

**ATARI®**



# European Large & Midcap Event

14 & 15  
Oct 2019





Dans la présente présentation, les expressions « Atari », la « Société » désignent la société Atari. L'expression le « Groupe » désigne le groupe de sociétés constitué par la Société et l'ensemble des sociétés entrant dans son périmètre de consolidation.

La présentation contient des indications sur les objectifs du Groupe ainsi que des déclarations prospectives concernant notamment ses projets en cours ou futurs. Ces indications et déclarations sont parfois identifiées par l'utilisation du futur, du conditionnel.

L'attention du lecteur est attirée sur le fait que la réalisation de ces objectifs et de ces déclarations prospectives dépend de circonstances ou de faits qui pourraient ou non se produire dans le futur. Ces déclarations et ces informations sur les objectifs peuvent être affectées par des risques connus et inconnus, des incertitudes et d'autres facteurs qui pourraient faire en sorte que les résultats futurs, les performances et les réalisations du Groupe soient significativement différents des objectifs formulés ou suggérés. Ces facteurs peuvent inclure les évolutions de la conjoncture économique et commerciale, de la réglementation, ainsi que les facteurs de risque exposés en section 8 du Rapport de gestion figurant dans le Rapport financier annuel des comptes clos le 31 mars 2019 disponible sur le site internet d'Atari [www.atari-investisseurs.fr](http://www.atari-investisseurs.fr).

Les investisseurs sont invités à prendre attentivement en considération ces facteurs de risques avant de prendre leur décision d'investissement. La réalisation de tout ou partie de ces risques est susceptible d'avoir un effet défavorable sur l'activité, la situation financière, les résultats du Groupe ou sur sa capacité à réaliser ses objectifs ou la valeur des titres de l'Emetteur.

**Tout investissement en actions Atari, dont le cours de bourse est très volatile, comporte un risque important.**



## Frédéric Chesnais P.D.G.

- Premier actionnaire d'Atari
- DG Adjoint & DAF du groupe Atari de 2001-2004, PDG d'Atari Interactive jusqu'en 2007
- Expérience importante dans la production exécutive



## Philippe Mularski D.A.F.

- Expert-Comptable et Commissaire aux comptes diplômé
- Ancien Directeur financier dans le Groupe Lagardère, ancien Directeur comptable dans le Groupe Sucres & Denrées
- Rejoint le Groupe Atari en 2014



## Michael Arzt C.O.O. Atari Connect

- Ancien dirigeant des World Cyber Games de Samsung
- Grande expérience de l'Entertainment
- En charge du développement de l'Atari VCS



## Jean-Marcel Nicolai C.O.O. Games

- Ancien dirigeant Monde des studios de développement de jeux Walt Disney
- Forte expertise sur toutes les plateformes
- Forte connaissance de la marque Atari (a travaillé chez Atari de 2000 à 2007)



## Manfred Mantshev Biz Dev / Strategy

- Ancien conseil au sein de la banque d'investissement UBS
- A conseillé de grands comptes dans le secteur du jeu vidéo
- 10 années d'expérience en matières d'investissements et marchés



1

**Histoire  
récente**

2

**Stratégie  
Organisation**

3

**Lignes  
d'activité**

4

**Résultats  
financiers**

# Histoire récente





# Atari, l'icône d'une culture



Fondée en 1972

Créateur de l'industrie des jeux vidéo

- Révolution, Technologie, Entertainment
- Innovation et aussi Lifestyle



Marqueur d'une génération culturelle

Propriétaire d'un impressionnant portefeuille de jeux

- Le top des 10 franchises a cumulé plus de 2 milliards US\$
- Un portefeuille de plus de 200 jeux avec une histoire riche et des images iconiques



CENTIPEDS

ASTEROIDS



PONG



STAR RAIDERS



TEMPEST



# Un portefeuille de plus de 200 Jeux



Atari est une marque emblématique mondialement reconnue avec un portefeuille incomparable de jeux populaires et plus de 800 URL

PONG

GRAVITAR

TEMPEST



ASTEROIDS

ATARI  
MILLIPEDE

CENTIPEDS

LUNAR  
LANDER

CRYSTAL  
CASTLES



BREXIT





# Une marque emblématique et forte



**BLADE  
RUNNER  
2049**

(Octobre 2017)



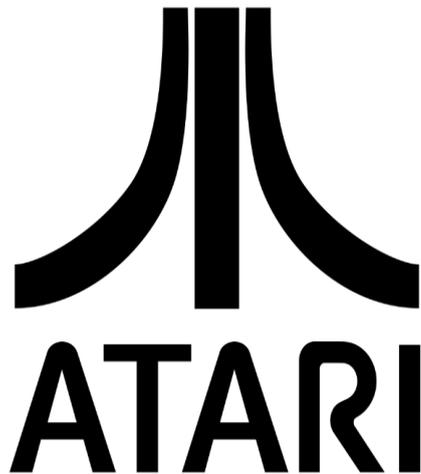
**READY  
PLAYER  
ONE**

(Mars 2018)





# Une marque à l'origine d'une industrie



1972

Créé par Nolan  
Bushnell

1981

Faillite

1998

Vendu par Warner à  
Hasbro

2000

Vendu à Infogrames  
Entertainment

2006

Prise de contrôle par  
un Hedge Fund

2013

Faillite

2013

Prise de contrôle par  
Frédéric Chesnais



# 2013-2017 : le retournement



## ➔ 2013

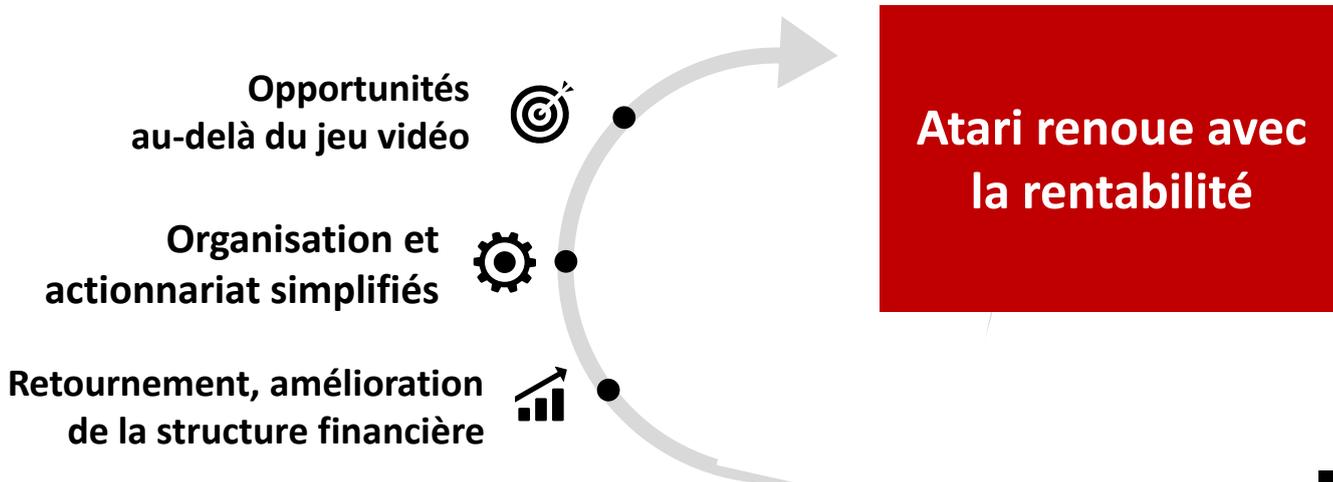
- **Janvier**  
Filiales US placées en “Chapter 11”,
- **Février**  
BlueBay cède ses parts  
à Frédéric Chesnais et Alden,
- **Décembre**  
Sortie des filiales US du “Chapter 11”.

## ➔ 2014/2016

- Nouvelle équipe dirigeante,
- Relance de la production de jeux,
- Mise en place de la stratégie de retournement,
- Appui sur des partenariats.

## ➔ 2017/2019

- Lancement de nouveaux jeux,
- Développement des activités de licences,
- Optimisation de la structure financière.





# 2013-2019 : Retournement / croissance



(M€)	31.03.2019	31.03.2018	31.03.2013
Chiffre d'affaires	20,6	18,0	1,2
Résultat opérationnel courant	3,1	2,3	0,6
Résultat opérationnel	2,5	2,5	(2,0)
Résultat net	2,7	2,3	(35,8)
Capitaux propres part Groupe	22,3	13,8	(34,9)
Trésorerie nette (Endettement net) globale	7,8	2,5	(31,4)

(Exercices clos le 31 mars)

## De Mars 2013 à Mars 2019 :



Une relance soutenue principalement par 2 franchises et un programme de licence

- Rollercoaster Tycoon (PC, Mobile, Switch, PS4) et Atari Vault
- Programme de licence : Atari Flashback, mini-arcades, ..

Encore plus de 200 jeux en catalogue et montée en puissance des activités multimédia



# Actionnariat au 1<sup>er</sup> septembre 2019



	TOTAL	Ker Ventures / Chesnais	Zyngier Administrateur	Autocontrôle	Flottant
<b>Nombre d'actions au 1er septembre 2019</b>	<b>256 109 260</b>	<b>47 065 781</b>	<b>9 951 540</b>	<b>279 589</b>	<b>198 812 350</b>
<i>% sur total actions</i>	<i>100,00%</i>	<i>18,38%</i>	<i>3,89%</i>	<i>0,11%</i>	<i>77,63%</i>
Plan de Stock options	21 287 169	13 427 500			7 859 669
BSA	2 799 117	1 755 294	1 043 823		
<b>Nombre d'actions "Fully diluted"</b>	<b>280 195 546</b>	<b>62 248 575</b>	<b>10 995 363</b>	<b>279 589</b>	<b>206 672 019</b>
<i>% sur total actions</i>	<i>100,00%</i>	<i>22,22%</i>	<i>3,92%</i>	<i>0,10%</i>	<i>73,76%</i>

# Stratégie / Organisation





● La marque Atari signifie *Entertainment et Digital Technology*

● 4 directions opérationnelles structurées autour d'expertises fortes

■ **Atari Games**

*Video games, Multimedia & Licensing*



■ **Atari Casino**

*Game like never before*



■ **Atari VCS**

*Reinventing the way you game again*



■ **Atari Partners**

*Investing in technology for the future*



● Exploitation directe ou par voie de licence

● Complémentarité des audiences / Maximisation des efforts marketing



# L'ancienne chaîne de valeur



**Intégration des fonctions clés,  
utilisation très limitée de tiers ;**

**Forte dépendance de la distribution  
physique ;**

**Niveau limité de revenus accessoires  
(digital, licences, merchandising,...).**

**Atari  
n'opère plus  
selon ce modèle**

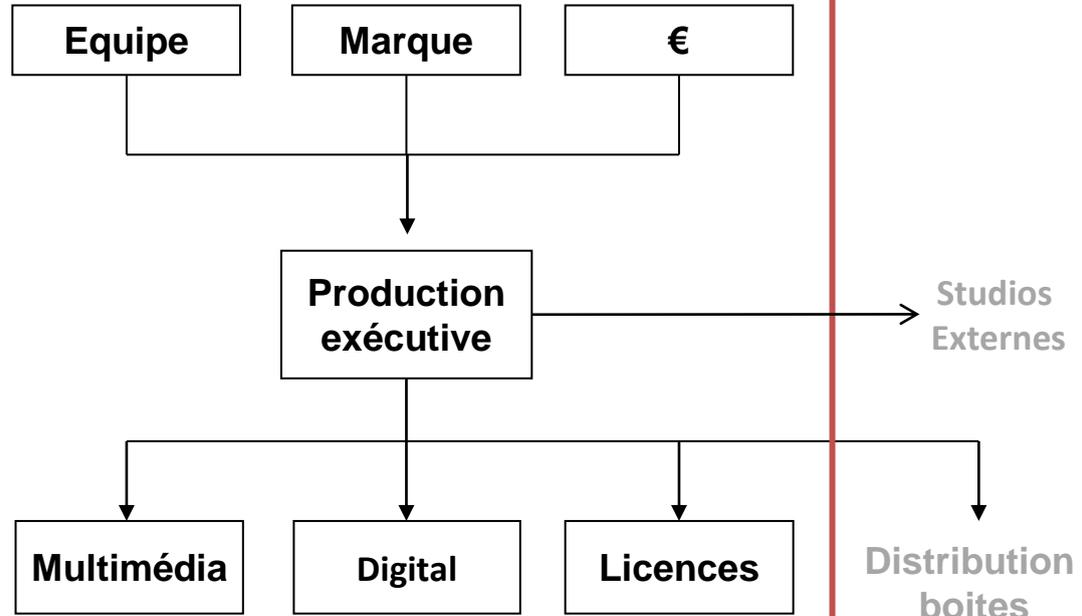


# Le "Business Model" actuel



## Atari aujourd'hui

- Studios externes
- Diversification des réseaux de distribution
- Distribution digitale





# Le “Business Model” actuel



**Nouer des partenariats de production de contenus pour valoriser un ensemble de marques et de propriétés intellectuelles de premier plan dans l’industrie du divertissement interactif.**

**DE SOLIDES  
ATOUTS**

Un large  
portefeuille  
de jeux

Une production  
et des opérations  
optimisées

Une gestion  
efficace du  
marketing digital

Une équipe de  
management  
expérimentée

**POUR  
MAXIMISER  
LES  
PROFITS**

Coûts fixes au  
plus bas,  
gestion de  
production  
externalisée

Co-investissements  
avec des studios  
externes ou des  
partenaires

Distribution  
numérique  
totalement  
fonctionnelle  
et privilégiée



# Une stratégie de croissance rentable



- **Un business model efficace :**
  - Pas de coûts fixes / Important catalogue de propriétés intellectuelles
  - Une équipe expérimentée et largement engagée financièrement

**Une marque emblématique, intergénérationnelle et internationale**

**Secteur en forte croissance avec de nombreuses opportunités.**

- Jeux vidéo
- Jeux de casino
- Console, Hardware
- Partenariats

**Beaucoup d'autres opportunités**

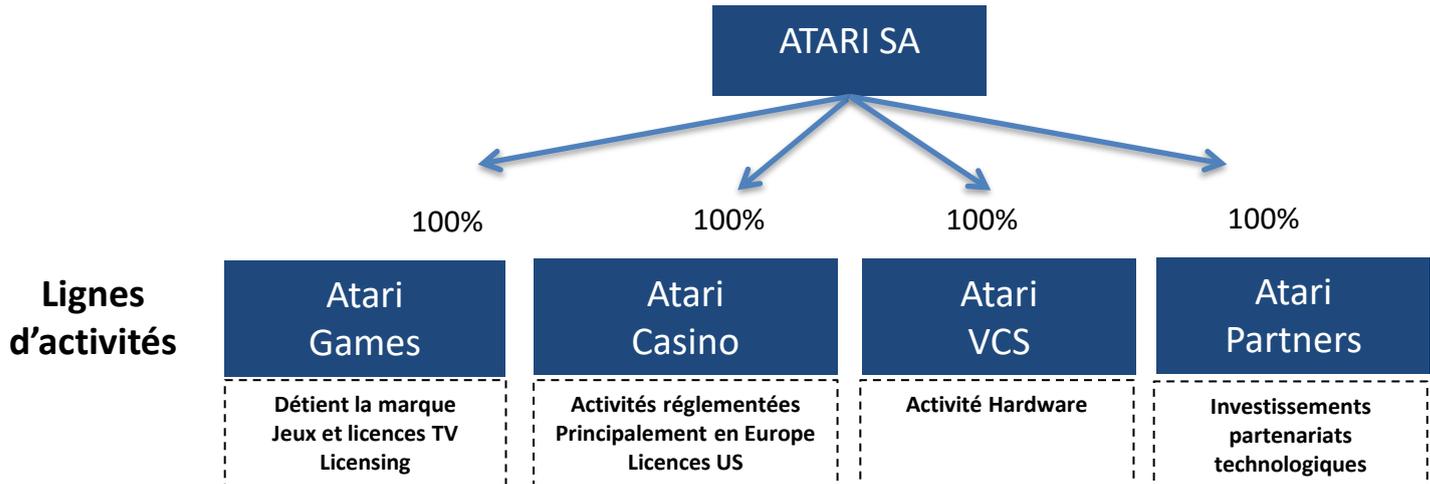
- TV (séries et jeux)
- Web séries
- Films
- Bandes dessinées etc...



# Une organisation adaptée



**Atari SA est la Société mère cotée sur Euronext Paris.** Atari SA détient 100% de chaque ligne d'activités, dont les sociétés sont implantées aux Etats-Unis à l'exception de Atari Partners implantée en France.



# Lignes d'activités



## Atari Games

*Video games, Multimedia & Licensing*





# Atari Games : le cœur de métier actuel



- **Importants succès des jeux de simulation** avec la licence RollerCoaster Tycoon dont l'extension jusqu'en 2022 permet d'assurer la dynamique de croissance.
- **Nouveaux jeux en cours de développement**, sous diverses plateformes, pour des sorties sur 2019 et 2020.
- **Des opportunités identifiées et développées** combinant *Multimédia* et *Licensing*.



# Atari Games: Portefeuille actuel



Version mobile 3D de la célèbre simulation de parc d'attractions pour iOS et Android (plus de 24 million de téléchargements)



Le célèbre parc d'attractions débarque sur la Nintendo Switch



La version originale de la célèbre simulation de parc d'attractions en 2D pour iOS et Android



Jeu de puzzle culinaire développé en collaboration avec l'animateur de TV américaine Jonathan «Foodgod» Cheban pour iOS et Android



Jeu de simulation et de construction urbaine et de transport sur iOS and Android



# Atari Games: Sorties 2019-2020



## DAYS OF DOOM

Jeu de simulation de survie développé pour iOS et Android

## KRYSHA

Jeu de simulation dans un univers de gangsters développé pour iOS et Android

## NINJA GOLF

Jeu mêlant combat de ninjas et parcours de golf. Version player versus player développé pour iOS et Android

## My Roller Coaster Tycoon Story

Jeu de puzzle pour iOS et Android, se déroulant dans l'univers de RCT.

## ASTERIODS ROYALE

Jeu de course spatiale multi-joueurs basé sur le jeu classique Atari pour iOS et Android

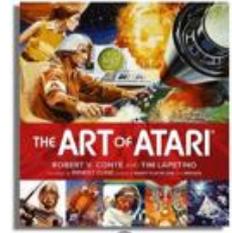
## ASTRO PONG LORDS

Un remix en format Battle Royale inspiré de jeux classiques Atari pour iOS et Android



# Activité licensing

- Renforcer la présence de la marque et de son catalogue de jeux grâce à l'intégration avec des marques nationales et mondiales ou des produits tendances
  - Exemple : les produits de jeux « Plug & Play » : + 7 millions d'unités vendues



## Atari Casino

*Game like never before*





L'univers des jeux de casino offre une opportunité de tirer parti du portefeuille de propriétés Atari à travers les jeux de :

## Casino social

- Jeux de hasard en ligne, mobiles et physiques utilisant les mécanismes traditionnels du casino (machines à sous, poker, etc.)  
“**LUCK ONLY**”



## Casino en argent réel

- **Luck only**
- **Skill-Based Gaming** - “**SKILL ONLY**”: Jeu basé sur les compétences, jeux en ligne, mobiles et physiques dans lesquels le résultat est déterminé par les compétences d'adresses ou mentales des joueurs (jeux d'arcade, jeux-questionnaires, jeux de mots, etc.).
- **Hybrid Gaming** - “**LUCK AND SKILL**”: Jeux combinant compétences d'adresses ou mentales et un élément de hasard.



## “Business Model”

- Casino social: licensing uniquement
- Casino en argent réel: licensing et exploitation directe

## Atari VCS

*Reinventing the way you game again*





ATARI VCS™

*"The PC, re-imagined for your living room."  
"Reinventing the living room entertainment experience."*

## Procurer le meilleur de l'expérience PC à la télévision de salon :

- Des jeux, des jeux, des jeux
- Des contenus multimédia + des playlists
- Des objets connectés et des accessoires
- Une boutique en ligne

## Partenaires :

- Processeur: AMD Ryzen – Linux OS
- Fabrication: Asteelflash

**Prix public:** à partir de \$249

**Atari vend plus de 500 000 consoles Flashback (plug-and-play) chaque année.**



# Atari VCS – Objectifs & Stratégie



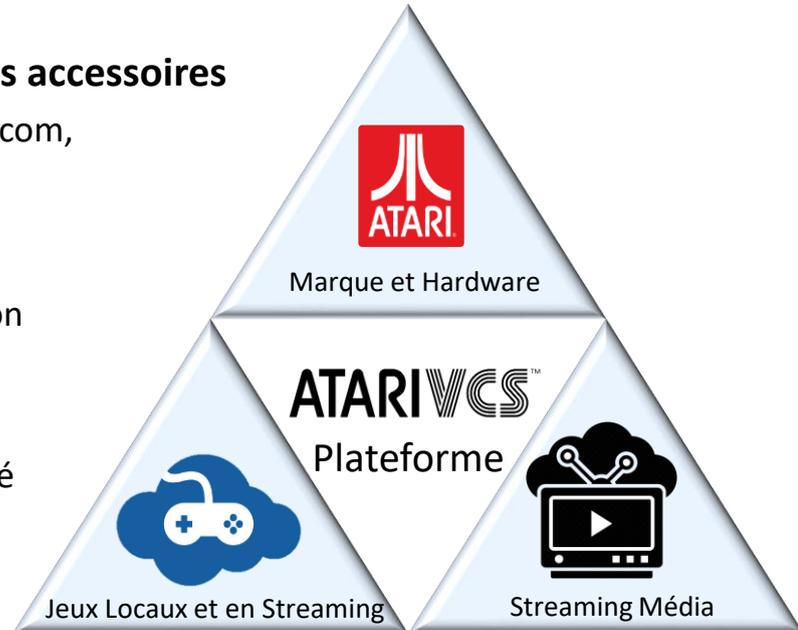
**Objectif : Développer un nouvel écosystème de jeux et de divertissement interactif offrant aux utilisateurs une expérience exceptionnelle**

## Distribution mondiale de l'Atari VCS et des accessoires

- Précommandes ouvertes sur Walmart.com, GameStop.com et AtariVCS.com

## Développer les partenariats de contenu

- Réunir marques, contenu et distribution
- Jeux multiplateforme VCS et mobile
- Apps de divertissement
- Apps de communication et productivité
- Contenu créé par les utilisateurs



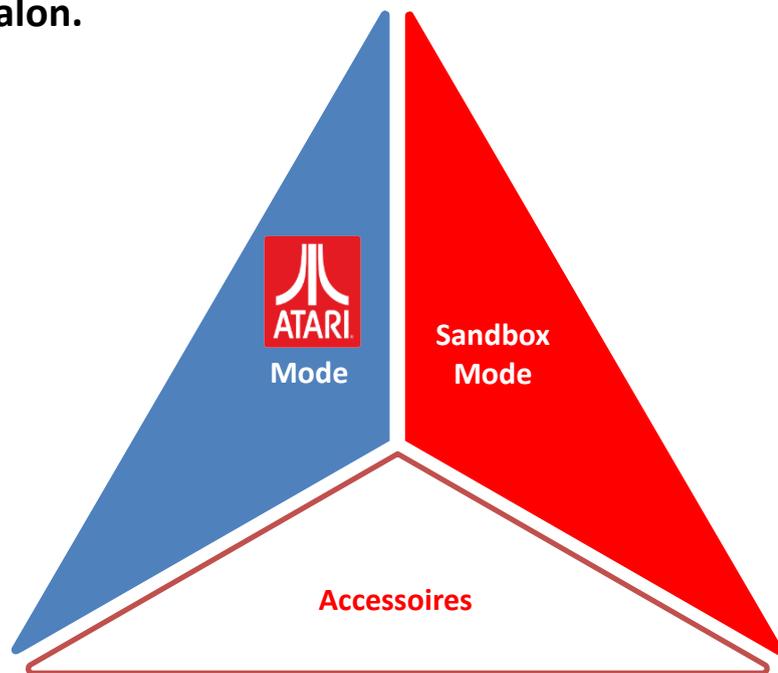


# Atari VCS - Description



L'Atari VCS réunit un Atari Mode, un Sandbox Mode, des spécifications techniques puissantes et des accessoires modernes pour amener une plateforme unique de jeux et de divertissement au cœur du salon.

- L'**Atari Mode** offre des jeux Atari exclusifs, des jeux de tiers, des apps de divertissement et pour la maison
- Le **Sandbox Mode** permet à l'utilisateur de personnaliser son expérience de l'Atari VCS
- Le **nouveau Joystick Atari Classique** et le **Contrôleur Moderne** apportent une nouvelle expérience de jeu



L'ambition de l'Atari VCS : devenir l'app store pour le salon, offrant une destination pour l'utilisateur où il pourra satisfaire toutes ses envies de jeux et de divertissement en un seul endroit.



## Atari s'associe à Antstream Arcade pour amener des milliers de jeux rétro sur l'Atari VCS grâce au streaming

### Antstream Arcade sur l'Atari VCS proposera:

- Un accès à une librairie existante de plus de 2.000 jeux vidéo classiques officiels sous licence
- Plus de 50 jeux Atari classiques au lancement avec d'avantage de jeux à venir
  - Compatible avec le Joystick VCS Classique et le Contrôleur VCS Moderne
  - Editions spéciales de jeux avec de nouvelles fonctionnalités (multi-joueurs, versions "pures" non-modifiées)
  - Défis sociaux pour impliquer et encourager les fans
- L'Antstream Arcade App pour l'Atari VCS offre une période d'essai gratuite de 30 jours
- Abonnements à partir de \$7.99/mois





# Atari VCS – Précommandes exclusives



L'Atari VCS est actuellement disponible en précommande aux Etats-Unis chez :

**Walmart** 



*Walmart Exclusive:  
Atari VCS 800 Carbon Gold*

**GameStop**



*GameStop Exclusive:  
Atari VCS 800 Onyx*

**ATARI VCS™**



*AtarVCS.com Exclusive:  
Atari VCS Black Walnut*



La plateforme VCS va offrir une joie sans limites aux fans à travers le monde et de multiples sources de revenu pour Atari et ses partenaires au fil du temps

## Les sources de revenu directes ou partagées incluent :

- Ventes de systèmes de hardware  
Systèmes standard et en édition limitée collector
- Offre de contenus intégrés à l'Atari VCS  
Jeux nouveaux et classiques, Objets dans le jeu  
Films et TV, Musique, etc.
- Abonnements et services en ligne
- Streaming, Stockage dans le cloud, Intégration Smart Home
- Périphériques et ventes d'accessoires sous licence  
Joysticks, Contrôleurs, Haut-Parleurs, Ecouteurs et autres appareils
- Ventes de produits de merchandising officiel  
Vêtements, Objets de Collection, etc.





# Atari VCS – Calendrier Indicatif



- **Octobre 2019** : Prototype fonctionnel démarrant sous Linux
- **Octobre – Décembre 2019** :
  - Tests continus
  - Avant-première pour membres de la presse et partenaires
- **Décembre 2019** : Validation finale et première production
- **8-10 Janvier 2020** : Consumer Electronics Show à Las Vegas
- **Mars 2020** : Lancement grand public aux Etats-Unis  
(Walmart / Gamestop / AtariVCS.com)

# Atari Partners

*Investing in technology for the future*





- **Atari Partners a pour vocation d'investir dans des entreprises technologiques en échange d'un droit d'utilisation de la marque Atari.**

## **La stratégie :**

- Etre partie prenante des révolutions technologiques
  - Favoriser les partenariats avec des investissements limités
- 
- **Impacts court terme / long terme de la technologie blockchain**
    - Important potentiel, révolution technologique
    - Impact stratégique même si la spéculation sur les crypto-monnaies brouille parfois le potentiel des projets crypto-industriels
- 
- **Investissements réalisés:**
    - Infinity Networks Ltd (Atari Token)
    - Crypto-casinos avec Pariplay (Pong Token)

# Résultats financiers





# Evénements-clés de l'exercice 2018/2019



**Précommandes de l'Atari VCS Indiegogo.com**  
**> 2,7 M€ et 11 216 clients** (au 30/06/ 2018)



**Démarrage d'un contrat de licence avec Animoca :**  
développement de "Non Fungible Tokens" (NFT) pour  
RollerCoaster Tycoon Touch et Goon Squad



**Forte progression des activités de licence**

**+63%**

**Renégociation du contrat de licence de marque**  
**avec Infinity Networks Ltd :** adapter l'investissement et  
le ROI au développement d'INL



## Autres événements corporates et financiers

- ✓ Augmentation de capital de 7,5 M€ (avril 2018)
- ✓ Règlement du litige Raynal (358 K€, 39 250 actions, participation aux profits futurs de la franchise)
- ✓ Cession des franchises Alone in the dark et Act of war à THQ pour 735 K€
- ✓ Règlement du litige Feargal Mac Conuladh
- ✓ Dépréciation des titres Kizzang (2 M€)



# Evénements-clés depuis le 31/03/2019



- **Listing secondaire à Stockholm** (25 avril 2019)
  - > favoriser la visibilité boursière
- **Transfert du siège social** : 25 rue Godot de Mauroy 75009 Paris
  - > limiter les coûts de structure
- **Dépréciation des titres Infinity Networks Limited** (0,7 M€)
  - > prise en compte uniquement des montants payés
- **Accords de distribution de l'Atari VCS aux Etats-Unis**
  - > livraison à partir de mars 2020 de modèles dédiés  
\$249,99 : Atari VCS 400 Onyx (4GB),  
\$389,99 : Atari VCS 800 (8GB, joystick et contrôleur)
- **Partenariat avec Antstream pour l'Atari VCS**
  - > accès à des milliers de jeux rétro en streaming





# Résultats au 31 mars 2019



(M€)	31.03.2019	31.03.2018
Chiffre d'affaires	20,6	18,0
Coût des ventes	(3,9)	(2,2)
<b>MARGE BRUTE</b>	<b>16,7</b>	15,8
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	81,1%	87,9%
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>3,1</b>	<b>2,3</b>
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	15,1%	12,8%
<b>RESULTAT OPERATIONNEL</b>	<b>2,5</b>	<b>2,5</b>
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	12,2%	14,1%
<b>RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE</b>	<b>2,7</b>	<b>2,3</b>



**Chiffre d'affaires : 20,6 M€**

- Un chiffre d'affaires en hausse  
+ 14,6 % à taux de change constant  
+ 13,4 % à taux de change courant



**Résultat opérationnel : + 2,5 M€**

- Règlements de litiges : -0,6M€



**Résultat opérationnel courant : + 3,1 M€**

- En croissance de + 36 %



**Résultat consolidé net : + 2,7 M€**

- Coût de l'endettement financier : NS
- Autres produits & charges financiers : - 0,4 M€

(M€)	31.03.2019	31.03.2018
Chiffre d'affaires	20,6	18,0
Coût des ventes	(3,9)	(2,2)
<b>MARGE BRUTE</b>	<b>16,7</b>	<b>15,8</b>
Frais de recherche et développement	(7,4)	(4,9)
Frais marketing et commerciaux	(3,7)	(4,5)
Frais généraux et administratifs	(3,9)	(3,8)
Autres produits et charges d'exploitation	1,4	(0,3)
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>3,1</b>	<b>2,3</b>

➔ **Résultat opérationnel courant : + 3,1 M€**, en augmentation de plus de 36 %

- **Frais de développement** : - 7,4 M€, relance de la production
- **Frais marketing** : - 3,7 M€, meilleur rendement du marketing sur le jeu RCT Touch (sorti sur exercice précédent)
- **Frais généraux** : - 3,9 M€, stable maintien d'une structure à faible coût
- **Autres produits & charges d'exploitation** : +1,4 M€, cession de droits et accord sur droits d'utilisation de licence

(M€)	31.03.2019	31.03.2018
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>3,1</b>	2,3
Autres produits et charges opérationnels	(0,6)	0,2
<b>RESULTAT OPERATIONNEL</b>	<b>2,5</b>	2,5
Coût de l'endettement financier	(0,0)	(0,2)
Autres produits et charges financiers	(0,4)	(0,1)
Impôt sur les bénéfices	0,6	-
<b>RESULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES</b>	<b>2,7</b>	2,3
Résultat net des activités non poursuivies	-	0,0
<b>RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE</b>	<b>2,7</b>	2,3

 **Résultat net : + 2,7 M€**, à comparer à +2,3 M€ au 31/03/2018

- **Autres produits & charges opérationnels** : -0,6 M€, règlement de litiges
- **Coût de l'endettement financier** : NS
- **Autres produits et charges financières** : -0,4M€, MV sur titres Short Shot -0,2M€, Provision titres Roam -0,2M€
- **Impôts** : impôt différé actif sur les entités US



# Bilan au 31 mars 2019



ACTIF (M€)	31.03.2019	31.03.2018
Immobilisations incorporelles	13,5	9,2
Immobilisations corporelles	0,0	0,0
Actifs financiers non courants	5,4	4,9
Impôts différés actifs	2,0	0,5
<b>Actifs non courants</b>	<b>20,9</b>	<b>14,6</b>
Stocks	0,2	0,2
Clients et comptes rattachés	3,0	3,9
Actifs d'impôts exigibles	0,0	0,0
Autres actifs courants	0,7	0,4
Trésorerie et équivalents de trésorerie	8,5	3,1
<b>Actifs courants</b>	<b>12,4</b>	<b>7,6</b>
<b>Total actif</b>	<b>33,3</b>	<b>22,2</b>

- ➔ **Immobilisations incorporelles : 13,5 M€**
  - Accroissement des frais de R&D immobilisés (RCT, nouveaux jeux, VCS)
- ➔ **Actifs financiers non courants : 5,4 M€**
  - Accroissement lié à des créances long terme
- ➔ **Impôt différé actif : 2,0 M€**



# Bilan au 31 mars 2019



<b>PASSIF (M€)</b>	<b>31.03.2019</b>	<b>31.03.2018</b>
Capital	2,6	2,4
Primes d'émission	8,0	11,6
Réserves consolidées	9,0	(2,5)
Résultat de l'exercice part Groupe	2,7	2,3
<b>Capitaux propres Part du Groupe</b>	<b>22,3</b>	<b>13,8</b>
Intérêts minoritaires	(0,0)	(0,0)
<b>Capitaux propres de l'ensemble consolidé</b>	<b>22,2</b>	<b>13,8</b>
Provisions pour risques et charges non courantes	0,7	0,0
Dettes financières non courantes	0,6	0,6
Autres passifs non courants	0,2	-
<b>Passifs non courants</b>	<b>1,4</b>	<b>0,7</b>
Provisions pour risques et charges courantes	0,1	0,4
Dettes financières courantes	0,1	-
Dettes fournisseurs	5,3	5,4
Autres passifs courants	4,3	2,0
<b>Passifs courants</b>	<b>9,7</b>	<b>7,8</b>
<b>Total passif</b>	<b>33,3</b>	<b>22,2</b>

➔ **Capitaux propres positifs** de 22,3 M€

➔ **Trésorerie nette : +7,8 M€**  
contre +2,5 M€ au 31/03/2018

➔ **Autres passifs courants : 4,3 M€**  
dont 2,7 M€ de produits d'avance



# Trésorerie nette globale au 31 mars 2019



(M€)	31.03.2019	31.03.2018
OCEANES 2003-2020	(0,6)	(0,6)
Engagements sur instruments financiers	(0,1)	
<b>Endettement financier brut</b>	<b>(0,7)</b>	<b>(0,6)</b>
Trésorerie et équivalents trésorerie	8,5	3,1
<b>Trésorerie nette (Endettement net)</b>	<b>7,8</b>	<b>2,5</b>

➔ **Trésorerie nette** : **+7,8 M€** contre +2,5 M€ au 31/03/2018

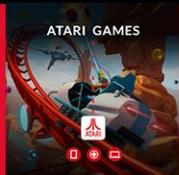
## ➔ En France, environ 732 millions d'euros de déficits fiscaux reportables

- **Economie fiscale potentielle** : de l'ordre de **205 millions** d'euros, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation
- **Economie fiscale potentielle par action** : environ **0,80 €** (Nombre d'actions au 31/03/2019 diminué des actions d'autocontrôle).

## ➔ Aux Etats-Unis, environ 650 millions de dollars de déficits fiscaux reportables

- **Economie fiscale potentielle** : **plus de 200 millions** de dollars US, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation
- Défis fiscaux arrivant à échéance d'utilisation à l'issue de l'exercice 2019/2020 : \$340 millions => à partir du 1<sup>er</sup> avril 2020 déficits fiscaux reportables : \$310 millions
- **Economie fiscale potentielle par action** : environ **0,51 \$** (Nombre d'actions au 31/03/2019 diminué des actions d'autocontrôle), et **0,24 \$** à partir du 1<sup>er</sup> avril 2020

# ATARI®



**Merci pour votre attention**

[www.atari.com](http://www.atari.com)

**14 & 15  
Oct 2019**

