



RÉSULTATS DU 1^{ER} SEMESTRE 2022/2023
POURSUITE DES EFFORTS DE TRANSFORMATIONS
REPOSITIONNEMENT STRATÉGIQUE DES QUATRE ACTIVITÉS
PROJET D'OFFRE PUBLIQUE D'ACHAT D'IRATA

PARIS, FRANCE (16 décembre 2022 - 18 heures) - Atari® — acteur mondial dans l'industrie des marques grand public et du divertissement interactif, annonce ses résultats au titre du 1^{er} semestre de l'exercice 2022-2023, clos le 30 septembre 2022. Le rapport financier semestriel est disponible sur le site investisseur d'Atari <https://atari-investisseurs.fr/fr/>.

Réalisation du semestre clos le 30 septembre 2022

- Réalisation d'une augmentation de capital de 12,5 millions d'euros
- Fin de la licence relative à l'ATRI Token
- Lancement d'Atari X, regroupant l'ensemble des opérations Web3 d'Atari
- Transfert de la cotation des actions sur Euronext Growth Paris
- Transformation de l'organisation et des opérations, dans les quatre lignes de métiers
- Projet d'offre publique d'achat par Irata LLC sur les actions Atari

Faits marquants post-clôture

- Extension pour 10 ans de la licence RollerCoaster Tycoon
- Lancement de nouveaux jeux : *Atari Mania*, *Atari 50th*, *Missile Command: Recharged*
- Prêt d'actionnaire de 2,4 M€ consenti par Irata LLC pour couvrir les besoins de financement à court terme

Chiffrés clés résumés du S1 22/23

- Chiffre d'affaires de 4,3 M€, en baisse de 27% par rapport au 1^{er} semestre 2021-2022
- Résultat opérationnel courant de -4,2 M€ (contre -2,8 M€ au 1^{er} semestre 2021-2022)
- Résultat opérationnel à -5,2 M€ (contre -2,8 M€ au 1^{er} semestre 2021-2022)

ÉVÉNEMENTS MARQUANTS DE LA PÉRIODE

Au cours du premier semestre de l'exercice, le Groupe s'est essentiellement concentré sur l'exécution du plan de transformation de ses opérations et de son organisation tout en posant les fondations de nouvelles orientations stratégiques, sur ses quatre lignes de métiers :

- **Jeux** – Atari poursuit l'exécution de sa stratégie consistant en l'édition et le développement de jeux premium, en s'appuyant sur son catalogue de propriété intellectuelle. Au cours de la période, Atari a lancé trois nouveaux jeux de la série *Recharged* ainsi qu'une nouvelle IP ;
- **Hardware** – L'activité Hardware a été réorganisée au cours du semestre, avec la suspension des relations directes avec les fabricants de matériels, notamment concernant la VCS, dont la nouvelle stratégie commerciale a été mise en place fin 2022 et devrait se poursuivre au cours de l'année 2023. En parallèle, Atari envisage le développement de nouveaux produits hardware, complémentaires à la VCS, en partenariat et sous accords de licence ;
- **Licence** – Avec le soutien d'une agence spécialisée dans la licence de marque, Atari continue de travailler à construire de nouvelles opportunités son activité de licence, et au développement d'initiatives dans de nouvelles verticales et géographies, avec des marques internationales, reconnues et appréciées ;
- **Blockchain** – Sur la période, Atari s'est attaché à poser les bases de son initiative Atari X, avec des collaborations et partenariats avec des acteurs leaders du Web3, et les ventes de NFT réalisées dans un contexte de marché difficile pour les activités liées à la blockchain.

RÉPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES PAR LIGNE DE MÉTIERS

(M€)	S1 22/23	S1 21/22	Variation
Jeux	2.8	2.6	10%
Hardware	0.2	2.3	-92%
License	0.6	0.7	-18%
Blockchain	0.7	0.4	101%
Total Chiffre d'affaires	4.3	6.0	-27%

Chiffre d'affaires - Le chiffre d'affaires du semestre clos le 30 septembre 2022 ressort à 4,3 M€ contre 6,0 M€ pour la même période de l'exercice précédent, en baisse de 27% à taux de change courant et de 38% à taux de change constant. Ce recul s'explique principalement par la sous performance de l'activité Hardware, ainsi que des effets de comparaison défavorables par rapport à la période précédente qui comprenait la contribution des contrats de licences ICICB, terminés depuis.

- **Jeux** : L'évolution de l'activité jeux sur la période comprend notamment un effet de change positif, ainsi que la contribution des jeux RCT et des autres jeux premiums, y compris les jeux de la série Recharged ;
- **Hardware** : Le chiffre d'affaires Hardware est en baisse à 0,2 M€ contre 2,3 M€ précédemment. Il provient principalement de l'activité Cartridge, alors que la VCS sous-performe ;
- **Licensing** : L'activité de licence ressort en baisse de 18% par rapport au 1^{er} semestre de l'exercice précédent qui comprenait la contribution des accords de licences avec ICICB pour 0,1 M€ qui ne se sont pas matérialisés, ainsi que d'autres éléments non-récurrents pour un montant de 0,3 M€. 4 nouveaux contrats de licence ont été enregistrés sur la période ;
- **Blockchain** : L'activité Blockchain a progressé de 0,4 M€ à 0,7 M€, grâce aux ventes de NFT réalisées malgré un environnement de marché difficile pour les crypto-monnaies en général.

COMPTE DE RÉSULTAT CONSOLIDÉ

(M€)	S1 22/23	S1 21/22
Chiffre d'affaires	4.3	6.0
Coût des ventes	(1.0)	(2.6)
MARGE BRUTE	3.3	3.3
RÉSULTAT OPÉRATIONNEL COURANT	(4.2)	(2.8)
RÉSULTAT OPÉRATIONNEL	(5.2)	(2.8)
RÉSULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDÉ	(5.4)	(3.5)

Marge brute – La marge brute reste stable à 3,3 M€. Cette évolution provient principalement de la suspension des contrats de fabrication existants de la VCS décidée dans le cadre de la révision de la stratégie Hardware du Groupe.

Résultat opérationnel courant – Le résultat opérationnel courant de la période s'établit à -4,2 M€, contre -2,8 M€ au 1^{er} semestre de l'exercice précédent. Les frais de R&D et de Marketing ont reculé de 1,5 M€ sur la période, traduisant les efforts du Groupe pour améliorer la rentabilité de son activité Jeux. L'augmentation des frais généraux et administratifs à 4,9 M€ reflètent les coûts de transformation et de réorganisation, notamment les frais juridiques et les charges de personnels consécutifs à la réorganisation des équipes.

Résultat opérationnel – Le résultat opérationnel de la période ressort à -5,2 M€, impacté notamment par une reprise de provision sur litiges de 0,9 M€¹, des ajustements concernant des royalties enregistrées l'exercice précédent pour 0,5 M€, et d'autres produits pour un montant

¹ Cf Section 4 sur la mise à jour des facteurs de risques du Rapport Financier du 1^{er} semestre 2022

total de 0,7 M€. Ces produits sont compensés par ailleurs par une dépréciation de 1,6 M€ sur les stocks de VCS, une dépréciation de 0,5 M€ sur un portefeuille de crypto-monnaies², une dépréciation de 0,6 M€ sur les Jeux, des provisions pour litiges de 0,1 M€ et 0,5 M€ de dépréciations sur un contrat de fabrication de produits *Hardware*.

BILAN CONSOLIDÉE SIMPLIFIÉ

ACTIF (M€)	S1 22/23	FY 21/22
Actifs non courants	22.0	18.9
Actifs courants	6.7	7.0
Total actif	28.7	26.0

PASSIF (M€)	S1 22/23	FY 21/22
Capitaux propres Part du Groupe	13.0	4.4
Intérêts minoritaires	(0.0)	0.0
Capitaux propres de l'ensemble consolidé	12.9	4.4
Passifs non courants	4.6	8.0
Passifs courants	11.2	13.6
Total passif	28.7	26.0

Actifs non courants - Les immobilisations incorporelles progressent de 6,1 M€ à 8,4 M€, en raison notamment de :

- l'augmentation de +1,8 M€ des frais de R&D capitalisés, compte tenu de la poursuite des investissements dans le développement de nouveaux jeux ;
- l'augmentation de 0,3 M€ des licences, essentiellement compte tenu des effets de change et de l'acquisition d'une IP sur la période ;
- l'augmentation de 0,2 M€ des actifs digitaux, qui progressent de 0,7 M€ sur la période avant prise en compte d'un amortissement de 0,5 M€ sur le portefeuille de crypto-monnaies précédemment enregistrées à leur valeur historique.

Les actifs courants reculent de 0,3 M€ sur la période. Cette baisse s'explique par la diminution de 1,5 M€ des stocks compte tenu des dépréciations enregistrées y compris effets de change, une diminution de 0,6 M€ des autres actifs courants, et une augmentation de 1,9 M€ de la position de trésorerie du Groupe en lien avec l'augmentation de capital d'avril 2022.

Les passifs non courants diminuent de 3,4 M€ sur la période en raison du remboursement à hauteur de 2,9 M€ des prêts d'actionnaires par compensation de créances à l'occasion de l'augmentation de capital, et de la reprise sur provision pour litige de 0,9 M€.

² 1.0 M Chain Games tokens, 2.5 M Tower tokens, 4.7 M Lympo tokens. Cf Note 1 Immobilisations incorporelles des comptes consolidés du Rapport Financier du 1^{er} semestre 2022

Les passifs courants s'établissent à 11,2 M€, impactés essentiellement par l'apurement de certaines dettes fournisseurs pour 2,9 M€ grâce aux fonds levés dans le cadre de l'augmentation de capital. Les autres passifs courants de 4,8 M€ comprennent 2,4 M€ de produits constatés d'avance relatifs aux ATRI Token précédemment vendus ou alloués, ainsi que 2,1 M€ de salaires et charges afférentes.

Capitaux propres - Les capitaux propres du Groupe ont augmenté de 4,4 M€ à 12,9 M€ en liaison avec le produit de l'augmentation de capital d'avril 2022 pour un montant total de 12,5 M€ et l'affectation d'une partie des coûts de l'augmentation de capital sur la prime d'émission pour 0,6 M€.

Dettes financières - Au 30 septembre 2022, le Groupe dispose d'une trésorerie nette de 2,5 M€, contre 0,6 M€ au 31 mars 2022. Les dettes financières sont composées de prêts d'actionnaires pour un montant total de 2,5 M€, compte tenu d'un remboursement partiel par compensation de créances dans le cadre de l'augmentation de capital pour un montant de 2,9 M€. Les prêts étant libellés en Dollars US, les dettes financières enregistrent un effet de change de +0,4 M€.

(M€)	S1 22/23	FY 21/22
Dettes financières non courantes	(2.5)	(5.0)
Dettes financières courantes	(0.1)	(0.1)
Dettes financières	(2.6)	(5.2)

TABLEAUX DES FLUX DE TRÉSORERIE CONDENSE

(M€)	S1 22/23	FY 21/22
FLUX NETS DES ACTIVITÉS OPÉRATIONNELLES	(7,1)	(5,8)
FLUX NETS DES OPÉRATIONS D'INVESTISSEMENT	(2,6)	(4,3)
FLUX NETS DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT	9,4	7,6
Incidence des variations du cours des devises	2,2	0,7
VARIATION DE TRÉSORERIE NETTE	1,9	(1,8)
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	0,6	2,5
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	2,5	0,6
VARIATION NETTE DE TRÉSORERIE ET EQUIVALENT DE TRÉSORERIE	1,9	(1,8)

ACTIFS DIGITAUX DÉTENUS

Les actifs digitaux détenus par la Société sont enregistrés en immobilisations incorporelles et comprennent :

- 972 parcelles de terrains dans le metaverse The Sandbox - Ceux-ci sont enregistrés au coût historique à zéro compte tenu de l'absence de marché actif au moment de leur attribution. Compte tenu de la forte volatilité de ces actifs (dont la valeur évolue en fonction notamment de l'environnement des cryptomonnaies) et d'un marché peu liquide pour les actifs de grande taille, il est difficile d'attribuer une valeur agrégée à ces actifs (bien que des indications publiques soient disponibles sur certaines places de marché) ;
- 259 millions ATRI token - Compte tenu de la fin de l'ancienne joint-venture Atari Chain, Ltd, Atari n'a pas l'intention de vendre les tokens ATRI détenus, ni de poursuivre en aucune manière leur développement. Atari n'anticipe pas de revenus potentiels qui seraient générés par ces token ATRI, et susceptibles d'impacter les comptes consolidés. Dans les états financiers, les tokens ATRI ne sont valorisés uniquement lorsqu'ils sont vendus ou alloués ;
- A ce titre 58 millions de tokens ATRI, correspondant principalement aux bonus attribués mais non effectivement versés à certains salariés du Groupe lors de la décision du Conseil d'administration en date du 14 juillet 2020, sont reconnus au bilan dans les actifs incorporels pour un montant de 0,3 M€. Tous les autres tokens ATRI détenus par Atari ne sont pas valorisés dans les comptes ;
- Un portefeuille de plusieurs crypto-monnaies reçues par la Société dans le cadre d'opérations de swap et de son activité Blockchain (vente de NFTs) pour un montant de 0,8 M€.

Atari n'a par ailleurs pas l'intention de céder ses actifs digitaux, ATRI Token et parcelles de terrains Sandbox, au cours des douze prochains mois.

APPLICATION DU PRINCIPE DE CONTINUITÉ D'EXPLOITATION

La Société a procédé à une revue de son risque de liquidité sur la base de prévisions établies pour ses quatre lignes de métiers : Jeux, Hardware, License et Blockchain. Ces prévisions reposent sur des hypothèses dont le calendrier de réalisation demeure incertain, notamment en ce qui concerne le développement dans des activités nouvelles et volatiles notamment dans la Blockchain et dont le succès n'est pas garanti, notamment dans les Jeux et le Hardware. Tout retard rencontré dans le développement de ces nouvelles activités ou la sous-performance dans ces nouvelles initiatives pourraient modifier la génération de chiffre d'affaires et par conséquent créer des besoins de liquidité et des recours à des financements externes.

Dans un contexte macro-économique incertain pour les jeux-vidéos et la blockchain, la Société considère que l'implémentation de sa nouvelle stratégie de croissance pourrait nécessiter de nouveaux financements. Compte tenu de son horizon de trésorerie incertain, la Société pourrait le moment venu conclure avec Irata de nouvelles tranches de prêts d'actionnaires à des conditions de marché et lui permettant de faire face à certaines échéances court terme (le

Groupe bénéficie du soutien de son actionnaire de référence IRATA LLC, formalisé par écrit, jusqu'en septembre 2023) et / ou, recourir à de nouveaux financements dans des modalités et calendrier à définir (y compris le cas échéant par appel au marché), pour répondre aux besoins de financement futurs et refinancer la dette de la Société.

PERSPECTIVES

Dans la seconde moitié de l'exercice, Atari entend se concentrer sur l'exécution de sa stratégie de transformation, et poursuivre ses efforts, sur l'ensemble de ses quatre lignes de métiers :

- **Jeux** - Poursuivre le lancement de nouveaux jeux premiums, s'appuyant sur le large catalogue de propriétés intellectuelles du Groupe. La collaboration d'Atari avec FIG Publishing, Inc, membre de l'écosystème Republic, visant à co-produire certains nouveaux jeux en développement devrait débuter au cours du premier trimestre de l'année calendaire 2023 ;
- **Hardware** - Implémentation de la nouvelle stratégie commerciale de la console VCS, le lancement d'une stratégie hardware complémentaire, en partenariats et sous accords de licences ;
- **Licence** - Poursuite du développement de nouvelles opportunités de licence dans de nouvelles verticales et géographies avec le soutien d'une agence spécialisée dans la licence de marque ;
- **Blockchain** - Poursuite du développement de l'écosystème et communauté Web 3.0 d'Atari X, comprenant de nouveaux partenariats et collaborations ainsi que de nouvelles ventes de NFTs.

Il est à ce stade trop tôt pour attendre que la stratégie de transformation ait un impact significatif sur le chiffre d'affaires ou la rentabilité du Groupe. Dans un environnement macroéconomique difficile, à la fois dans les jeux vidéos et la blockchain en général, Atari entend poursuivre la transformation de ses opérations sur ses quatre lignes de métiers.

Point sur le nouveau projet de token

Atari a communiqué en avril 2022 son intention d'étudier la création d'un nouveau token qui viendrait servir le développement de son écosystème. Ce projet demeure encore à un stade préliminaire de son développement et Atari entend considérer avec attention les diverses options de structuration de son projet, en tenant compte également des enjeux réglementaires, de l'évolution de l'environnement de marché blockchain, pour répondre aux attentes de sa communauté de fans et de partenaires. De nouvelles annonces concernant ce projet pourraient être faites au cours du prochain exercice.

Le rapport financier semestriel a été déposé ce jour auprès de l'Autorité des marchés financiers (AMF) et mis à disposition du public sur le site internet de la Société.

A PROPOS D'ATARI

Atari est un Groupe de divertissement interactif et une marque emblématique du secteur des jeux vidéos. Le Groupe est mondialement connu pour ses produits de divertissement interactifs multi-plateformes et ses produits sous licence. Atari possède et/ou gère un portefeuille de plus de 200 jeux et franchises, dont des marques mondialement connues comme Asteroids®, Centipede®, Missile Command® ou Pong® et RollerCoaster Tycoon®. www.Atari.com
Les actions Atari sont cotées en France sur Euronext Growth Paris (ISIN Code FR0010478248, Ticker ALATA).

©2022 Atari Interactive, Inc. Atari wordmark and logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc.

Contacts

Atari - Investor Relations

Tel + 33 1 83 64 61 57 - investisseur@atari-sa.com | www.atari.com/news/

Calyptus – Marie Calleux

Tel + 33 1 53 65 68 68 – atari@calyptus.net

Listing Sponsor- Euroland

Tel +33 1 44 70 20 84

Julia Bridger - jbridger@elcorp.com

ANNEXES

Compte de résultat consolidé

(M€)	S1 22/23	S1 21/22
Chiffre d'affaires	4.3	6.0
Coût des ventes	(1.0)	(2.6)
MARGE BRUTE	3.3	3.3
Frais de recherche et développement	(2.3)	(3.5)
Frais marketing et commerciaux	(0.3)	(0.6)
Frais généraux et administratifs	(4.9)	(2.1)
Autres produits et charges d'exploitation	(0.0)	-
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	(4.2)	(2.8)
Autres produits opérationnels	2.3	-
Autres charges opérationnelles	(3.3)	-
RESULTAT OPERATIONNEL	(5.2)	(2.8)
Coût de l'endettement financier	(0.1)	(0.0)
Autres produits et charges financiers	(0.1)	0.2
Quote part de résultat net de sociétés mise en équivalence	-	(0.1)
Impôt sur les bénéfices	(0.0)	(0.0)
RÉSULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES	(5.4)	(2.8)
Résultat net des activités non poursuivies	(0.1)	(0.7)
RÉSULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	(5.4)	(3.5)

Bilan Consolidé

ACTIF (M€)	S1 22/23	FY 21/22
Immobilisations incorporelles	8.4	6.1
Immobilisations corporelles	0.0	0.0
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	1.6	1.6
Actifs financiers non courants	9.8	9.2
Impôts différés actifs	2.3	2.0
Actifs non courants	22.0	18.9
Stocks	0.6	2.1
Clients et comptes rattachés	2.4	2.4
Actif financier courant	0.1	0.0
Autres actifs courants	1.1	1.7
Trésorerie et équivalents de trésorerie	2.5	0.6
Actifs détenus en vue de la vente	0.0	0.0
Actifs courants	6.7	7.0
Total actif	28.7	26.0

PASSIF (M€)	S1 22/23	FY 21/22
Capital	3.8	3.1
Primes d'émission	32.7	21.4
Réserves consolidées	(18.0)	3.7
Résultat de l'exercice part Groupe	(5.4)	(23.8)
Capitaux propres Part du Groupe	13.0	4.4
Intérêts minoritaires	(0.0)	0.0
Capitaux propres de l'ensemble consolidé	12.9	4.4
Provisions pour risques et charges non courantes	-	0.9
Dettes financières non courantes	2.5	5.0
Dettes locatives long terme	1.3	1.3
Autres passifs non courants	0.8	0.7
Passifs non courants	4.6	8.0
Provisions pour risques et charges courantes	0.4	0.4
Dettes financières courantes	0.1	0.1
Dettes locatives court terme	0.4	0.4
Dettes fournisseurs	5.3	8.2
Autres passifs courants	4.8	4.5
Passifs détenus en vue de la vente	0.1	0.1
Passifs courants	11.2	13.6
Total passif	28.7	26.0

Tableau des flux de trésorerie

(M€)	S1 22/23	FY 21/22
Résultat de l'exercice	(5,4)	(23,8)
Charges et produits sans effets sur la trésorerie		
Dotation (reprise) amortissements & provisions sur actifs non courants	3,6	14,7
Charges (produits) liés aux stocks options et assimilées	0,4	0,8
Autres charges calculées	(0,2)	(0,2)
CAPACITÉ D'AUTOFINANCEMENT	(1,6)	(8,5)
Variation du besoin en fonds de roulement :		
Stocks	(2,1)	(4,4)
Créances Clients et comptes rattachés	(0,5)	2,4
Fournisseurs et comptes rattachés	(4,0)	0,6
Autres actifs et passifs courants et non courants	1,0	4,2
FLUX NETS DES ACTIVITÉS OPÉRATIONNELLES	(7,1)	(5,8)
Décaissements sur acquisition ou augmentation		
Immobilisations incorporelles	(2,5)	(4,3)
Actifs financiers non courants	(0,1)	(0,1)
Encaissements sur cessions ou remboursement		
Actifs financiers non courants	-	0,0
FLUX NETS DES OPÉRATIONS D'INVESTISSEMENT	(2,6)	(4,3)
Fonds nets reçus par :		
Augmentation de capital	12,0	2,4
Emprunts	(2,6)	5,0
Fonds nets décaissés par :		
Remboursement d'emprunts	(0,0)	0,1
FLUX NETS DES OPÉRATIONS DE FINANCEMENT	9,4	7,6
Incidence des variations du cours des devises	2,2	0,7
VARIATION DE TRESORERIE NETTE	1,9	(1,8)
(M€)	S1 22/23	FY 21/22
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	0,6	2,5
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	2,5	0,6
VARIATION DE TRESORERIE NETTE	1,9	(1,8)
Analyse de la trésorerie de clôture		
Trésorerie et équivalents trésorerie	2,5	0,6

Synthèse des actifs digitaux détenus par la Société (au 30 septembre 2022)

Cryptomonnaies

Nature	Nombre	Valeur ³ (€K)
Ethereum	542.27	739
WETHereum	5.05	7
USDC	11 000	11
CHAIN Token	1 million	26
Tower Token	2.54 millions	12
LYM Token	4.67 millions	14
TOTAL		809

Autres actifs digitaux

Nature	Nombre	Valeur
ATRI Tokens	259 million	€0.9M ⁴
Terrains Sandbox	972 parcelles	n/a
NFT 50 ans d'Atari	36	€5.4 K

³ Source <https://coinmarketcap.com/> au 30 septembre 2022

⁴ Valeur théorique. A la date de ce document la valeur des Token Atri est de 0,5 M€

AVERTISSEMENT

Ce communiqué comporte des éléments non factuels, notamment et de façon non exclusive, certaines affirmations concernant des résultats à venir et d'autres événements futurs. Ces affirmations sont fondées sur la vision actuelle et les hypothèses de la direction d'Atari. Elles incorporent des risques et des incertitudes connues et inconnues qui pourraient se traduire par des différences significatives au titre des résultats, de la rentabilité et des événements prévus. En outre, Atari, ses actionnaires et ses affiliés, administrateurs, dirigeants, conseils et salariés respectifs ne font aucune déclaration ou garantie sur les informations statistiques ou les informations prévisionnelles contenues dans le présent communiqué qui proviennent ou sont dérivées de sources tierces ou de publications de l'industrie. Le cas échéant, ces données statistiques et informations prévisionnelles ne sont utilisées dans ce communiqué qu'à des fins d'information.