



Ubisoft publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre 2006-07

- **Chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal : 311 M€ en hausse de 24%, supérieur aux prévisions.**
- **Ubisoft se classe 2ème éditeur indépendant en Europe et 5ème aux Etats-Unis sur l'année calendaire 2006.**
- **Relèvement des prévisions de chiffre d'affaires et de résultat opérationnel courant¹ pour 2006-07.**
- **Remboursement anticipé des OBSAR 2008, renforcement des fonds propres.**

Paris, le 23 janvier 2007 – Ubisoft, un des principaux éditeurs mondiaux de jeux vidéo, publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal, clos le 31 décembre 2006.

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2006-07 s'élève à 311 M€, en hausse de 24% (+27% à taux de change constants) par rapport aux 250 M€ réalisés au troisième trimestre 2005-06. Le chiffre d'affaires sur les neuf premiers mois de l'exercice s'élève à 483 M€, en hausse de 20% (+22% à taux de change constants) par rapport aux 403 M€ réalisés sur les neuf premiers mois de l'exercice précédent.

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre est supérieur de 31 M€ à la prévision de 280 M€ communiquée lors de la publication des résultats semestriels 2006-07. Cette surperformance provient, notamment, pour :

- 16 M€ des titres lancés au troisième trimestre, principalement Tom Clancy's Rainbow Six[®] Vegas mais aussi Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent[™] et Red Steel[™],
- 6 M€ des titres lancés au premier semestre fiscal (Pirates des Caraïbes 2, Dogz[®], Kingdom Hearts[®], OverG Fighters[™] ...),
- 7 M€ du back-catalogue.

Les ventes sur consoles de nouvelle génération ont représenté 63% du chiffre d'affaires du trimestre à comparer à 18% au troisième trimestre 2005-06 :

- Les ventes sur Wii[™] ont déjà représenté 21% du chiffre d'affaires. Ubisoft s'est classé 1^{er} éditeur indépendant sur la Wii[™] en Europe et aux U.S. avec respectivement 29,2% et 18% de parts de marché.
- Les ventes sur Xbox 360[™] ont représenté 28% du chiffre d'affaires contre 5% l'année dernière. Ubisoft s'est classé 2^{ème} éditeur indépendant sur la Xbox 360[™] en Europe et aux U.S. avec respectivement 14,6% et 13,4% de parts de marché.
- Les ventes sur Nintendo DS[™] ont progressé à 9% du chiffre d'affaires contre 5% l'année dernière.

A noter également, que les 3 marques lancées sur l'exercice fiscal 2006-07, Red Steel[™] (Wii[™]), Dark Messiah Might and Magic[™] (PC) et Heroes of Might and Magic[®] (PC) ont déjà cumulé 1,9 millions d'unités vendues depuis leur lancement.

Yves Guillemot, PDG d'Ubisoft déclare : "La très bonne tendance constatée au cours des mois d'octobre et de novembre s'est poursuivie en décembre. Nous avons ainsi bénéficié des excellentes ventes de Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, 3^{ème} meilleure vente de décembre sur Xbox 360 system aux Etats-Unis et du succès confirmé de Red Steel et Rayman toujours 2^{ème} et 3^{ème} meilleures ventes sur la Wii aux Etats-Unis et en Europe depuis le lancement de la console. Ubisoft est devenu en 2006 le deuxième éditeur indépendant en Europe et a continué de gagner de nouvelles parts de marché aux Etats-Unis avec une croissance de 26% sur l'année."

¹ avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions ("avant stock options")

Perspectives

Le quatrième trimestre 2006-07 sera marqué par la sortie :

- De Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter™ 2 sur Xbox 360™ video game and entertainment system, PSP™ et PC, qui suit le succès du premier opus, vendu à plus de 2,9 millions d'unités et 3^{ème} meilleure vente sur Xbox 360™ system en 2006 aux Etats-Unis.
- Du jeu tiré du film d'animation Les Tortues Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles®).
- De Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ et Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas sur PLAYSTATION®3 computer entertainment system.
- De 4 nouveaux lancements sur la Wii™.

En conséquence, le Groupe anticipe un chiffre d'affaires d'au moins 152 M€ au quatrième trimestre 2006-07, à comparer aux 144 M€ réalisés au quatrième trimestre 2005-06. Le jeu Haze™ ainsi que 3 jeux Wii™, prévus initialement sur ce trimestre, viendront finalement renforcer l'exercice fiscal 2007-08.

Perspectives pour 2006-07 :

Les perspectives 2006-07 sont relevées afin de prendre en compte l'impact des 31 millions supplémentaires réalisés au troisième trimestre. La croissance du chiffre d'affaires attendue sur l'année est ainsi dorénavant d'au moins 16% contre une prévision précédente comprise entre 10% et 12%. La Société revoit également à la hausse son objectif de résultat opérationnel courant avant stock options qui devrait ainsi se situer aux environs de 4% du chiffre d'affaires à comparer à la fourchette annoncée précédemment de 3% à 4% du chiffre d'affaires.

Perspectives pour 2007-08 : La Société avait précédemment communiqué un objectif de croissance du chiffre d'affaires de 25% en 2007-08, soit un chiffre d'affaires compris entre 750 M€ et 766 M€. Cette fourchette de 750 M€ à 766 M€ est confirmée ainsi que l'objectif de résultat opérationnel courant avant stock options d'au moins 8% du chiffre d'affaires.

Remboursement anticipé des OBSAR 2008 et renforcement des fonds propres

L'OBSAR (Obligation à Bons de Souscription d'Actions Remboursables) émise par Ubisoft en 2003, avec date de conversion le 2 décembre 2008, donne, depuis le 3 décembre 2006, la possibilité d'anticiper le remboursement dans le cas où la moyenne des cours de la Société atteindrait 27,5 € pendant 10 jours consécutifs. La performance du titre au mois de janvier ayant rempli ces conditions, Ubisoft a décidé le remboursement anticipé des OBSAR 2008 en date du 26 février 2007, près de deux ans avant la date limite. Les détenteurs de BSAR, dont la valeur était de 3,37 € à l'émission (sur la base d'une volatilité de 30%), ont ainsi la possibilité de recevoir deux actions Ubisoft au prix de 19,175 € et de réaliser, sur la base du cours de clôture de 27,22 € du 22 janvier 2007, une plus-value de 16,08 € par BSAR. Dans le cas où l'intégralité des BSAR était convertie, les capitaux propres seraient renforcés de 55 M€, le nombre d'actions de la Société augmenterait de 2,9 millions d'actions (+6%), les frais financiers d'Ubisoft seraient diminués d'environ 2,5 M€ en année pleine et la dette nette à fin mars 2007 serait nulle (contre une prévision précédente de 65 M€).

Yves Guillemot conclut : "2007 sera l'année des consoles de nouvelle génération, avec la montée en puissance de la PLAYSTATION 3 et de la Xbox 360, et de l'ouverture vers de nouveaux consommateurs, notamment le public féminin, grâce au succès remarquable de la Wii et de la Nintendo DS. En 2007-08, Ubisoft saura mettre en œuvre tout son savoir faire pour adresser l'ensemble de ces opportunités afin d'accélérer sa croissance et d'améliorer fortement sa rentabilité. Grâce au remboursement des OBSAR 2008 annoncé aujourd'hui, Ubisoft disposera aussi de nouvelles capacités d'investissement et de création de valeur."

Faits Marquants du trimestre:

Parts de marché : Sur l'année calendaire 2006, Ubisoft s'est classé 4eme dans le monde (hors Asie). Ubisoft s'est classé 5eme aux Etats-Unis avec 5,5% de parts de marché (contre 5eme et 4,6% un an plus tôt) – 2eme en Europe avec 7% de parts de marché (contre 3eme et 6,8%) – 2eme en France avec 7,6% de parts de marché (contre 2eme et 7,1%) – 3eme au Royaume-Unis avec 7,6% de parts de marché (contre 4eme et 7%) – 2eme en Allemagne avec 6,6% de parts de marché (contre 2eme et 6,6%) – 3eme au Canada avec 6,8% de parts de marché (contre 3eme et 5,8%)

GameInformer : Le magazine leader au niveau mondial, distribué à plus de 2 millions d'exemplaires, a classé Ubisoft deuxième éditeur mondial, derrière Nintendo, et Ubisoft Montreal quatrième studio de développement pour l'année 2006.

Augmentation des fonds propres : La conversion en novembre 2006 d'une partie des OCEANES 2006 a permis d'augmenter les fonds propres de 24,2 M€.

Chiffre d'affaires par trimestre :

Chiffre d'affaires (en million d'euros)	2006-07	2005-06	Variation	Variation à taux de change constants
Premier trimestre	70	43	+62%	+64%
Deuxième trimestre	102	110	-7%	-4%
Troisième trimestre	311	250	+24%	+27%
Neuf Mois	483	403	+20%	+22%

Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, de futures performances économiques. Ces éléments de projection sont donnés à titre prévisionnel. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées ont été présentées au Conseil d'Administration et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de référence d'Ubisoft, déposé le 20 septembre 2006 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

Calendrier financier

Annonce	Date
Chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2006-07	26 avril 2007

Ces dates sont données à titre indicatif, elles seront confirmées en cours d'année.

A propos d'Ubisoft :

Ubisoft figure parmi les leaders en production, édition et distribution de jeux interactifs dans le monde et a connu une croissance considérable grâce à un catalogue produit fort et diversifié ainsi que des partenariats fructueux. Ubisoft est présent dans 21 pays et distribue ses produits dans plus de 50 pays à travers le monde. Le groupe s'engage à fournir au public des jeux vidéo innovants et d'excellente qualité. Pour l'exercice 2005-2006, son chiffre d'affaires atteint 547 millions d'euros. Pour plus d'informations, visitez www.ubisoftgroup.com.

Contact

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Responsable de la Communication Financière
+ 33 1 48 18 52 39
Jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

© 2006 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ is a trademark of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Game © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

©Disney. Tim Burton's The Nightmare Before Christmas © Touchstone Pictures.
Developed by SQUARE ENIX. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1994, 1997, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2005 Square Enix Co., Ltd. All Rights Reserved. DRAGON QUEST, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. in United Kingdom and/or other countries.

© 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Audio/Visual elements © Disney. Distributed under license from Buena Vista Games, Inc. Developed in association with 7 Studios. Published and distributed by Ubisoft Entertainment with Bethesda Softworks LLC. Bethesda Softworks, ZeniMax Media and their related logos are registered trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries.

© TAITO CORP. 2005, 2006. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from TAITO CORP. Over G Fighters is a trademark of TAITO CORP. used under license from TAITO CORP. Produced under license from Boeing Management Company. Lockheed Martin Trademarks used under license to Taito Corporation. Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation. Cooperation: Japan Air Self-Defense Force.

© 2006 Ubisoft Entertainment SA and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Developed by Free Radical Design Limited.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Red Steel, Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Dogz, Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Dark Messiah Might and Magic, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

"PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TM, ®, Nintendo DS, and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ANNEXES

Répartition géographique du chiffre d'affaires

	% CA	% CA	% CA	% CA
	T3 2006/07	T3 2005/06	9 mois 2006/07	9 mois 2005/06
Europe	48%	53%	47%	52%
Amérique du Nord	46%	43%	46%	42%
Reste du monde	6%	4%	7%	6%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	T3 2006/07	T3 2005/06	9 mois 2006/07	9 mois 2005/06
DS	9%	5%	8%	8%
GBA	4%	7%	6%	8%
GameCUBE	1%	5%	1%	4%
PC/DVD-ROM	14%	13%	19%	17%
PS2	15%	41%	17%	32%
PSP	5%	8%	5%	7%
Wii	21%	-	14%	-
XBOX	2%	16%	1%	20%
XBOX 360	28%	5%	28%	3%
Autres	1%	0%	1%	1%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par métier

	T3 2006/07	T3 2005/06	9 mois 2006/07	9 mois 2005/06
Développement	88%	92%	76%	86%
Edition	10%	5%	19%	9%
Distribution	2%	3%	5%	5%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Calendrier de Sorties

4ème trimestre (janvier – mars 2007)

ASPHALT 2	PSP
BLAZING ANGELS™	Wii
BLAZING ANGELS™ SECRET MISSIONS	Xbox 360, PC
DOGZ® 2	GBA
DRIVER™ PARALLEL LINE	Wii, PC
DRIVER™ 76	PSP
ENCHANTED ARMS™	PS3
FINAL FANTASY® XII	PS2 (Europe)
IL2™ 1946	PC
MIND QUIZ™	DS
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER™ 2	Xbox 360, PSP, PC
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®	PS2, Wii, Xbox 360, DS, PSP, GC, GBA, PC
PRINCE OF PERSIA® RIVAL SWORDS	Wii, PSP
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® VEGAS	PS3, PSP
RESIDENT EVIL 4	PC
ROCKY BALBOA	PSP
SILENT HUNTER™ 4	PC
THE SETTLERS® 2 10TH ANNIVERSARY	DS
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT™	PS3