



UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES POUR LE TROISIEME TRIMESTRE 2016-17

**Ubisoft récolte les pleins bénéfices de sa transformation
avec une plus grande récurrence de son activité et la hausse de sa rentabilité**

**Porté par un engagement record, le Groupe est en avance sur le
développement du digital, élément clé de son plan à trois ans**

- **Chiffre d'affaires trimestriel de 529,9 M€ et de 811,3 M€ sur neuf mois**
- **Forte croissance de l'engagement des joueurs**
 - MAU : +33,1% sur neuf mois
 - Tom Clancy's Rainbow Six® Siege : 15 millions de joueurs enregistrés¹ et DAU records
 - Tom Clancy's The Division® : Très nette hausse de 152,3%² des DAU
- **Impact positif majeur sur la récurrence et la rentabilité**
 - **Back-catalogue record sur neuf mois**
 - 57,1% du chiffre d'affaires total (36,5% l'an dernier)
 - 462,9 M€, en hausse de 64,7%
 - **Revenus digitaux records sur neuf mois**
 - 47,2% du chiffre d'affaires total (27,0% l'an dernier)
 - 383,0 M€, en hausse de 84,4%
 - Très forte hausse de 140,1% de l'investissement récurrent des joueurs³ : 169,9 M€, soit 20,9% du chiffre d'affaires total (9,2% l'an dernier)
 - **Confirmation de l'objectif 2016-17 de résultat opérationnel non-IFRS et relèvement des objectifs de rentabilité :**
 - Chiffre d'affaires entre 1 455 M€ et 1 495 M€, à comparer à la fourchette précédente de 1 610 M€ à 1 670 M€
 - Résultat opérationnel non-IFRS entre 230 M€ et 250 M€ et rentabilité entre 15,8% et 16,7% à comparer à la fourchette précédente de 14,3% et 15,0%
 - **Confirmation des objectifs 2018-19**
- **Watch_Dogs® 2** : Lancement moins dynamique qu'attendu mais momentum actuel positif
- **Steep™** : Performance légèrement supérieure aux attentes
- **South Park™ : The Fractured But Whole™** : Sortie sur l'exercice 2017-18

¹ Au 06/02/2017

² Du 24/10/2016 (veille de la mise à jour 1.4) au 31/12/2016

³ Player recurring investment (inclus les ventes d'items digitales, DLC/Season Pass, abonnements et publicités)

Paris, le 9 février 2017 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires du troisième trimestre 2016-17, clos le 31 décembre 2016.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Ubisoft poursuit avec succès sa transformation vers une activité plus récurrente et plus rentable. Les effets positifs provenant de cette transformation sont remarquables. Ils soulignent l'avance prise sur notre plan de développement digital, élément clé de nos objectifs à trois ans. Notre communauté de joueurs est en plein essor et a atteint des niveaux d'engagements records, avec des MAU en hausse de 33%. Le nombre de joueurs jouant quotidiennement à Rainbow Six Siege n'a jamais été aussi élevé, une performance exceptionnelle 14 mois après son lancement. The Division a confirmé son retour gagnant avec un engagement en hausse de plus de 150% à fin décembre. En conséquence, nous avons atteint des niveaux records de back-catalogue et de digital sur le trimestre et avons enregistré une nouvelle progression significative de l'investissement récurrent des joueurs."*

"Les effets positifs de cette transformation et de cette solide performance globale, malgré un chiffre d'affaires inférieur aux attentes, combinés à une bonne maîtrise des coûts, nous permettent de confirmer un résultat opérationnel et une rentabilité records pour 2016-17. Concernant l'exercice 2017-18, nos objectifs, que nous communiquerons mi-mai, intégreront une progression du chiffre d'affaires et du résultat opérationnel tout en tenant compte d'un environnement qui s'annonce très concurrentiel sur la période. A plus long terme, la bonne exécution actuelle de notre plan stratégique nous permet de confirmer avec confiance nos objectifs 2018-19. En effet, nous devrions atteindre, voire dépasser, dès l'exercice 2016-17 les objectifs de 45% de revenu digital et de 17% d'investissement récurrent des joueurs que nous avons fixés pour l'exercice 2018-19."

Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2016-17 s'élève à 529,9 M€, par rapport à l'objectif d'environ 560,0 M€ et par rapport aux 561,8 M€ réalisés au troisième trimestre 2015-16, soit une baisse de 5,7 % (-4,5% à taux de change constants). Sur les neuf premiers mois, il s'élève à 811,3 M€, en hausse de 5,5% (6,7% à taux de change constants) par rapport aux 769,1 M€ réalisés l'an dernier.

Perspectives

Exercice 2016-17

La poursuite des évolutions structurelles favorables, à savoir une plus grande récurrence et une meilleure rentabilité de l'activité, permet aujourd'hui de confirmer l'objectif de résultat opérationnel non-IFRS, compris entre 230 M€ et 250 M€ et de relever l'objectif de rentabilité à entre 15,8% et 16,7%, à comparer à la fourchette précédente de 14,3% à 15,0%.

L'objectif de chiffre d'affaires annuel est dorénavant attendu entre 1 455 M€ et 1 495 M€, à comparer à un objectif précédent compris entre 1 610 M€ et 1 670 M€, afin de tenir compte de la sortie de South Park™ : the Fractured But Whole™ sur l'exercice 2017-18 et du chiffre d'affaires du troisième trimestre fiscal.

Chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2016-17

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre 2016-17 est attendu entre 644,0 M€ et 684,0 M€, par rapport à 624,9 M€ un an plus tôt, et sera marqué par les lancements de :

- For Honor™ sur PC, Playstation®4 et Xbox One™
- Tom Clancy's Ghost Recon® Wildlands sur PC, Playstation®4 et Xbox One™
- Just Dance® 2017 sur Nintendo Switch™
- L'expansion de Steep™ Alaska sur PC, Playstation®4 et Xbox One™
- L'expansion Tom Clancy's Rainbow Six Siege Operation Velvet Shell sur PC, Playstation®4 et Xbox One™
- L'expansion Tom Clancy's The Division Last stand sur PC, Playstation®4 et Xbox One™
- Les DLCs de Watch_Dogs 2 T-Bone sur PC et Xbox One™, Human conditions sur PC, Playstation®4, Xbox One™ et No compromise sur Playstation®4

Faits récents

Deuxième Season Pass et deuxième saison eSport pour Tom Clancy's Rainbow Six Siege: Ubisoft a récemment annoncé le lancement d'un deuxième Season Pass pour Tom Clancy's Rainbow Six Siege et de la deuxième saison eSport qui, pour la première fois, inclura la communauté PS4.

Lancement du film Assassin's Creed : Avec déjà plus de 213 M\$ de Box-Office mondial depuis son lancement, le film se classe à ce jour 7ème⁴ plus gros succès d'une adaptation de jeu vidéo. Lancements Chine et Japon à venir.

Contact

Communication financière

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

Relations Presse

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

Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, de futures performances économiques. Ces éléments de projection sont donnés à titre prévisionnel. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées ont été présentées et arrêtées par le Conseil d'Administration du 03/11/2016 et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence d'Ubisoft, déposé le 22 juillet 2016 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed, Just Dance, Rayman, Far Cry, Watch Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2015-16, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 394 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.

⁴ Source : www.boxofficemojo.com

Note

Certaines données chiffrées de ce communiqué sont exprimées en données non-IFRS. Ces données non-IFRS sont ajustées des éléments non opérationnels. Le Groupe présente ces indicateurs à caractère non strictement comptable car ils illustrent mieux les performances opérationnelles et financières d'Ubisoft. Les définitions sont décrites ci-dessous :

Le résultat opérationnel non-IFRS 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.

© 2017 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Watch Dogs, Assassin's Creed, Tom Clancy's, Rainbow Six, The Division logo, Ghost Recon, Just Dance, Might & Magic, Horse Adventure: Tale Of Etria, City of Love: Paris, Steep Logo, Rabbids, For Honor Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2017 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2017 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

ANNEXES

Répartition géographique du chiffre d'affaires

	% CA	% CA	% CA	% CA
	T3 2016/17	T3 2015/16	9 mois 2016/17	9 mois 2015/16
Europe	42%	43%	40%	43%
Amérique du Nord	44%	47%	46%	46%
Reste du monde	14%	10%	14%	11%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	T3 2016/17	T3 2015/16	9 mois 2016/17	9 mois 2015/16
PLAYSTATION®4	46%	41%	42%	37%
XBOX One™	26%	27%	25%	23%
PC	13%	12%	16%	14%
XBOX 360™, PS®3, Wii™, Wii U™	10%	16%	9%	18%
Autres*	5%	4%	8%	8%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

*Mobile, produits dérivés...

Calendrier des sorties
4ème trimestre (janvier – mars 2017)

PACKAGED DIGITAL

FOR HONOR™	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
JUST DANCE® 2017	NINTENDO SWITCH™
TOM CLANCY'S GHOST RECON® WILDLANDS	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™

DIGITAL ONLY

CITY OF LOVE: PARIS™	Google play, App store
HORSE ADVENTURE: TALE OF ETRIA™	Google play, App store
MIGHT & MAGIC® SHOWDOWN	PC
RABBIDS® CRAZY RUSH	Google play, App store
STEEP™ ALASKA	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE OPERATION VELVET SHELL	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TOM CLANCY'S THE DIVISION™ EXPANSION III: LAST STAND	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
WATCH DOGS®2 T-BONE	PC, Xbox One™
WATCH DOGS®2 HUMAN CONDITIONS	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
WATCH DOGS®2 NO COMPROMISE	PLAYSTATION®4