

*Annexes***Tables des annexes**

Annexe 1 : Le conseil d'administration d'Ubisoft .....	II
Annexe 2 : Les comités.....	III
Annexe 3 : Répartition du chiffre d'affaires d'Ubisoft par zone géographique .....	III
Annexe 4 : Évolution du nombre de joueurs dans le monde de 2017 à 2027.....	IV
Annexe 5 : Le coût moyen pondéré du capital .....	V
Annexe 6 : Le modèle complet de la valorisation des joueurs existants .....	VI
Annexe 7 : Le modèle complet de la valorisation des nouveaux joueurs.....	VI
Annexe 8 : Le modèle complet de la valorisation des dépenses d'entreprise.....	VI
Annexe 9 : Le modèle complet de la valorisation des flux de trésorerie (DCF) .....	VII

## Annexe 1 : Le conseil d'administration d'Ubisoft

**Le conseil d'administration d'Ubisoft****Président-Directeur général***Administrateur*

Yves GUILLEMOT

**Directeur général délégué en charge du développement, de la stratégie et de la finance***Administrateur*

Michel GUILLEMOT

**Directeur général délégué en charge des opérations***Administrateur*

Claude GUILLEMOT

**Directeur général délégué en charge de l'édition***Administrateur*

Gérard GUILLEMOT

**Directeur général délégué en charge de l'administration***Administrateur*

Christian GUILLEMOT

**Administratrice***Indépendant*

Belén ESSIUX-TRUJILLO

Corinne FERNANDEZ-HANDELSMAN

Florence NAVINER

Laurence HUBERT-MOY

**Administrateur/trice représentant les salariés***Indépendant*

Anne WÜBBENHORST

Lionel BOUCHET

**Administrateur représentant les salariés actionnaires***Indépendant*

John PARKES

**Administrateur référent***Indépendant*

Didier CRESPEL

## Annexe 2 : Les comités

### Les comités

#### Comité d'audit

##### Membre

Didier CRESPEL

Laurence HUBERT-MOY

##### Présidente

Florence NAVINER

#### Comité des nominations, des rémunérations et de la gouvernance

##### Membre

Belén ESSIUX-TRUJILLO

Corinne FERNANDEZ-HANDELSMAN

##### Présidente

Laurence HUBERT-MOY

#### Comité responsabilité sociale, environnementale et sociétale

##### Membre

Gérard GUILLEMOT

Lionel BOUCHET

##### Présidente

Corinne FERNANDEZ-HANDELSMAN

## Annexe 3 : Répartition du chiffre d'affaires d'Ubisoft par zone géographique

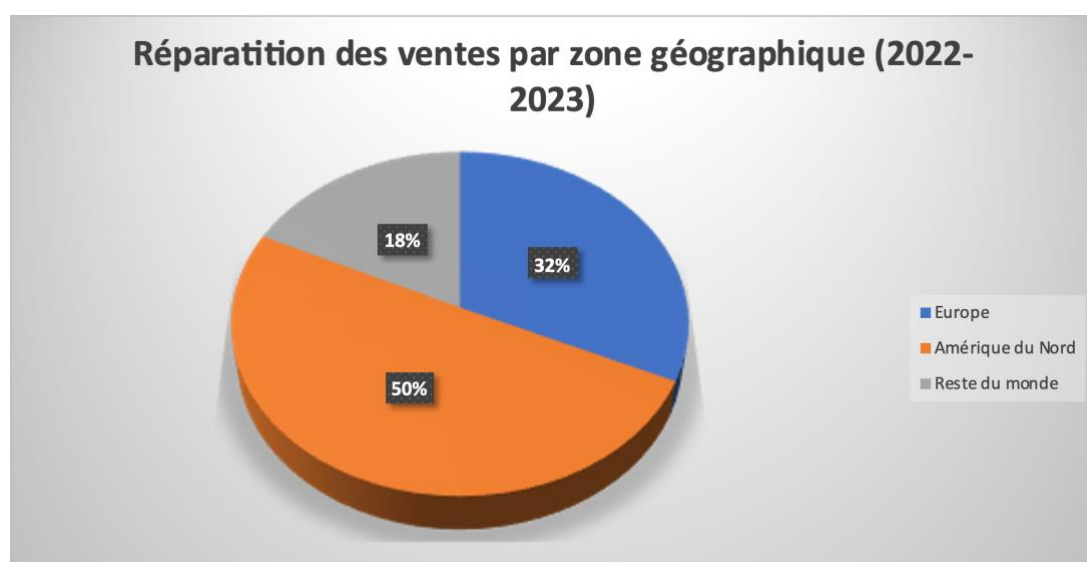


Figure 1: Données d'Ubisoft

## Annexe 4 : Évolution du nombre de joueurs dans le monde de 2017 à 2027.

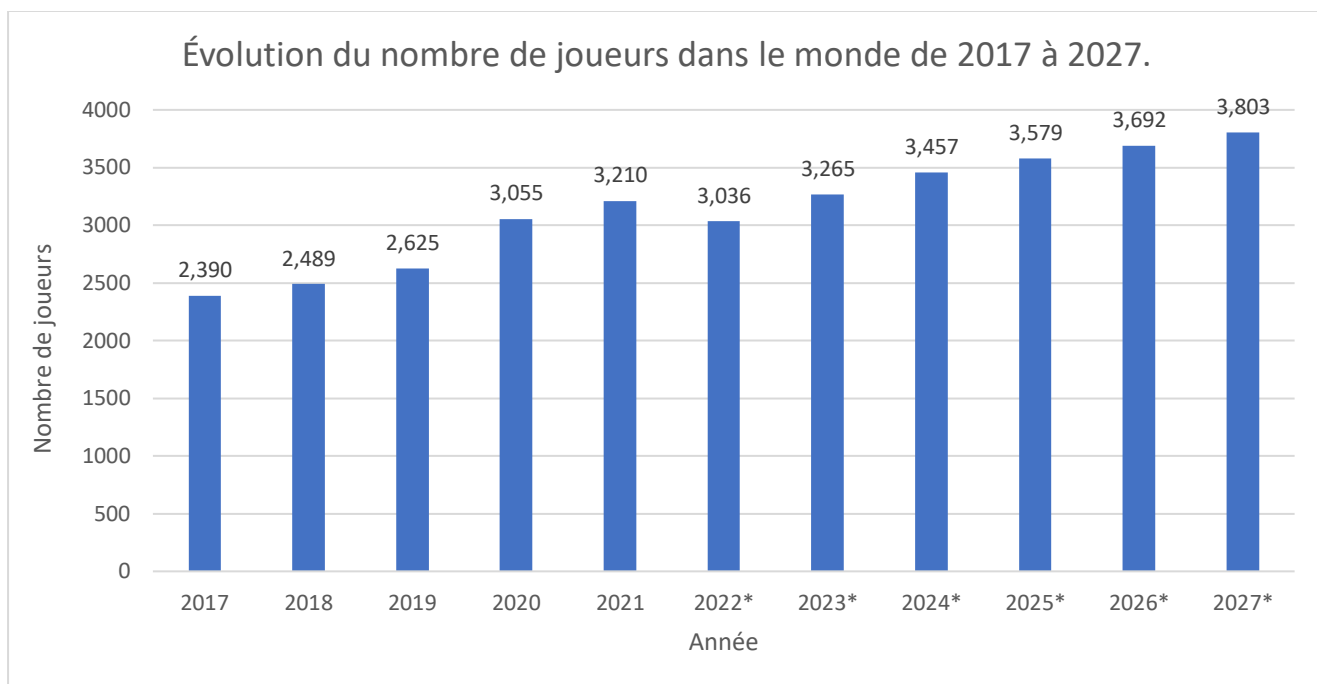


Figure 2 : Données Statista

## Annexe 5 : Le coût moyen pondéré du capital

Univers d'entreprises comparables						
Entreprise	Levered Beta	Dettes	Fonds propres	Dettes/Fonds propres	Taux d'imposition	Unlevered Beta
XD INC	1,801	2,10	1,91	109,95%	0%	0,86
APPLOVIN	1,994	3,27	1,90	172,11%	0%	0,73
SOFTSTAR	1,047	1,59	3,27	48,62%	9%	0,73
IDREAMSKY	1,266	1,13	1,79	63,13%	0%	0,78
YOUZOU INTER	1,283	1,07	4,53	23,62%	0%	1,04
<b>Médiane</b>	<b>1,283</b>			<b>63,13%</b>		<b>0,78</b>

Figure 3 : Détermination du beta

CMPC	
<b>Structure du capital</b>	
Dettes par rapport à la structure totale du capital	44,60%
Fonds propres par rapport à la structure totale du capital	55,40%
<b>Dettes / Fonds propres</b>	<b>80,51%</b>
<b>Coût des fonds propres</b>	
Taux sans risque	2,94%
Prime de risque du marché	7,05%
Levered Beta	1,40
<b>Coût des fonds propres</b>	<b>12,82%</b>
<b>Coût de la dette</b>	
Spread de crédit	1,36%
Taux d'imposition	0,00%
<b>Coût de la dette après imposition</b>	<b>4,30%</b>
<b>CMPC</b>	<b>9,02%</b>

Figure 4 : Calcul du CMPC

## Annexe 6 : Le modèle complet de la valorisation des joueurs existants

Valeur des joueurs existants		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2023 Y	2024 F	2025 F	2026 F	2027 F	2028 F	2029 F	2030 F	2031 F	2032 F	2033 F
	03/31/2023	03/31/2024	03/31/2025	03/31/2026	03/31/2027	03/31/2028	03/31/2029	03/31/2030	03/31/2031	03/31/2032	03/31/2033
Taux de renouvellement	1	83%	69%	57%	47%	39%	33%	27%	22%	19%	15%
Revenus par joueur	15,77	17,50	19,42	21,55	23,91	26,53	29,44	32,67	36,25	40,22	44,63
Coûts par joueur	2,93	3,68	3,69	3,66	3,59	3,45	3,83	4,25	4,71	5,23	5,80
Résultat opérationnel par joueur	12,84	13,83	15,73	17,88	20,32	23,08	25,61	28,42	31,53	34,99	38,83
Taux d'imposition		25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
Résultat opérationnel après impôts		8,60	8,12	7,66	7,23	6,81	6,27	5,77	5,32	4,89	4,51
Valeur actuelle		7,89	6,83	5,91	5,12	4,42	3,74	3,15	2,66	2,25	1,90
Durée de vie d'un joueur	10										
Valeur d'un joueur	43,88										
Nombre de joueurs	141.000,00										
<b>Valeur des joueurs existants</b>		<b>6.187.646</b>									

Figure 5 : Modèle complet de la valorisation des joueurs existants

## Annexe 7 : Le modèle complet de la valorisation des nouveaux joueurs

Valeur des nouveaux joueurs		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		2024 F	2025 F	2026 F	2027 F	2028 F	2029 F	2030 F	2031 F	2032 F	2033 F
		03/31/2024	03/31/2025	03/31/2026	03/31/2027	03/31/2028	03/31/2029	03/31/2030	03/31/2031	03/31/2032	03/31/2033
Coût d'acquisition d'un nouveau joueur	25,62	26,72	19,46	15,73	12,87	11,89	11,43	10,57	9,94	9,47	9,10
Valeur ajoutée par nouveau joueur	18,26	17,16	24,42	28,16	31,02	31,99	32,45	33,32	33,94	34,42	34,78
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		2024 F	2025 F	2026 F	2027 F	2028 F	2029 F	2030 F	2031 F	2032 F	2033 F
		03/31/2024	03/31/2025	03/31/2026	03/31/2027	03/31/2028	03/31/2029	03/31/2030	03/31/2031	03/31/2032	03/31/2033
Joueurs totaux	141.000,00	169.200	203.040	243.648	280.195	322.224	331.891	341.848	352.103	362.666	373.546
Nouveaux joueurs		52.200	62.640	75.168	78.019	89.722	64.513	66.449	68.442	70.496	72.610
Croissance des joueurs		20%	20%	20%	15%	15%	3%	3%	3%	3%	3%
Valeur par joueur	18,26	17,16	24,42	28,16	31,02	31,99	32,45	33,32	33,94	34,42	34,78
Valeur ajoutée par nouveau joueur		895.972	1.529.645	2.116.625	2.419.883	2.870.239	2.093.782	2.213.812	2.323.216	2.426.235	2.525.476
Valeur terminale											5.035.121
Valeur actuelle		821.851	1.287.027	1.633.576	1.713.122	1.863.847	1.247.160	1.209.567	1.164.333	1.115.370	3.188.163
<b>Valeur ajoutée par nouveaux joueurs</b>		<b>15.244.014</b>									

Figure 6 : Modèle complet de la valorisation des nouveaux joueurs

## Annexe 8 : Le modèle complet de la valorisation des dépenses d'entreprise

Valeur des dépenses de l'entreprise		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		2024 F	2025 F	2026 F	2027 F	2028 F	2029 F	2030 F	2031 F	2032 F	2033 F
		03/31/2024	03/31/2025	03/31/2026	03/31/2027	03/31/2028	03/31/2029	03/31/2030	03/31/2031	03/31/2032	03/31/2033
Coûts de R&D		833.458	924.822	1.026.201	1.138.693	1.263.516	1.301.422	1.340.464	1.380.678	1.422.099	1.500.398
Coûts des ventes		253.714	281.526	312.387	346.630	384.628	396.167	408.052	420.293	432.902	445.889
Dépenses d'entreprises après impôts		815.379	904.761	1.003.940	1.113.992	1.236.108	1.273.191	1.311.387	1.350.729	1.391.251	1.459.716
Valeur terminale											22.792.120
Valeur actuelle		747.925	761.256	774.824	788.635	802.692	758.376	716.506	676.949	639.575	10.226.549
<b>Valeur des dépenses de l'entreprise</b>		<b>16.893.286</b>									

Figure 7 : Modèle complet de la valorisation des dépenses d'entreprise

## Annexe 9 : Le modèle complet de la valorisation des flux de trésorerie (DCF)

Description	Unité	2023 Y	1	2	3	4	5
		03/31/2023	03/31/2024	03/31/2025	03/31/2026	03/31/2027	03/31/2028
Chiffre d'affaires	en milliers d'euros	1.814.300	2.013.184	2.233.869	2.478.745	2.750.466	3.051.972
Coûts des ventes	en milliers d'euros	216.600	275.776	306.006	339.551	376.772	418.074
<b>Marge brute</b>	en milliers d'euros	<b>1.597.700</b>	<b>1.737.408</b>	<b>1.927.863</b>	<b>2.139.195</b>	<b>2.373.693</b>	<b>2.633.898</b>
Frais administratifs et informatiques	en milliers d'euros	301.500	402.637	335.080	322.237	275.047	274.677
Frais de marketing	en milliers d'euros	343.200	402.637	446.774	371.812	385.065	305.197
Frais de recherche et développement	en milliers d'euros	1.440.400	905.933	1.005.241	1.115.435	1.237.709	1.373.387
Autres charges opérationnelles non courantes	en milliers d'euros	98.400	109.838	121.878	135.238	150.063	166.513
<b>EBIT</b>	en milliers d'euros	<b>-585.800</b>	<b>-83.636</b>	<b>18.890</b>	<b>194.472</b>	<b>325.809</b>	<b>514.123</b>
Taxes opérationnelles	en milliers d'euros			4.722	48.618	81.452	128.531
<b>NOPAT</b>	en milliers d'euros	<b>-585.800</b>	<b>-83.636</b>	<b>14.167</b>	<b>145.854</b>	<b>244.357</b>	<b>385.592</b>
(+) Charges non décaissables	en milliers d'euros	98.400	109.838	121.878	135.238	150.063	166.513
(+) Dépréciations et amortissements	en milliers d'euros	1.287.100	624.790	700.117	781.534	844.403	901.851
(-) CapEx	en milliers d'euros	1.008.000	908.215	980.228	1.007.096	1.058.813	1.110.786
(-) Variation du besoin en fond de roulement	en milliers d'euros	42.700	-102.479	-2.975	7.613	763	-46.079
BFR	en milliers d'euros	-36.800	-139.279	-142.254	-134.640	-133.878	-179.957
Actifs courants	en milliers d'euros	565.100	640.957	711.936	794.183	885.673	976.239
Passifs courants	en milliers d'euros	601.900	780.236	854.190	928.823	1.019.550	1.156.196
<b>Flux de trésorerie</b>	<b>en milliers d'euros</b>	<b>-251.000</b>	<b>-154.744</b>	<b>-141.092</b>	<b>47.917</b>	<b>179.247</b>	<b>389.249</b>
<b>Flux de trésorerie (en milliers d'euros)</b>							
Année		2023 Y	2024 F	2025 F	2026 F	2027 F	2028 F
Flux de trésorerie		-251.000	-154.744	-141.092	47.917	179.247	389.249
Période d'actualisation			0,5	1,5	2,5	3,5	4,5
Facteur d'actualisation			96%	88%	81%	74%	68%
<b>Valeur actuelle des flux de trésorerie</b>			<b>-148.205</b>	<b>-123.951</b>	<b>38.613</b>	<b>132.494</b>	<b>263.919</b>
<b>Calcul du prix de l'action d'Ubisoft Entertainment SA</b>							
Somme des VA des flux de trésorerie			162.870				
Taux de croissance à long terme			2,46%				
CMPC			9,02%				
Valeur terminale			6.077.772				
Valeur actuelle de la valeur terminale			4.120.856				
Valeur de l'entreprise			4.283.726				
(+) Placements de trésorerie			1.490.900				
(-) Dette court terme et long terme			2.462.300				
Valeur des fonds propres			3.312.326				
Nombre d'actions			125.520				
<b>Prix de l'action en €</b>			<b>26,39</b>				

Figure 8 : Modèle complet de la valorisation des flux de trésorerie