



## **UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D’AFFAIRES ET SES RESULTATS POUR L’EXERCICE 2016-17**

**3<sup>e</sup> année consécutive d’amélioration de la marge opérationnelle non-IFRS,  
reflet de la transformation du groupe vers un modèle plus récurrent et plus rentable,  
avec un segment digital et un back-catalogue records**

### **2016-17 : RESULTAT OPERATIONNEL NON-IFRS RECORD, EN HAUSSE DE 40,7%, EN LIGNE AVEC LES OBJECTIFS**

- Chiffre d’affaires annuel à 1 459,9 M€, en hausse de 4,7%, en ligne avec l’objectif compris entre 1 455,0 M€ et 1 495,0 M€
- Revenu digital à 729,3 M€, soit 50,0% du chiffre d’affaires total (32,0% en 2015-16)
  - Forte progression de l’engagement (MAUs<sup>1</sup>) : +26,7%
  - Très forte hausse du PRI<sup>2</sup> : +131,2%, à 304,0 M€
- Back-catalogue à 649,2 M€, soit 44,5% du chiffre d’affaires total (25,7% en 2015-16)
- Solide performance au quatrième trimestre fiscal
  - Premier éditeur<sup>3</sup> mondial depuis le début de l’année calendaire
  - Tom Clancy’s Ghost Recon® Wildlands, plus gros succès<sup>3</sup> de l’industrie depuis le début de l’année : croissance de près de 60% de la communauté Ghost Recon
  - For Honor®, deuxième plus gros succès<sup>3</sup> de l’industrie
- Résultat opérationnel non-IFRS record à 237,7 M€, en hausse de 40,7%, en ligne avec l’objectif compris entre 230,0 M€ et 250,0 M€ et supérieur à l’objectif initial de 230,0 M€
  - Marge opérationnelle non-IFRS à un niveau record de 16,3% (12,1% en 2015-16)

### **OBJECTIFS 2017-18<sup>4</sup> : NOUVELLE PROGRESSION DES RESULTATS**

- Chiffre d’affaires d’environ 1 700,0 M€
- Résultat opérationnel non-IFRS d’environ 270,0 M€

### **MISE A JOUR DES OBJECTIFS 2018-19<sup>4</sup> DU PLAN STRATEGIQUE : IMPACT DU NOUVEAU MODELE RECURRENT ET MARGE OPERATIONNELLE NON-IFRS EN HAUSSE**

- Chiffre d’affaires d’environ 2 100,0 M€ (objectif précédent de 2 200,0 M€) avec :
  - 4 lancements AAA pour environ 28 millions d’unités
  - Segment digital supérieur à 55% du chiffre d’affaires total
  - Allongement de la durée de vie des jeux: Back-catalogue en très forte progression par rapport aux estimations précédentes
- Amélioration de la marge opérationnelle à environ 21,0% (20,0% précédemment) et résultat opérationnel non-IFRS à environ 440,0 M€, en ligne avec l’objectif précédent

<sup>1</sup> Monthly Active Users : nombre de joueurs actifs par mois

<sup>2</sup> Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d’items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

<sup>3</sup> Ventes (physiques/digitales) de jeux, jan-mars 2017, consoles/PC, EMEA/US/Japon/Australie (GfK/NPD/Famitsu/est. internes)

<sup>4</sup> Objectifs calculés selon les normes IFRS en vigueur aujourd’hui

**Paris, le 16 mai 2017** - Ubisoft publie son chiffre d'affaires et ses résultats pour l'exercice 2016-17, clos le 31 mars 2017.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"L'exécution de notre plan stratégique a pleinement porté ses fruits en 2016-17. L'année a vu la confirmation de la très forte progression de notre segment digital, qui représente dorénavant 50% de notre activité, et du caractère de plus en plus récurrent de notre modèle."*

*"Avec 44 millions de joueurs uniques enregistrés, la communauté des jeux Tom Clancy a cru de près de 150% en moins de 18 mois. Cette performance impressionnante pour une marque créée il y a près de 20 ans témoigne du très fort engouement des joueurs pour Ghost Recon Wildlands, Rainbow Six Siege et The Division. Nos titres Live continuent de battre des records d'engagement et enregistrent une très nette augmentation de l'investissement récurrent des joueurs. Nous confortons ainsi notre nouveau modèle de rentabilité avec un résultat opérationnel record, supérieur à l'objectif communiqué un an plus tôt, et une marge opérationnelle en progression pour le troisième exercice consécutif."*

*"Sur les trois exercices précédents, Ubisoft a, avec un taux de succès remarquable, créé de nombreuses nouvelles marques et relancé Rainbow Six et Ghost Recon. Ces réussites renforcent notre visibilité pour les deux prochains exercices, avec un line-up de lancements principalement constitué de franchises établies. L'exercice 2017-18 verra ainsi les grands retours d'Assassin's Creed, Far Cry, The Crew et de South Park."*

*Notre transformation digitale se poursuivra en 2018-19, consolidant notre modèle beaucoup plus récurrent, plus rentable, et, désormais, moins dépendant des nouveaux lancements. Cette mise à jour de nos hypothèses offre une visibilité accrue sur la réalisation de nos objectifs."*

*"Notre dynamique est portée par l'empreinte grandissante du jeu vidéo sur l'industrie du divertissement. Ubisoft en est un acteur majeur grâce à la créativité de ses équipes, à la puissance de ses marques propriétaires, à la transformation digitale qui offre une relation directe avec ses communautés et à ses nombreux relais de croissance, notamment géographiques. Au-delà de 2018-19, nous allons continuer de réduire l'écart avec nos concurrents sur l'investissement récurrent des joueurs, ce qui représente un potentiel de création de valeur majeur pour nos actionnaires."*

**Note**

L'ensemble des données chiffrées de ce communiqué est exprimée en données non-IFRS, sauf mention contraire. 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 des retraitements 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	2016-17	%	2015-16	%
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>1 459,9</b>		<b>1 394,0</b>	
<b>Marge brute</b>	1 189,0	81,4%	1 088,9	78,1%
Frais de Recherche et Développement non-IFRS	-521,7	-35,7%	-500,3	-35,9%
Frais Commerciaux non-IFRS	-313,1	-21,4%	-304,5	-21,8%
Frais Généraux et Administratifs non-IFRS	-116,4	-8,0%	-115,1	-8,3%
Frais Commerciaux et Frais Généraux non-IFRS	-429,5	-29,4%	-419,6	-30,1%
<b>Résultat opérationnel non IFRS</b>	<b>237,7</b>	<b>16,3%</b>	<b>169,0</b>	<b>12,1%</b>
<b>Résultat opérationnel IFRS</b>	<b>175,8</b>		<b>136,8</b>	
<b>BPA dilué non IFRS (en €)</b>	<b>1,46</b>		<b>1,13</b>	
<b>BPA dilué IFRS (en €)</b>	<b>0,92</b>		<b>0,82</b>	
<b>Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS *</b>	<b>149,1</b>		<b>-148,8</b>	
Dépenses liées aux investissements en R & D**	610,5		586,8	
<b>Situation financière nette</b>	<b>-80,4</b>		<b>-41,7</b>	

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

\*\* Inclut le montant des royalties et exclut les avances à venir

**Chiffre d'affaires**

Sur l'année 2016-17, le chiffre d'affaires s'élève à 1 459,9 M€, en hausse de 4,7% (4,9% à taux de change constants) par rapport aux 1 394,0 M€ réalisés sur l'exercice 2015-16.

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre s'élève à 648,6 M€, en hausse de 3,8% (2,9% à taux de change constants) par rapport aux 624,9 M€ réalisés au quatrième trimestre 2015-16.

**Principaux éléments du compte de résultat**

La marge brute progresse en pourcentage du chiffre d'affaires à 81,4% et en valeur absolue à 1 189,0 M€, par rapport à la marge brute de 78,1% (1 088,9 M€) sur 2015-16.

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à 237,7 M€, en hausse de 40,7% par rapport aux 169,0 M€ réalisés sur l'exercice 2015-16.

L'écart de résultat opérationnel se décline ainsi:

- Hausse de 100,1 M€ de la marge brute.
- Légère hausse de 21,4 M€ des frais de R&D qui s'établissent à 521,7 M€ (35,7% du chiffre d'affaires) contre 500,3 M€ sur 2015-16 (35,9%).

- Légère progression de 9,9 M€ des frais commerciaux et frais généraux à 429,5 M€ (29,4 % du chiffre d'affaires), par rapport à 419,6 M€ (30,1%) sur l'exercice précédent :
  - Les dépenses variables de marketing s'élèvent à 218,5 M€ (15,0% du chiffre d'affaires) stables par rapport à 217,3 M€ (15,6%) sur 2015-16.
  - Les coûts de structure s'élèvent à 211,1 M€ (14,5% du chiffre d'affaires) par rapport à 202,2 M€ (14,5%) sur 2015-16.

Le résultat net non-IFRS s'élève à 174,3 M€, soit un résultat net par action (dilué) non-IFRS de 1,46 €, contre un résultat net non-IFRS de 129,0 M€ sur 2015-16 ou 1,13 € par action.

Le résultat net IFRS ressort à 107,8 M€, soit un résultat net par action (dilué) IFRS de 0,92 €, à comparer à un résultat net IFRS de 93,4 M€ et 0,82 € sur 2015-16.

### **Principaux éléments de flux de trésorerie<sup>5</sup> et de bilan**

La génération de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 149,1 M€ (contre une consommation de (148,8) M€ sur 2015-16). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS de 110,2M€ (contre 104,6 M€ sur 2015-16) et une amélioration du BFR non-IFRS de 38,9 M€ (contre une augmentation de 253,3 M€ sur 2015-16).

L'endettement net au 31 mars 2017 s'établit à 80,4 M€ contre 41,7 M€ au 31 mars 2016. Cet écart s'explique par :

- Génération de trésorerie: 149,1 M€
- Décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles: (63,4) M€
- Acquisitions: (105,6) M€ (dont Ketchapp et Growtopia™)
- Levées de stock-options: 9,5 M€
- Rachats d'actions: (67,8) M€
- Comptabilisation en fonds propres de 39,6 M€ liés à la valeur optionnelle de l'obligation convertible lancée le 21 septembre 2016

### **Perspectives**

#### Exercice 2017-18

La Société communique aujourd'hui ses premiers objectifs pour l'exercice 2017-18 : chiffre d'affaires d'environ 1 700,0 M€ et résultat opérationnel non-IFRS d'environ 270,0 M€.

La croissance du chiffre d'affaires sera portée par :

- La progression des nouveaux lancements avec 4 franchises AAA : Assassin's Creed®, Far Cry®, The Crew® et South Park™: The Fractured But Whole™.
- Une nouvelle hausse de l'investissement récurrent des joueurs. Le segment digital et le back-catalogue sont attendus à, respectivement, plus de 50% et plus de 40% du chiffre d'affaires.

---

<sup>5</sup> Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité)

### Premier trimestre 2017-18

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2017-18 est attendu aux alentours de 170,0 M€, en hausse de 22,0% par rapport au premier trimestre 2016-17.

### Mise à jour des objectifs 2018-19

La Société met à jour aujourd'hui ses objectifs pour l'exercice 2018-19 :

- Chiffre d'affaires d'environ 2 100,0 M€ à comparer à l'objectif précédent de 2 200,0 M€
- Résultat opérationnel non-IFRS à environ 440,0 M€ en ligne avec l'objectif précédent, soit une amélioration de la marge opérationnelle non-IFRS à environ 21,0%, versus 20,0% précédemment
- Free Cash-Flows à environ 300,0 M€, en ligne avec l'objectif précédent

Cette performance s'appuiera sur :

- Le lancement de quatre titres AAA avec trois franchises établies et une nouvelle marque à comparer à cinq franchises établies précédemment. Le nombre total d'unités pour ces lancements est attendu à environ 28 millions, versus 40 millions précédemment communiqué
- Un segment digital supérieur à 55% versus environ 45% précédemment, avec un investissement récurrent des joueurs supérieur à 25% (environ 17% précédemment)
- Un Back-catalogue en très forte progression par rapport aux hypothèses précédentes, en valeur absolue et en pourcentage du chiffre d'affaires

### **Faits marquants récents**

Partenariat avec Tencent pour lancer Might and Magic® Heroes: Era of Chaos: Le jeu mobile développé par Playcrab exclusivement pour la Chine sera publié par Tencent, leader de services Internet en Chine.

Succès du jeu mobile Ballz™: Lancé le 18 février par Ketchapp, Ballz a été pendant 63 jours un des 3 jeux les plus téléchargés aux États-Unis sur iOS, selon App Annie.

Record historique pour les phases de Beta de Ghost Recon Wildlands: Plus de 6,8 millions de joueurs ont participé aux phases de Bêta. Plus de 60% des joueurs ont formé des équipes pour jouer en mode coopératif sur PS4, Xbox One et PC.

Acquisition de Growtopia : Ubisoft a acquis ce jeu social et multijoueur à succès qui offre aux joueurs un écosystème créatif leur permettant de concevoir leurs propres univers de jeu. Lancé en 2013, Growtopia est un jeu « free-to-play » soutenu par une communauté très engagée de plus de 20 millions d'utilisateurs enregistrés. L'achat de Growtopia a un effet relutif instantané sur les résultats d'Ubisoft.

#### **Contact**

##### **Communication financière**

Jean-Benoît Roquette  
Directeur de la Communication Financière  
+ 33 1 48 18 52 39  
[Jean-benoit.roquette@ubisoft.com](mailto:Jean-benoit.roquette@ubisoft.com)

##### **Relations Presse**

Emmanuel Carré  
Attaché de Presse  
+ 33 1 48 18 50 91  
[Emmanuel.carre@ubisoft.com](mailto: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 16/05/2017 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 2016-17, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 460 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: [www.ubisoftgroup.com](http://www.ubisoftgroup.com).

© 2017 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. 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
	<b>T4 2016/17</b>	<b>T4 2015/16</b>	<b>12 mois 2016/17</b>	<b>12 mois 2015/16</b>
Europe	36%	43%	38%	40%
Amérique du Nord	48%	47%	47%	48%
Reste du monde	16%	10%	15%	12%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	T4 2016/17	T4 2015/16	12 mois 2016/17	12 mois 2015/16
PLAYSTATION®4	46%	49%	41%	42%
XBOX One™	30%	31%	27%	26%
PC	17%	14%	18%	14%
XBOX 360™, PS®3, Wii™, Wii U™	2%	3%	7%	12%
Autres*	5%	3%	7%	6%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

\*Mobile, produits dérivés...

**Calendrier des sorties**  
**1<sup>er</sup> trimestre (avril – juin 2017)**

**PACKAGED DIGITAL**

---

JUST DANCE® 2017 CHINA EDITION	PLAYSTATION®4, Xbox One™
--------------------------------	--------------------------

---

**DIGITAL ONLY**

---

FOR HONOR® SEASON 2 SHADOW & MIGHT	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
------------------------------------	------------------------------

---

HUNGRY SHARK® VR	Daydream
------------------	----------

---

STAR TREK™ BRIDGE CREW (VR)	HTC VIVE PC, Oculus Rift PC, PS VR PLAYSTATION®4,
-----------------------------	--

---

STEEP™ EXTREME	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
----------------	------------------------------

---

STEEP™ WINTERFEST	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
-------------------	------------------------------

---

TOM CLANCY'S GHOST RECON® WILDLANDS FALLEN GHOSTS	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
---	------------------------------

---

TOM CLANCY'S GHOST RECON® WILDLANDS NARCO ROAD	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
--	------------------------------

---

TRACKMANIA® 2 LAGOON	PC
----------------------	----

---

VIRTUAL RABBIDS® THE BIG PLAN (VR)	Daydream
------------------------------------	----------

---

WATCH DOGS® 2 NO COMPROMISE	PC, Xbox One™
-----------------------------	---------------

---



## **EXTRAITS DES COMPTES CONSOLIDES AU 31 MARS 2017**

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

### **Compte de résultat consolidé (IFRS, audité)**

en milliers d'euros	<b>31.03.17</b>	<b>31.03.16</b>
<b>Chiffres d'affaires</b>	<b>1 459 874</b>	<b>1 393 997</b>
Coûts des ventes	-270 887	-305 065
<b>Marge Brute</b>	<b>1 188 987</b>	<b>1 088 932</b>
Frais de Recherche et Développement	-548 735	-509 779
Frais Commerciaux	-316 806	-305 735
Frais Généraux et Administratifs	-122 538	-117 296
<b>Résultat Opérationnel Courant</b>	<b>200 907</b>	<b>156 122</b>
Autres produits et charges opérationnels non courants	-25 094	-19 334
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>175 813</b>	<b>136 788</b>
Coût de l'endettement financier net	-10 816	-7 440
Résultat de change	-2 288	-5 168
Autres produits financiers	2 348	2 548
Autres charges financières	-5 449	-3 666
<b>Résultat Financier</b>	<b>-16 205</b>	<b>-13 726</b>
Quote-part de résultat des entreprises associées	-338	0
Charge d'impôt sur les résultats	-51 457	-29 654
<b>Résultat de la période</b>	<b>107 813</b>	<b>93 408</b>
<b>Résultat par action</b>		
Résultat de base par action (en €)	0,98	0,86
Résultat dilué par action (en €)	0,92	0,82
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	109 887 358	108 131 113
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	119 676 950	114 198 228

## **Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable**

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.

La marge opérationnelle non-IFRS correspond au rapport entre le résultat opérationnel non-IFRS et le chiffre d'affaires. 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 IAS39 sur l'emprunt obligataire OCEANE ;
- des effets d'impôts sur ces ajustements.

Le BPA dilué non-IFRS correspond au résultat net 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 développement interne et de développement des licences présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement, ces coûts faisant partie intégrante de l'activité du groupe ;
  - les impôts exigibles et différés ;
- La variation du besoin en fonds de roulement non-IFRS qui inclut les mouvements d'impôts différés, 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 développement interne et de développement des licences présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement retraités dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;
- La trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS qui exclut les frais de développement interne et de développement des licences présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS.

Le free cash-flow correspond à la trésorerie provenant des activités opérationnelles après décaissements et des encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles.

Le free cash-flow avant BFR correspond à la capacité d'autofinancement après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles.

La situation financière nette correspond aux placements et disponibilités nets des dettes financières hors dérivés.

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

En million d'euros, à l'exception des données par action	2016-17			2015-16		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
<b>Chiffres d'affaires</b>	<b>1 459,9</b>		<b>1 459,9</b>	<b>1 394,0</b>		<b>1 394,0</b>
<b>Charges opérationnelles totales</b>	<b>(1 284,1)</b>	<b>61,9</b>	<b>(1 222,2)</b>	<b>(1 257,2)</b>	<b>32,3</b>	<b>(1 225,0)</b>
Rémunérations payées en actions	(36,8)	36,8	0,0	(12,9)	12,9	0,0
Dépréciation de goodwill / marques	(25,1)	25,1	0,0	(19,3)	19,3	0,0
<b>Résultat Opérationnel</b>	<b>175,8</b>	<b>61,9</b>	<b>237,7</b>	<b>136,8</b>	<b>32,3</b>	<b>169,0</b>
<b>Résultat financier</b>	<b>(16,2)</b>	<b>7,2</b>	<b>(9,0)</b>	<b>(13,7)</b>	<b>3,3</b>	<b>(10,4)</b>
Quote-part des entreprises associées	(0,3)	-	(0,3)	-	-	-
Impôts sur les résultats	(51,4)	(2,6)	(54,0)	(29,7)	0,0	(29,7)
<b>Résultat de la période</b>	<b>107,8</b>	<b>66,5</b>	<b>174,3</b>	<b>93,4</b>	<b>35,6</b>	<b>129,0</b>
<b>Résultat par action</b>	<b>0,92</b>	<b>0,54</b>	<b>1,46</b>	<b>0,82</b>	<b>0,31</b>	<b>1,13</b>

## Bilan Consolidé (IFRS, audité)

<b>ACTIF</b>	<b>Net</b>	<b>Net</b>
en milliers d'euros	<b>31.03.17</b>	<b>31.03.16</b>
Goodwill	180 735	106 194
Autres immobilisations incorporelles	736 465	647 602
Immobilisations corporelles	106 375	83 946
Participations dans les entreprises associées	-68	0
Actifs financiers non courants	5 478	4 339
Actifs d'impôt différé	88 831	122 193
Actifs non courants	<b>1 117 815</b>	<b>964 274</b>
Stocks et en-cours	25 359	19 374
Clients et comptes rattachés	405 557	419 577
Autres créances	146 467	100 985
Actifs financiers courants	1 131	13 780
Actifs d'impôt exigible	32 967	41 464
Trésorerie et équivalents de trésorerie	852 699	461 375
Actifs courants	<b>1 464 180</b>	<b>1 056 555</b>
<b>Total actif</b>	<b>2 581 995</b>	<b>2 020 829</b>

<b>PASSIF</b>	<b>Net</b>	<b>Net</b>
En milliers d'euros	<b>31.03.17</b>	<b>31.03.16</b>
Capital social	8 752	8 710
Primes	280 975	215 125
Réserves consolidées	736 276	701 267
Résultat consolidé	107 813	93 408
Total Capitaux propres	<b>1 133 816</b>	<b>1 018 510</b>
Provisions	4 246	8 888
Engagements envers le personnel	9 079	6 618
Passifs financiers non courants	641 962	277 383
Passifs d'impôt différé	72 774	47 648
Passifs non courants	<b>728 061</b>	<b>340 537</b>
Passifs financiers courants	292 148	228 218
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	178 282	206 246
Autres dettes	219 817	213 807
Dettes d'impôt exigible	29 872	13 511
Passifs courants	<b>720 119</b>	<b>661 782</b>
Total passifs	<b>1 448 180</b>	<b>1 002 319</b>
<b>Total capitaux propres et passifs</b>	<b>2 581 995</b>	<b>2 020 829</b>

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

En milliers d'euros	31.03.17	31.03.16
<b>Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS</b>		
Résultat net consolidé	107 813	93 408
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	338	0
+/- Amortissements des logiciels de jeux & films	407 816	402 959
+/- Autres amortissements	66 819	59 841
+/- Provisions	-2 563	449
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	36 836	12 918
+/- Plus ou moins-values de cession	408	104
+/- Autres produits et charges calculées	-10 655	24 335
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-496 588	-489 464
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT NON-IFRS</b>	<b>110 223</b>	<b>104 550</b>
Stocks	-5 381	-11
Clients	31 934	-402 877
Autres actifs	3 113	-29 918
Fournisseurs	-45 082	116 466
Autres passifs	54 315	63 033
<b>+/- Variation du BFR non-IFRS</b>	<b>38 899</b>	<b>-253 307</b>
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES NON-IFRS</b>	<b>149 122</b>	<b>-148 757</b>
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-62 914	-42 499
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	603	67
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-44 374	-34 391
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	43 322	34 115
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	-105 642	358
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT NON-IFRS</b>	<b>-169 005</b>	<b>-42 350</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	669 147	234 554
+ Nouveaux emprunts de location financement	1 416	0
- Remboursement des emprunts de location financement	-898	-891
- Remboursement des emprunts	-214 663	-230 216
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	9 465	21 924
+/- Reventes/achats d'actions propres	-67 844	-77 272
+/- Compte courant d'associé	0	258
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>396 623</b>	<b>-51 643</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>376 740</b>	<b>-242 750</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	255 688	505 215
Incidence des écarts de conversion	-114	-6 777
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice <sup>(1)</sup></b>	<b>632 314</b>	<b>255 688</b>
<sup>(1)</sup> dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	26 421	371
<b>RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE</b>		
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice</b>	<b>632 314</b>	<b>255 688</b>
Emprunts bancaires et de location financement	-646 752	-282 372
Billets de trésorerie	-66 000	-15 000
<b>SITUATION FINANCIERE NETTE</b>	<b>-80 438</b>	<b>-41 684</b>

## Tableau de flux de trésorerie IFRS (audité)

En milliers d'euros	31.03.17	31.03.16
<b>Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles</b>		
Résultat net consolidé	107 813	93 408
+/- Quote-part de résultat des entreprises associées	338	0
+/- Amortissements	474 635	462 800
+/- Provisions	-2 563	449
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	36 836	12 918
+/- Plus ou moins-values de cession	408	104
+/- Autres produits et charges calculées	-10 655	24 335
+/- Charge d'impôt	51 457	29 654
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>658 269</b>	<b>623 668</b>
Stocks	-5 381	-11
Clients	31 934	-402 877
Autres actifs	11 854	-30 588
Fournisseurs	-45 082	116 466
Autres passifs	30 256	61 635
<b>+/- Variation du BFR</b>	<b>23 582</b>	<b>-255 375</b>
+/- Charge d'impôt exigible	-36 140	-27 586
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>645 711</b>	<b>340 707</b>
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-496 588	-489 464
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-62 914	-42 499
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	603	67
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-44 374	-34 391
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	43 322	34 115
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	-105 642	358
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-665 594</b>	<b>-531 814</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	669 147	234 554
+ Nouveaux emprunts de location financement	1 416	0
- Remboursement des emprunts de location-financement	-898	-891
- Remboursement des emprunts	-214 663	-230 216
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	9 465	21 924
+/- Reventes/achats d'actions propres	-67 844	-77 272
+/- Compte courant d'associé	0	258
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>396 623</b>	<b>-51 643</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>376 740</b>	<b>-242 750</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	255 688	505 215
Incidence des écarts de conversion	-114	-6 777
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice <sup>(1)</sup></b>	<b>632 314</b>	<b>255 688</b>
<sup>(1)</sup> dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	26 421	371