



UBISOFT annonce ses résultats pour l'exercice 2005-2006

- **Ubisoft devient le 4^{ème} éditeur indépendant (hors Japon)¹ : chiffre d'affaires en hausse de 3% dans un marché en baisse de 3%.**
- **Résultat opérationnel courant en ligne avec les objectifs révisés : 3,1 M€, avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions.**
- **Résultat net : 11,9M€.**
- **Gearing (endettement net / fonds propres) : ramené de 24% à 17% dans une période de très fort investissement.**
- **Objectifs pour 2006-2007 et 2007-2008 : accélération de la croissance et progression de la rentabilité, grâce à une stratégie d'investissements anticipés sur les nouvelles consoles.**

Paris, le 28 juin 2006 - Ubisoft Entertainment, un des principaux éditeurs mondiaux de jeux vidéo, publie ses résultats annuels 2005-2006 pour l'exercice clos le 31 mars 2006.

Au 31 mars, en millions d'euros	2005/2006	2004/2005
Principaux éléments du compte de résultat consolidé (IFRS)²		
Chiffre d'affaires ³	M€ 547,1	532,5
Taux de marge brute	% 65,9	66,5
Résultat opérationnel courant avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions ("stock options")	M€ 3,1	39,0
Résultat opérationnel courant	M€ 0,4	33,5
Résultat net	M€ 11,9	24,7
BPA ⁴	€ 0,63	1,39
Principaux éléments du bilan		
Endettement net	M€ 65,3	74,4
Ratio d'endettement net sur fonds propres ("Gearing")	% 17,0	24,0

Yves Guillemot, PDG d'Ubisoft déclare : "Ubisoft a réalisé une performance solide au cours de cet exercice en prenant de nouvelles parts de marché et en augmentant ses ventes malgré la baisse de 3% du secteur des jeux vidéos. Grâce à nos efforts en R&D et à notre positionnement précoce sur les consoles de nouvelle génération, nous avons déjà réalisé près de 30% de notre chiffre d'affaires sur ces consoles et avons atteint, au quatrième trimestre, 20% de parts de marché sur la Xbox 360™. L'année 2005-2006 a été également marquée par le succès du jeu Peter Jackson's King-Kong : The official Game of the Movie, qui nous permet de rentrer de plain-pied sur le segment de la licence cinématographique avec 4,5 millions d'unités vendues. Enfin, dans cette période de forts investissements, Ubisoft a continué d'améliorer sa structure financière et peut donc accélérer sa croissance et pérenniser son développement."

¹ Etats-Unis, Canada, Royaume-Uni, Allemagne, France, Espagne, Italie et Australie

² Les états financiers du Groupe Ubisoft sont préparés conformément au référentiel comptable international (IFRS) depuis le 1^{er} avril 2005.

³ Le chiffre d'affaires annuel 2005-2006 a déjà été publié le 27 avril 2006.

⁴ Non dilué

Principaux éléments du compte de résultat :

- **Maintien du taux de marge brute à un niveau élevé grâce au succès des titres pour les nouvelles consoles.**
- **Efforts importants en R&D pour tirer partie de la forte croissance attendue du marché des nouvelles consoles.**
- **Hausse ponctuelle des dépenses de Marketing : nécessaire accompagnement de la phase de transition.**

Au 31 mars	2005/2006		2004/2005	
	En millions d'euros	En % du chiffre d'affaires	En millions d'euros	En % du chiffre d'affaires
Chiffre d'affaires	547,1	100,0%	532,5	100,0%
Marge brute	360,7	65,9%	354,2	66,5%
Frais de Recherche & Développement	170,4	31,1%	157,6	29,6%
Frais Commerciaux et Frais Généraux	187,2	34,2%	157,6	30,0%
Résultat opérationnel courant avant stock options	3,1	0,6%	39,0	7,3%

Le chiffre d'affaires s'est inscrit en hausse de +3%.

Le taux de marge brute se maintient à un niveau élevé (65,9%) grâce à la performance réalisée sur les consoles de nouvelle génération à forte marge (75% en moyenne à comparer avec 57% en moyenne pour les consoles d'ancienne génération).

Le résultat opérationnel courant s'établit à 3,1M€, avant stock options, conformément aux prévisions révisées le 26 janvier 2006 lors de la publication du chiffre d'affaires du troisième trimestre. L'exercice a été notamment marqué par :

- la hausse de 12,8 M€ des dépenses de R&D destinée à soutenir la stratégie de croissance et de prise de parts de marché sur les nouvelles consoles,
- l'augmentation de 18,4 M€ des dépenses publicitaires nécessaire pour toucher la cible "grand public" des consoles d'ancienne génération. Cette hausse avait été prévue pour permettre d'atteindre un objectif de vente supérieur à ce qui a été réalisé. L'activité des consoles d'ancienne génération, a en effet, et comme annoncé précédemment, baissé plus rapidement qu'anticipé.

Les charges financières s'élèvent à 9,1M€ et se décomposent comme suit :

- 10,3 M€ de frais financiers, dont 1,7 M€ en application des normes IFRS sur les instruments financiers composés,
- 6,3 M€ de pertes de change,
- 7,5 M€ d'impact positif lié à l'"equity swap"⁵.

La contribution des sociétés mises en équivalence s'élève à 19,1M€, et se décompose comme suit :

- 0,7 M€ représentant la quote-part du résultat de la société Gameloft,
- 2,6 M€ correspondant à un profit de dilution,
- 15,8 M€ de plus-values sur cession de titres.

Le résultat net ressort à 11,9 M€ soit un résultat net par action de 0,63 €. Il bénéficie d'un crédit d'impôt net de 3,3 M€ qui se décompose comme suit :

- un crédit d'impôt de 3,2 M€ lié au résultat courant négatif sur l'exercice,
- des crédits impôt recherche à hauteur de 2,5 M€,
- une taxation de 2,4 M€ sur les plus-values de cessions de titres Gameloft SA.

⁵ Opération signée avec le Crédit Lyonnais le 30 septembre 2003.

Principaux éléments de flux de trésorerie et de bilan :

L'endettement net au 31 mars 2006 s'établit à 65,3 M€, en baisse de 9 M€ par rapport à l'exercice précédent. Il fait apparaître un ratio d'endettement net sur fonds propres de 17%, à comparer avec 24% au 31 mars 2005.

Cette amélioration reflète :

- les augmentations de capital à hauteur de 41 M€ venant de la conversion des obligations convertibles et l'exercice de bons de souscription d'actions,
- les cessions de titres Gameloft SA pour 23 M€,
- compensées par une forte augmentation des investissements principalement en production et achats de marques (+ 55 M€ soit une hausse de +37%) afin de tirer partie de la forte croissance attendue du marché des nouvelles consoles.

Perspectives

Yves Guillemot déclare "2006-2007 sera une nouvelle année de transition avec l'arrivée des consoles PS3 et Wii™. Nous prévoyons une croissance de nos ventes comprise entre 5% et 10%, malgré un marché global attendu en baisse de 7%, grâce au lancement de 5 nouvelles marques à fort potentiel dont :

- *Assassin's Creed™ nommé meilleur jeu d'action / aventure à l'E3,*
- *Red Steel™ qui sortira en exclusivité lors du lancement de la Nintendo Wii™,*
- *Heroes of Might and Magic® V, déjà sorti sur l'exercice, qui s'est classé n°1 des ventes PC au UK, France et Allemagne lors de son lancement.*

Le résultat opérationnel courant avant stock options devrait s'améliorer et représenter entre 3% et 4% du chiffre d'affaires total pour 2006-2007. Nous confirmons notre objectif de chiffre d'affaires pour le premier trimestre 2006-2007 d'environ 60 M€."

Yves Guillemot poursuit "2007-2008 sera une année de forte reprise du secteur et nous devrions à nouveau surperformer le marché dont la croissance devrait cette année là avoisiner les 17%. Les investissements engagés depuis 2 ans nous permettront en effet de lancer 5 nouvelles marques et de nouvelles licences cinématographiques. Dans ce contexte, le résultat opérationnel courant avant stock options devrait être en très forte amélioration."

Yves Guillemot conclut, "Nous allons poursuivre notre stratégie offensive d'investissement sur les nouvelles consoles afin de continuer à croître plus vite que le marché grâce à la création de nouvelles marques et à l'entrée sur de nouveaux segments de jeu. Nous pourrions ainsi profiter pleinement du fort rebond du secteur attendu dès 2007-2008."

Faits marquants de l'exercice

Avril 2005

- Ouverture d'un nouveau studio de développement à Québec (Canada) qui vient compléter celui de Montréal.

Mai 2005

- Signature d'un Crédit Syndiqué de 100 M€.

Juillet 2005

- Plus value de 15,8 M€ avant impôts réalisée sur la cession de 5 155 000 actions de la société Gameloft SA. La part de détention du capital de cette société passe alors de 27,57% à 19,9%.

Août 2005

- Peter Jackson's King Kong : The official Game of the Movie élu meilleur jeu Play Station® 2 lors la Games Convention de Leipzig en Allemagne.

Septembre 2005

- Accord de co-édition et de distribution avec Hip Interactive Europe pour le lancement de Rugby Challenge 2006.

Octobre 2005

- Conversion à plus de 99% de l'obligation convertible Juillet 1998. Cette opération renforce de 24 M€ les fonds propres du Groupe.

Décembre 2005

- Succès des ventes au Royaume-Uni : Peter Jackson's King Kong – The official Game of the Movie en tête des ventes de la semaine de Noël.

Janvier 2006

- Accord d'édition avec 4Kids Entertainment et Mirage Groupe pour le développement et la distribution d'un jeu basé sur la licence Tortue Ninja et qui sera couplé à la sortie d'un film d'animation long métrage ;
- Accord avec la société Square Enix pour la distribution du jeu Dragon Quest™ sur les territoires PAL ;
- Signature avec la société Capcom d'un accord de distribution sur 3 titres phares portés sur PC (Resident Evil™ 4, Onimusha® : Demon Siege, et Devil May™ Cry 3 : Special Edition).

Février 2006

- Shaun White, sextuple médaillé d'or aux X Games et Champion Olympique de Snowboard aux jeux Olympiques 2006 de Turin, prochain héros d'un jeu prévu pour 2007.

Mars 2006

- Succès foudroyant de Tom Clancy's Ghost Recon Advance Warfighter™ sur Xbox 360™ qui enregistre 360 000 unités vendues en magasin dès sa 1^{ère} semaine de lancement ;
- Acquisition de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur la franchise Far Cry® ainsi que de la licence du CryEngine.

Mai 2006

- Ubisoft et Touchstone font équipe pour donner vie à l'univers de "Lost". Développé par le studio de Montréal, maintes fois récompensé, le jeu sera disponible sur consoles portables et de salon, ainsi que sur PC en 2007.
- Ubisoft augmente son capital de 24 M€ grâce à la conversion à 97 % des bons de souscriptions en actions attribués en mai 2003.

Calendrier financier 2006

Annonce	Date
Chiffre d'affaires du 1 ^{er} trimestre 2006/07	Jeudi 27 juillet 2006
Assemblée Générale	Lundi 25 septembre 2006

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

Contact

Communication financière

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

Relations Presse

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

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 14 septembre 2005 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.
© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Far Cry Instinct are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine".
Character Samanosuke by ©Fu Long Production, ©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Distributed by Ubisoft Entertainment.
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS©Kazuma Kaneko/ATLUS. Distributed by Ubisoft Entertainment.
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. Distributed by Ubisoft Entertainment.
© 2004-2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. All Rights Reserved. © KOICHI SUGIYAMA. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST and THE JOURNEY OF THE CURSED KING are trademarks of Square Enix Co., Ltd.
© 2005 Mirage Studios, Inc. Game © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
© 2005 Hip Interactive Europe. All Rights Reserved. Co-Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Hip Interactive Europe. Rugby Challenge 2006 is a trademark of Hip Interactive Europe and is used under license.
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, red Steel, Heroes of Might and Magic, Ghost Recon, Ghost Recon Advance Warfighter, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Under license by © Touchstone Television. All Rights Reserved.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PSP is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

The Wii TM and the Wii logo are trademarks of Nintendo

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.

Comptes annuels consolidés au 31 mars 2006

Bilan consolidé

ACTIF	Net	Net
en milliers d'euros	(IFRS)	(IFRS)
	31.03.06	31.03.05
Goodwill	80.032	76.798
Autres immobilisations incorporelles	233.959	194.876
Immobilisations corporelles	22.276	15.953
Participations dans les entreprises associées	30.034	33.264
Actifs financiers non courants	2.702	1.977
Actifs d'impôts différés	42.321	28.606
Actifs non courants	411.324	351.474
Stocks et en-cours	23.716	21.849
Clients et comptes rattachés	91.246	140.976
Autres créances	62.290	63.742
Actifs financiers	321	241
Actifs d'impôts exigibles	5.708	6.310
Trésorerie et équivalents de trésorerie	136.991	201.727
Actifs courants	320.272	434.845
Total Actif	731.596	786.319
PASSIF	31.03.06	31.03.05
en milliers d'euros		
Capital	6.025	5.594
Primes	325.065	282.018
Composante capitaux propres	8.204	10.651
Réserves consolidées	30.032	-5.360
Résultat consolidé	11.932	24.732
Capitaux propres (Part du Groupe)	381.258	317.635
Intérêts minoritaires	-	-
Total Capitaux propres	381.258	317.635
Provisions	4	4
Engagements envers le personnel	1.156	738
Dettes financières	54.981	138.166
Passifs d'impôts différés	22.854	17.267
Passifs non courants	78.995	156.175
Dettes financières	147.354	137.963
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	71.033	100.543
Autres dettes	52.073	72.443
Passifs financiers	1	439
Dettes d'impôts exigibles	882	1.121
Passifs courants	271.343	312.509
Total Passif	731.596	786.319

Compte de résultat consolidé

en milliers d'euros	31.03.06 (IFRS)	31.03.05 (IFRS)
Chiffre d'affaires	547.070	532.483
Autres produits de l'activité	132.965	105.347
Achats consommés	-187.623	-165.930
Variation des stocks de produits finis et en-cours	1.186	-12.356
Charges de personnel	-140.674	-123.230
Autres charges de l'activité	-186.883	-153.209
Impôts et taxes	-4.906	-5.605
Amortissements	-81.302	-83.125
Provisions	-79.440	-60.912
Résultat opérationnel courant	393	33.463
Autres charges et produits opérationnels	-1.784	-8
Résultat opérationnel	-1.391	33.455
Produits de trésorerie et d'équivalents de trésorerie	2.183	1.364
Coût de l'endettement financier brut	-10.693	-10.531
Coût de l'endettement financier net	-8.510	-9.167
Produits financiers	17.369	19.343
Charges financières	-17.969	-12.144
Résultat Financier	-9.110	-1.968
Quote-part dans les résultats des entreprises associées	19.109	199
Charge d'impôt sur les résultats	3.324	-6.954
Résultat après impôt de l'ensemble consolidé	11.932	24.732
Part des intérêts minoritaires	-	-
Part du Groupe	11.932	24.732
Résultat net par action	0,63	1,39
Résultat dilué net par action	0,70	1,24

Tableau de financement consolidé

en milliers d'euros	31.03.06	31.03.05
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	11.932	24.732
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	-19.109	-199
+/- Amortissements	158.792	142.542
+/- Provisions	2.776	-6.727
+/- Gains et pertes liés aux variations de juste valeur	-	-
+/- coût des paiements fondés sur des actions	2.692	5.464
+/- Plus ou moins values de cession	126	3.506
+/- Profits et pertes de dilution	-	-
+/- autres produits et charges calculées	-147	-
Stocks	-2.873	13.936
Clients	54.688	-48.941
Autres actifs	-7.048	-10.213
Fournisseurs	-32.204	38.792
Autres passifs	-19.084	29.702
+/-Variation du BFR lié à l'activité	-6.521	23.276
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	150.541	192.594
- Décaissements liés aux acquisitions d'immobilisations incorporelles et corporelles	-201.866	-147.167
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	140	176
+/- Encaissements / décaissements liés aux acquisitions / cessions d'actifs financiers	-4.227	-642
+/- autres flux liés aux opérations d'investissement	-153	-
+ subventions d'investissement reçues	-	-
Remboursement des prêts et autres actifs financiers	3.787	665
+/- Cession partielle des sociétés associées ⁽¹⁾	22.691	-19.508
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	-179.628	-166.476
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts de location financement	128	647
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	7.537	4.525
- Remboursement des emprunts de location financement	-1.040	-1.032
- Remboursement des emprunts	-24.875	-
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	40.786	6.562
+/- reventes/achats d'actions propres	-503	646
- Dividendes mis en paiement au cours de l'exercice	-	-
+/- Autres flux	-	-
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	22.033	11.348
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	-7.054	37.466
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	90.493	51.192
Incidence des écarts de conversion	-2.545	1.835
Trésorerie à la clôture de l'exercice	80.894	90.493

⁽¹⁾ dont trésorerie des sociétés acquises et cédées

22.697

1