avons engagé l'une des transformations les plus ambitieuses de l'histoire du Groupe afin de bâtir une organisation plus focalisée, agile et disciplinée, capable de proposer de manière constante aux joueurs des expériences de haute qualité, grâce à une cadence de sorties soutenue, tout en favorisant la création de valeur dans la durée.*

Pour mener à bien cette refonte stratégique, nous avons, au cours de l'exercice 2025-26, commencé à mettre en place un nouveau modèle opérationnel, rationalisé notre portefeuille de jeux et exécuté avec discipline notre programme de réduction des coûts, tout en diminuant significativement l'endettement du Groupe.

En 2026-27, nous poursuivrons et achèverons l'exécution de cette transformation, tout en continuant d'investir dans un cycle de contenus à venir nettement plus fort et soutenu. Cette année devrait ainsi constituer un point bas dans notre trajectoire de free cash-flow, compte tenu d'un calendrier de sorties limité et de coûts de restructuration. Nous continuerons de développer nos jeux Live, emmenés par Rainbow Six Siege et sa feuille de route solide, tout en livrant Assassin's Creed Black Flag Resynched et en lançant d'autres jeux premium ciblés, fondés sur des marques établies d'Ubisoft.

Cette transformation sur deux ans implique des décisions difficiles et une performance financière de court terme décevante, mais je suis fermement convaincu que l'ensemble de ces actions positionnent mieux Ubisoft pour générer durablement du free cash-flow dans le temps.

Au-delà de l'exercice 2026-27, nous prévoyons un rebond significatif, porté par un pipeline de nouvelles sorties significativement renforcé, l'accélération de nos jeux Live et la poursuite de la réduction de notre base de coûts fixes, avec un retour à un free cash-flow positif en 2027-28 et atteignant un niveau robuste en 2028-29. Au total, nous prévoyons de générer un free cash-flow cumulé positif sur la période allant de l'exercice 2026-27 à l'exercice 2028-29. Dans ce contexte, et avec une position de liquidité confortable, la revue de nos options de financement progresse activement, avec l'objectif de mettre en œuvre, en temps voulu, la structure de financement la plus adaptée.

Notre ambition reste claire : renforcer la position d'Ubisoft comme l'un des principaux créateurs de l'industrie d'expériences de divertissement de grande qualité, mémorables et engageantes, qui résonnent durablement auprès des joueurs. En combinant une plus grande focalisation créative, les dernières technologies innovantes, une base de talents renforcée et un engagement accru en faveur de la qualité, nous sommes convaincus que nous disposons des actifs et des marques nécessaires pour renouer avec une croissance rentable, une génération de free cash-flow robuste et une structure de capital renforcée. »

Faits marquants du T4 et de l'exercice

Dans l'ensemble, le net bookings de l'exercice s'est établi à 1 525 M€, en baisse de 17 % sur un an, reflétant principalement un calendrier de nouvelles sorties plus limité. Le back-catalogue a été solide, affichant une performance globalement stable d'une année sur l'autre, illustrant une nouvelle fois la force et l'attractivité du portefeuille de franchises du Groupe. Le Groupe a atteint 36 millions de MAUs et 129 millions d'utilisateurs uniques actifs sur Consoles et PC, un niveau stable hors XDefiant.

Au quatrième trimestre, le net bookings s'est établi à 415 M€, soit 25 M€ au-dessus de l'objectif, porté par des performances du back-catalogue supérieures aux attentes sur l'ensemble des principales franchises du Groupe, tandis que les MAUs ont légèrement progressé sur un an. Le net bookings est en baisse de 54 % sur un an, reflétant une base de comparaison élevée qui incluait le lancement d'Assassin's Creed Shadows ainsi que des revenus issus des partenariats significativement plus élevés. De son côté, le net bookings du back-catalogue s'est établi à 243 M€ sur le trimestre, en baisse de l'ordre d'un taux de croissance à un chiffre médian hors partenariats.

Tom Clancy's Rainbow Six Siege a réalisé un trimestre solide, avec des tendances d'activité et d'engagement en nette amélioration séquentielle. Le nombre de jours de session de jeu est resté stable sur un an, tandis que les DAUs au plus haut en mars ont progressé sur un an et ont été près de trois fois supérieurs à ceux observés début novembre, atteignant leur deuxième plus haut niveau depuis mars 2020. Les MAUs ont nettement dépassé les 10 millions en mars, en hausse à deux chiffres sur un an, traduisant un réengagement significatif de la base de joueurs et permettant de clôturer l'exercice avec une audience annuelle en croissance dans le bas de l'échelle à deux chiffres et dépassant 30 millions de joueurs uniques actifs.

Tom Clancy's The Division® 2 a surperformé en termes de net bookings au cours du trimestre, celui-ci ayant plus que doublé sur l'ensemble de l'exercice par rapport à l'an dernier, porté par le 10^e anniversaire de la franchise, les mises à jour de la roadmap ainsi qu'une exécution toujours solide des équipes sur le Live. La saison anniversaire et le mode de jeu à durée limitée *Realism* ont généré une croissance significative de l'engagement des joueurs et ont conduit à un trimestre record en matière de monétisation pour le jeu, grâce à la croissance de l'audience ainsi qu'à des améliorations structurelles en termes de rétention et de conversion. Cette performance illustre l'attention constante des équipes portée à l'évolution de l'expérience joueur dans la durée.

La franchise **Assassin's Creed** a également affiché une performance solide, surperformant et enregistrant une croissance de l'engagement sur un an, clôturant l'exercice avec une audience annuelle supérieure à 30 millions de joueurs uniques actifs.

Avatar: Frontiers of Pandora a continué de bénéficier de la dynamique générée par la mise à jour apportant la vue à la troisième personne, la dernière extension ainsi que la sortie en salles du film Avatar au trimestre précédent, enregistrant une très forte croissance du net bookings sur un an, tant sur le trimestre que sur l'ensemble de l'exercice.

The Crew® Motorfest a atteint un niveau record d'utilisateurs sur le trimestre, porté par un pipeline de contenus solide, incluant la saison thématique « NASCAR » et le lancement de « Trackforge », une nouvelle fonctionnalité *UGC* permettant aux joueurs de créer leurs propres circuits de course.

For Honor® a enregistré une croissance à deux chiffres du net bookings sur le trimestre, portée par le lancement de l'Année 10, « *Cycle of War* », qui a généré une solide croissance de l'audience et de l'engagement. La nouvelle roadmap de contenu saisonnier, les mises à jour de gameplay et les célébrations de l'anniversaire ont mis en évidence la durabilité de la franchise sur le long terme et reflètent la poursuite d'une exécution *Live* soutenue par les équipes, près de dix ans après son lancement.

Sur le segment Mobile, **Invincible: Guarding the Globe** a bénéficié de la sortie de la nouvelle série TV, entraînant une hausse significative de l'activité des joueurs tout au long du mois de mars et atteignant des niveaux d'activité records en début d'exercice 2026-27. Globalement, le net bookings est en hausse de plus de 50 % sur l'exercice. Le trimestre a également été marqué par les lancements de **Rainbow Six Mobile** et de **The Division Resurgence**. Les deux jeux ont été salués par les joueurs pour la fidélité de leurs gameplays. Bien que leur démarrage ait été progressif, les équipes travaillent à l'élargissement de leurs audiences respectives.

Avancées dans la transformation du Groupe

À la suite de la transformation d'envergure annoncée en janvier, articulée autour d'un nouveau modèle opérationnel, d'un portefeuille recentré et d'une organisation dont la taille est redimensionnée, Ubisoft est désormais pleinement engagé dans une phase d'exécution, avec des avancées concrètes sur l'ensemble des piliers. La création de Vantage Studios, conjuguée à l'injection de trésorerie de 1,16 Md€, a constitué une étape importante, renforçant le bilan et la flexibilité financière afin d'accompagner la transformation du Groupe.

Sur le plan organisationnel, les co-CEOs récemment nommés de Vantage Studios ont mis en place une nouvelle équipe de direction dédiée à la franchise Assassin's Creed, apportant des mandats clairs et une responsabilité créative renforcée à la marque la plus emblématique d'Ubisoft. Ils ont également nommé Nicolo Laurent en tant que conseiller stratégique, dont la vaste expérience dans la création et l'exploitation de jeux compétitifs et *Live* à succès mondial vient renforcer les capacités de Vantage Studios sur ce segment stratégique.

En parallèle, Ubisoft poursuit le déploiement de sa nouvelle organisation, avec des nominations clés à des postes de direction au sein des Creative Houses 3 et 5 ainsi que du Creative Network, tout en finalisant l'équipe de direction de la Creative House 2. Julien Bares, nommé General Manager des Creative Houses 3 et 5, apporte plus de 25 ans d'expérience approfondie dans l'industrie du jeu vidéo, acquise à des postes de direction couvrant la production AAA et les opérations *Live*, dont plus de 20 ans passés en Chine.

Dans un marché devenu plus sélectif, Ubisoft a également rationalisé son portefeuille, avec l'arrêt de 7 projets et le décalage de 6 jeux, afin de maximiser la création de valeur à long terme et de recentrer sa feuille de route à trois ans. Cette approche plus disciplinée place les Creative Houses dans de meilleures conditions pour renouer avec des standards de qualité plus élevés, déjà visibles dans les sorties récentes telles qu'Assassin's Creed Shadows, Anno 117: Pax Romana et l'extension Avatar: Frontiers of Pandora, qui ont chacune obtenu une note supérieure à 80 sur Metacritic.

Tirer parti de l'IA pour améliorer l'expérience joueur et renforcer la créativité et l'efficacité des équipes

Ubisoft accélère ses investissements autour de Teammates, sa première expérience d'IA générative jouable, afin d'enrichir les expériences de jeu, tandis que les équipes réalisent des avancées concrètes et de manière organique sur des applications de l'IA permettant de mieux gérer la complexité croissante des chaînes de production des jeux modernes. Cela va de bots intelligents venant en soutien des équipes de QC, à des *NPCs* et des mondes de jeu plus intelligents, capables de s'adapter au comportement des joueurs et de réagir de manière plus dynamique en temps réel.

Le Groupe met pleinement à profit des décennies d'expertise dans les mondes ouverts, le gameplay systémique et les systèmes pilotés par l'IA, combinées à des années de recherche pionnière en IA et *machine learning* menées par ses équipes R&D La Forge. Associée à l'engagement de nombreux *early adopters* au sein de ses équipes de production, cette dynamique conforte la Société dans la capacité d'Ubisoft à rester à la pointe de cette transformation et met à la disposition de ses équipes des outils visant à renforcer leur créativité.

Exécution rigoureuse des initiatives de réduction des coûts

La maîtrise de la base de coûts fixes¹ d'Ubisoft demeure une priorité centrale, le programme initial de réduction des coûts ayant été atteint avec un an d'avance sur le calendrier et au-delà de l'objectif, illustrant la discipline constante et la qualité de l'exécution.

Les effectifs totaux du Groupe s'élevaient à 16 590 collaborateurs à fin mars 2026, en baisse d'environ 1 200 employés par rapport à l'an dernier, tout en maintenant l'attrition volontaire proche des niveaux historiquement bas d'Ubisoft, en particulier parmi les profils seniors, et en renforçant la base de talents grâce au retour de 155 anciens top talents d'Ubisoft.

La base de coûts fixes de l'exercice 2025-26 s'est établie à environ 1,435 Md€, en baisse de 118 M€, soit -8 % par rapport à la base de l'exercice 2024-25. Cette évolution inclut un effet de change favorable et porte la réduction cumulée de la base de coûts fixes depuis l'exercice 2022-23 à près de 325 M€.

À l'avenir, Ubisoft dispose d'une trajectoire claire pour finaliser la troisième et dernière phase de son programme de réduction des coûts, avec pour objectif d'atteindre une base de coûts fixes de 1,25 Md€ en base annualisée d'ici mars 2028, soutenue par la poursuite d'une discipline rigoureuse en matière de recrutements et des restructurations ciblées. Le Groupe continue également d'étudier de potentielles cessions d'actifs.

Feuille de route des contenus

Exercice 2026-27

Le mois d'avril a été marqué par l'ouverture en accès anticipé sur PC de **Heroes of Might and Magic: Olden Era**, signant le retour de cette franchise emblématique à travers une expérience de RPG stratégique modernisée. Le titre, développé par Unfrozen et édité par Hooded Horse, a généré un engagement très positif de la communauté et a atteint 88 % d'évaluations positives des utilisateurs sur Steam à date, illustrant la force de la marque Might and Magic. Cette performance illustre également la capacité d'Ubisoft à tirer parti et à monétiser la solidité de son portefeuille de marques sur de multiples genres et audiences, en direct ou via des partenaires.

Ubisoft a annoncé **Assassin's Creed Black Flag Resynced**, un remake fidèle d'Assassin's Creed® IV Black Flag, initialement sorti en 2013, piloté par Ubisoft Singapore et dont la sortie est prévue le 9 juillet 2026. Entièrement reconstruit à partir de la dernière version du moteur de jeu Anvil, le jeu propose d'importantes améliorations visuelles ainsi que des systèmes de gameplay enrichis, incluant des mises à jour des mécaniques de combat, d'infiltration, de parkour et de navigation ainsi que des contenus narratifs additionnels. Cette annonce a généré un fort engagement au sein de la communauté Assassin's Creed, les joueurs saluant la modernisation de la présentation et l'enrichissement du gameplay, tout en reconnaissant la fidélité à l'expérience originale. La dynamique de précommandes a été particulièrement solide, notamment en Chine, se classant parmi les meilleures performances de la franchise sur les trois premières semaines.

L'exercice bénéficiera également de la poursuite des investissements au sein du portefeuille de services *Live* d'Ubisoft. **Rainbow Six Siege** devrait renouer avec une croissance solide du net bookings grâce à une feuille de route ambitieuse et co-construite avec la communauté pour son Année 11, marquée par le déploiement de nombreuses fonctionnalités très attendues, dont *Ranked 3.0* et un gameplay piloté par *Meta* apportant davantage de fraîcheur à l'expérience. Le Major de Salt Lake City, organisé la semaine dernière, a par ailleurs confirmé l'attrait concurrentiel du jeu en établissant un nouveau record d'audience pour un événement Major. **The Division 2** poursuivra également son expansion à travers sa feuille de route de l'Année 8, comprenant quatre mises à

¹ Comprend les coûts de structure du compte de résultat, la partie fixe du coût des ventes (service client et chaîne logistique) ainsi que la R&D en trésorerie (hors redevances indexées sur la performance), et exclut l'ensemble des bonus liés à la rentabilité.

jour saisonnières, un nouveau DLC se déroulant à New York ainsi que des contenus additionnels pour les joueurs, tout en introduisant **The Division 2: Survivors**, une nouvelle expérience de jeu.

Le line-up de l'exercice 2026-27 inclura par ailleurs des jeux premium ciblés, parmi les marques Ubisoft établies, qui seront annoncés ultérieurement.

Exercices 2027-28 et 2028-29

Ubisoft anticipe un pipeline de contenus significativement plus solide et diversifié sur les exercices 2027-28 et 2028-29, soutenu par des sorties issues de ses principales marques, notamment Assassin's Creed, Far Cry et Ghost Recon, ainsi que par l'accélération de ses services *Live*, portée par Rainbow Six Siege. Cette feuille de route reflète la poursuite de la stratégie du Groupe visant à construire des écosystèmes *evergreen* durables, à renforcer la régularité des sorties et à proposer des expériences de haute qualité à destination de multiples segments de joueurs.

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	2025-26	%	2024-25	%
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 395,7		1 785,3	
Retraitements liés à la norme IFRS 15	129,5		61,0	
Net bookings	1 525,1		1 846,4	
Marge brute basée sur le net bookings	1 359,4	89,1%	1 643,6	89,0%
Frais de recherche et développement non-IFRS	-1 855,9	-121,7%	-1 029,2	-55,7%
Frais commerciaux non-IFRS	-266,2	-17,5%	-371,3	-20,1%
Frais généraux et administratifs non-IFRS	-281,9	-18,5%	-258,1	-14,0%
Frais commerciaux et frais généraux non-IFRS	-548,1	-35,9%	-629,4	-34,1%
Résultat opérationnel non-IFRS	-1 044,7	-68,5%	-15,1	-0,8%
Résultat opérationnel IFRS	-1 322,3	-94,7%	-196,5	
BPA dilué non-IFRS (en €)	-9,38		-0,56	
BPA dilué IFRS (en €)	-11,16		-1,92	
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS ⁽¹⁾	-408,2		168,8	
Dépenses liées aux investissements en R&D	1 084,2		1 235,6	
Situation financière nette non-IFRS	-187,3		-885,1	

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

Chiffre d'affaires et net bookings

Le chiffre d'affaires IFRS15 du quatrième trimestre 2025-26 s'élève à 419,5 M€, en baisse de 47,3% (-46,0% à taux de change constants²), par rapport aux 795,3 M€ réalisés au quatrième trimestre 2024-25. Le chiffre d'affaires IFRS15 2025-26 s'élève à 1 395,7 M€, en baisse de 21,8% (-19,9% à taux de change constants) par rapport aux 1 785,3 M€ réalisés en 2024-25.

Le net bookings du quatrième trimestre 2025-26 s'élève à 415,0 M€, en baisse de 54,0% (-53,0% à taux de change constants) par rapport aux 902,3 M€ réalisés au quatrième trimestre 2024-25. Le net bookings 2025-26 s'élève à 1 525,1 M€, en baisse de 17,4% (-15,7% à taux de change constants) par rapport aux 1 846,4 M€ réalisés en 2024-25.

Principaux éléments du compte de résultat³

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à -1 044,7 M€ contre -15,1 M€ réalisés en 2024-25, globalement conforme à l'objectif et reflétant les choix délibérés opérés par le Groupe dans le cadre de sa refonte stratégique, ayant notamment un impact sur le calendrier de sorties et la composition du portefeuille du Groupe.

² 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.

³ 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.

Le résultat net non-IFRS part du Groupe s'élève à -1 240,3 M€, soit un résultat par action (dilué) non-IFRS de -9,38€. Ils s'élevaient respectivement à -70,7 M€ et -0,56€ sur l'exercice 2024-25.

Le résultat net IFRS part du Groupe ressort à -1 475,2 M€, soit un résultat par action (dilué) IFRS de -11,16€. Ils s'élevaient respectivement à -243,5 M€ et -1,92€ sur l'exercice 2024-25.

Principaux éléments de flux de trésorerie⁴

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 408,2 M€ (contre une génération de 168,8 M€ en 2024-25). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS à -425,0 M€ (contre -240,0 M€ en 2024-25) et une baisse du BFR non-IFRS de 16,9 M€ (contre une baisse de 408,9 M€ en 2024-25).

Principaux éléments de bilan et de liquidités

Au 31 mars 2026, les fonds propres s'élèvent à 1 468 M€ et l'endettement net non-IFRS est en baisse à 187 M€ par rapport à l'endettement net de 885 M€ au 31 mars 2025 (l'endettement net IFRS s'élève à 449 M€, dont 261 M€ liés au retraitement comptable IFRS16).

Perspectives

Premier trimestre 2026-27

Le net bookings du premier trimestre 2026-27 est attendu aux alentours de 250 M€.

Exercice 2026-27

Le Groupe présente ses objectifs pour l'exercice 2026-27 et anticipe :

- Net bookings en baisse d'un pourcentage à un chiffre élevé (« *high single-digit* »),
- Marge opérationnelle non-IFRS négative d'un pourcentage à un chiffre élevé (« *high single-digit* »),
- Consommation de free cash-flow limitée à un maximum de 500 M€.

Le Groupe dispose de liquidités suffisantes pour adresser la maturité à court terme en utilisant la trésorerie disponible. Ubisoft revoit actuellement les différentes options de financement disponibles afin d'adresser les prochaines échéances, d'allonger la maturité de sa dette et de préserver sa flexibilité financière. Cette revue progresse activement, en vue de mettre en œuvre, le moment venu, le schéma de financement le plus efficient.

Au-delà de l'exercice 2026-27

Le Groupe prévoit un pipeline de contenus sensiblement plus solide et diversifié sur les exercices 2027-28 et 2028-29, soutenu par des sorties issues de ses principales marques, notamment Assassin's Creed, Far Cry et Ghost Recon, ainsi que par l'accélération de ses services *Live* portée par Rainbow Six Siege. Dans ce contexte, le Groupe prévoit un retour à une génération de free cash-flow et à un EBIT non-IFRS positif dès l'exercice 2027-28, ainsi qu'une génération de free cash-flow robuste en 2028-29, avec un free cash-flow cumulé positif sur la période allant de l'exercice 2026-27 à l'exercice 2028-29.

⁴ 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 20 mai 2026, une conférence téléphonique en anglais à 18h15 heure de Paris / 17h15 heure de Londres / 12h15 heure de New York.

Celle-ci sera accessible en direct et en différé au lien suivant :

<https://edge.media-server.com/mmc/p/4be89jb5>

Contacts

Communication financière

Alexandre Enjalbert
Directeur Relations Investisseurs
+ 33 1 48 18 50 78
alexandre.enjalbert@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 ont été approuvées par le Conseil d'Administration 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 20 juin 2025 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® et Tom Clancy's The Division®. 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 2025-26, le net bookings d'Ubisoft s'est élevé à 1,53 milliard d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2026 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

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 net bookings correspond au chiffre d'affaires IFRS 15 retraité des éléments (positifs ou négatifs) suivants : la composante services, les engagements fermes liés aux contrats de licence ou de distribution, les impacts de financement (composantes financement et réductions de prix);

PRI : Player Recurring Investment / investissement récurrent des joueurs (ventes d'items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités) ;

Le résultat opérationnel Non-IFRS correspond au résultat opérationnel retraité des éléments (positifs ou négatifs) suivants :

- la différence entre le net bookings et le chiffre d'affaires IFRS15,
- les rémunérations payées en actions dans le cadre des plans d'attribution d'actions gratuite et plans d'épargne Groupe,
- les composantes financement sur les contrats de vente,
- les amortissements/dépréciations des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie,
- le 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 moins les éléments suivants :

- les retraitements inclus dans le résultat opérationnel Non-IFRS ci-dessus,
- les 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,
- les intérêts selon IFRS 9 sur les emprunts obligataires OCÉANE,
- les 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 des flux de trésorerie retraité intègre :

- la capacité d'autofinancement Non-IFRS qui inclut :
 - les frais de logiciels internes et développement 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 de la différence entre le net bookings et le chiffre d'affaires IFRS15,
 - le retraitement des engagements liés aux contrats de location relatifs 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 la différence entre le net bookings et le chiffre d'affaires IFRS 15, annulant ainsi le produit ou la 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 correspondant 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 ;
- 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 IFRS 16 présentés dans la capacité d'autofinancement Non-IFRS ;
- la situation financière nette IFRS correspondant à la 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 correspondant à la situation financière nette retraitée des engagements liés aux contrats de location (IFRS 16).

Répartition géographique du net bookings

	T4 2025-26	T4 2024-25	12 mois 2025-26	12 mois 2024-25
Europe	22%	31%	35%	33%
Amérique du Nord	32%	40%	42%	45%
Reste du monde	46%	29%	23%	22%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du net bookings par plate-forme

	T4 2025-26	T4 2024-25	12 mois 2025-26	12 mois 2024-25
Consoles	31%	35%	49%	45%
PC	55%	38%	35%	31%
Mobile	7%	22%	7%	16%
Autres supports*	7%	5%	9%	8%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

(*) Produits dérivés...

Calendrier des sorties
1^{er} trimestre (avril – juin 2026)

DIGITAL ONLY

ANNO 117: PAX ROMANA™ PROPHECIES OF ASH	PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
FOR HONOR®: Year 10 Season 2	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC: OLDEN ERA	PC
MONOPOLY: STAR WARS™ HEROES VS VILLAINS	PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S NINTENDO SWITCH™, NINTENDO SWITCH™ 2
MORBID METAL	PC
RIDERS REPUBLIC™: Season 19	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
SKULL & BONES™: Year 3 Season 1	PC, PLAYSTATION®5, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE X: Year 11 Season 2	PC, PLAYSTATION®4, PLAYSTATION®5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S
TOM CLANCY'S THE DIVISION® RESURGENCE	PC
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 2 Year 8 Season 1 & 2	PC, PLAYSTATION®4, XBOX ONE

Extraits des Comptes consolidés au 31 MARS 2026

Les procédures d'audit ont été effectuées et le rapport d'audit est en cours d'élaboration.

Compte de résultat consolidé (IFRS, en cours d'audit)

(en millions d'euros)	31/03/2026	31/03/2026 Retraité
Chiffre d'affaires	1 395,7	1 785,3
Coût des ventes	-165,7	-202,7
Marge brute	1 229,9	1 582,6
Frais de recherche et développement	-1 883,2	-1 071,0
Frais de marketing	-268,1	-387,7
Frais administratifs et informatiques	-288,1	-267,9
Résultat opérationnel courant	-1 209,5	-144,0
Autres produits et charges opérationnels non courants	-112,9	-52,6
Résultat opérationnel	-1 322,3	-196,5
Coût de l'endettement financier net	-61,9	-59,9
Résultat de change	-3,4	-0,7
Autres charges financières	-6,2	-9,8
Autres produits financiers	5,1	6,5
Résultat financier	-66,4	-64,0
Quote-part de résultat des entreprises associées	—	—
Impôts sur les résultats	-127,8	17,3
Résultat net de l'ensemble consolidé	-1 516,5	-243,2
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	-1 475,2	-243,5
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	-41,3	0,2
Résultat par action attribuable aux propriétaires de la société		
Résultat de base par action (en euros)	-11,16	-1,92
Résultat dilué par action (en euros)	-11,16	-1,92
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	132 179 648	127,130,543
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	132 179 648	127,130,543

Réconciliation du résultat net IFRS et du résultat net non-IFRS

(en millions d'euros)	2025-26			2024-25 (Retraité)		
À l'exception des données par	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
Chiffre d'affaires IFRS 15	1 395,7		1 395,7	1 785,3		1 785,3
Retraitements liés à la norme IFRS 15		129,5	129,5		61,0	61,0
Net bookings		129,5	1 525,1		61,0	1 846,4
Charges opérationnelles totales	-2 718,0	148,2	-2 569,8	-1 981,9	120,5	-1 861,4
Impact financement	0,0	0,0	0,0	-13,4	13,4	0,0
Rémunérations payées en actions	-35,4	35,4	—	-54,5	54,5	—
Charges et produits opérationnels non courants	-112,9	112,9	—	-52,6	52,6	—
RÉSULTAT OPÉRATIONNEL	-1 322,3	277,7	-1 044,7	-196,5	181,5	-15,1
Résultat Financier	-66,4	25,6	-40,7	-64,0	26,5	-37,5
Impôts sur les résultats	-127,8	-68,9	-196,7	17,3	-35,2	-17,9
Résultat net de l'ensemble consolidé	-1 516,5	234,4	-1 282,1	-243,2	172,8	-70,5
Résultat net attribuable aux propriétaires de la société mère	-1 475,2	234,9	-1 240,3	-243,5	172,8	-70,7
Résultat net attribuable aux participations ne donnant pas le contrôle	-41,3	-0,4	-41,7	0,2	0,0	0,2
Nombre moyen pondéré d'actions	132 179 648		132 179 648	127 130 543		127 130 543
Résultat par action dilué attribuable aux propriétaires de la société mère	-11,16	1,78	-9,38	-1,92	1,36	-0,56

Bilan consolidé (IFRS, en cours d'audit)

Actif (en millions d'euros)	Net 31/03/2026	Net Retraité 31/03/2025
Goodwill	46,4	56,7
Autres immobilisations incorporelles	1 396,9	2 266,3
Immobilisations corporelles	131,8	145,6
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	220,5	248,4
Actifs financiers non courants	58,1	57,2
Actifs d'impôt différé	239,5	287,8
Actifs non courants	2 093,3	3 061,9
Stocks et en-cours	4,1	8,5
Clients et comptes rattachés	166,0	295,9
Autres créances	287,9	193,4
Actifs financiers courants	0,4	0,9
Actifs d'impôt exigible	48,6	64,9
Trésorerie et équivalents de trésorerie	1 345,4	990,0
Actifs courants	1 852,4	1 553,6
TOTAL ACTIF	3 945,7	4 615,4
Passif et capitaux propres (en millions d'euros)	Net 31/03/2026	Net Retraité 31/03/2025
Capital social	10,4	10,1
Primes	728,0	712,7
Réserves consolidées	2 204,3	1 231,2
Résultat net consolidé	-1 475,2	-243,5
Capitaux propres attribuables aux propriétaires de la société mère	1 467,5	1 710,5
Capitaux propres attribuables aux participations ne donnant pas le contrôle	-74,3	2,9
Total capitaux propres	1 393,3	1 713,4
Provisions	38,2	12,8
Engagements envers le personnel	24,3	22,3
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	1 729,2	1 834,3
Passifs d'impôt différé	32,6	38,5
Autres passifs non courants	2,9	3,8
Passifs non courants	1 827,1	1 911,8
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	65,5	332,0
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	130,2	177,7
Autres dettes	517,6	452,2
Dettes d'impôt exigible	11,9	28,3
Passifs courants	725,3	990,2
Total passifs	2 552,4	2 902,0
TOTAL CAPITAUX PROPRES ET PASSIFS	3 945,7	4 615,4

Tableau de flux de trésorerie consolidé (IFRS, en cours d'audit)

(En millions d'euros)	31/03/2026	31/03/2025
Flux provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	-1 516,5	-243,2
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	1 588,9	710,7
+/- Provisions nettes	32,3	-7,8
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	35,4	54,5
+/- Plus ou moins-values de cession	0,7	2,5
+/- Autres produits et charges calculées	27,0	33,1
+/- Charge d'impôt	127,8	-17,3
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	295,6	532,4
Stocks	4,2	1,9
Clients	117,5	453,0
Autres actifs	-70,0	76,0
Fournisseurs	-41,4	21,1
Autres passifs	84,7	7,9
Produits et charges constatés d'avance	-24,7	12,4
+/- Variation du BFR lié à l'activité	70,4	572,3
+/- Charge d'impôt exigible	-85,6	-95,9
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	280,4	1 008,9
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-644,3	-796,9
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-34,8	-41,9
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,2	0,8
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-7,6	-9,5
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	3,4	1,6
+/- Variation de périmètre ⁽¹⁾	—	—
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	-683,1	-846,0
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	0,9	733,7
- Remboursement des emprunts de location	-44,2	-43,1
- Remboursement des emprunts	-368,3	-1 072,0
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	1 178,6	38,0
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	—
+/- Reventes / achats d'actions propres	—	—
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	767,0	-343,5
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	364,3	-180,6
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	989,2	1 202,4
Effet de change	-8,4	-32,6
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 345,1	989,2
⁽¹⁾ Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture	1 345,1	989,2
Emprunts bancaires et de location	-1 793,7	-2 165,5
Billets de trésorerie	—	—
Actifs financiers de gestion de trésorerie	—	—
SITUATION FINANCIERE NETTE IFRS	-448,6	-1 176,3

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

(en millions d'euros)	31/03/2026	31/03/2025
Flux provenant des activités opérationnelles non-IFRS		
Résultat net consolidé	-1 516,5	-243,2
+/- Dotations nettes des logiciels de jeux & films	1 418,1	590,0
+/- Autres dotations nettes sur autres immobilisations	170,8	120,7
+/- Provisions nettes	32,3	-7,8
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	35,4	54,5
+/- Plus ou moins-values de cession	0,7	2,5
+/- Autres produits et charges calculées	27,0	46,5
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-644,3	-796,9
+/- Impact IFRS 15	95,7	37,0
+/- Impact IFRS 16	-44,2	-43,1
Capacité d'autofinancement Non-IFRS	7,5	-240,0
Stocks	4,2	1,9
Clients	-55,7	351,3
Autres actifs	203,4	-2,2
Fournisseurs	-41,4	21,1
Autres passifs	-93,6	36,7
+/- Variation du BFR non-IFRS	16,9	408,9
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS	-408,2	168,8
Flux des opérations d'investissement		
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-34,8	-41,9
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	0,2	0,8
<i>Free Cash-Flow</i>	<i>-442,7</i>	<i>127,7</i>
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-7,6	-9,5
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	3,4	1,6
+/- Variation de périmètre ⁽¹⁾	—	—
Trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS	-38,8	-49,0
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	0,9	733,7
- Remboursement des emprunts	-368,3	-1 072,0
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	1 178,6	38,0
+/- Variation des actifs financiers de gestion de trésorerie	—	—
+/- Reventes / achats d'actions propres	—	—
Trésorerie provenant des activités de financement	811,3	-300,4
VARIATION NETTE DE TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE	364,3	-180,6
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	989,2	1 202,4
Effet de change	-8,4	-32,6
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE	1 345,1	989,2
⁽¹⁾ Dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	—	—
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS		
TRÉSORERIE ET ÉQUIVALENTS DE TRÉSORERIE À LA CLÔTURE	1 345,1	989,2
Emprunts bancaires et de location	1 793,7	2 165,5
Billets de trésorerie	0,0	0,0
IFRS 16	261,2	291,2
SITUATION FINANCIERE NETTE NON-IFRS	-187,3	-885,1