

ATARI®



# Présentation Investisseurs

Janvier  
2020





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 dans le Document d'Enregistrement Universel incluant le Rapport financier annuel des comptes clos le 31 mars 2019 enregistré sous le numéro D19-0931 auprès de l'AMF le 8 novembre 2019 et disponible sur le site internet d'Atari [www.atari-investisseurs.fr](http://www.atari-investisseurs.fr). Le rapport financier relatif au 1<sup>er</sup> semestre de l'exercice 2019-2020 est également disponible sur le site internet d'Atari.

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.**



# Management ATARI



## 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





# 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  
MILLIPEDIE

CENTIPEDS

LUNAR  
LANDER

CRYSTAL  
CASTLES



BREXIT





# Une marque emblématique et forte



**BLADE  
RUNNER  
2049**

(Octobre 2017)



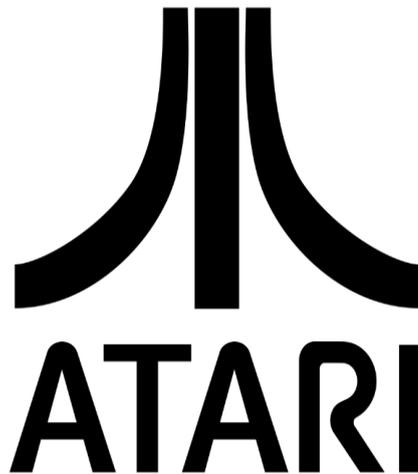
**READY  
PLAYER  
ONE**

(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

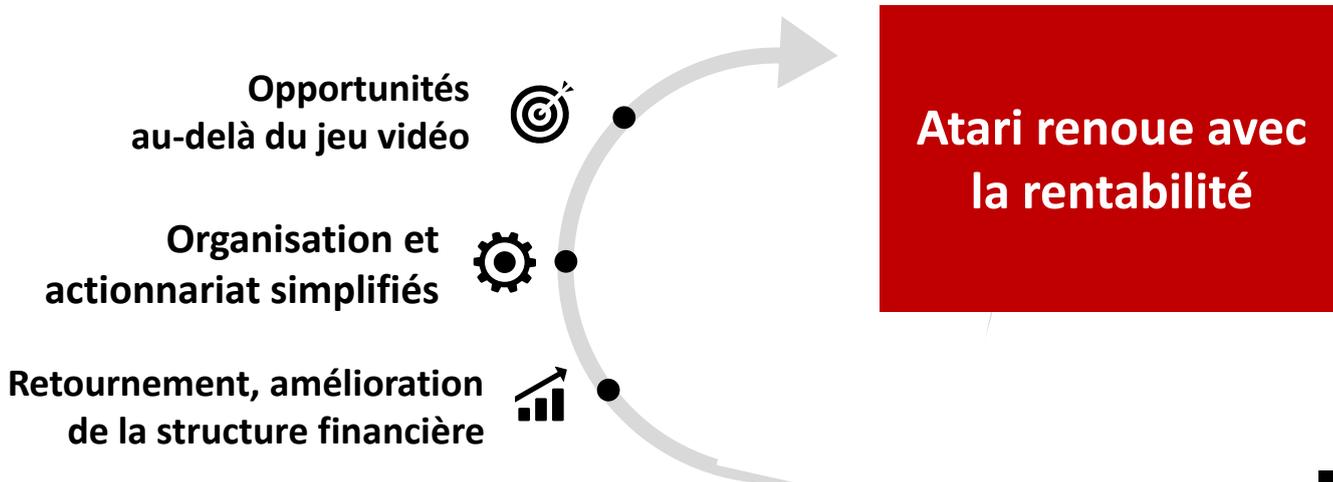
- **Janvier**  
Filiales US placées en “Chapter 11”,
- **Février**  
BlueBay cède ses parts  
à Frédéric Chesnais et Alden,
- **Décembre**  
Sortie des filiales US du “Chapter 11”.

## ➔ 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, ..

**Plus de 200 jeux en catalogue**



# Actionnariat au 30 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**

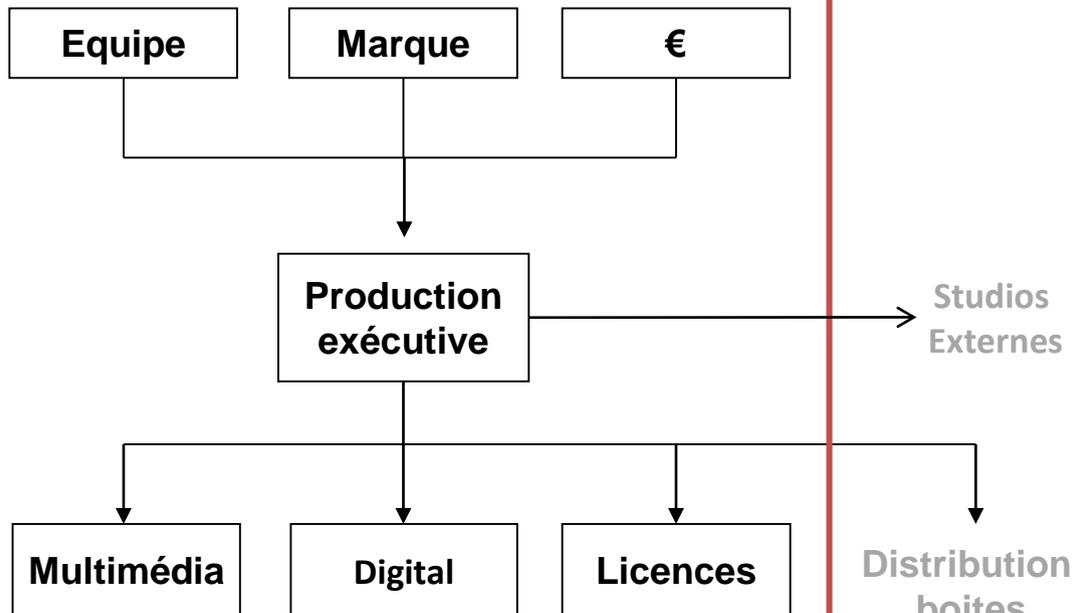


# Le "Business Model" actuel



## 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

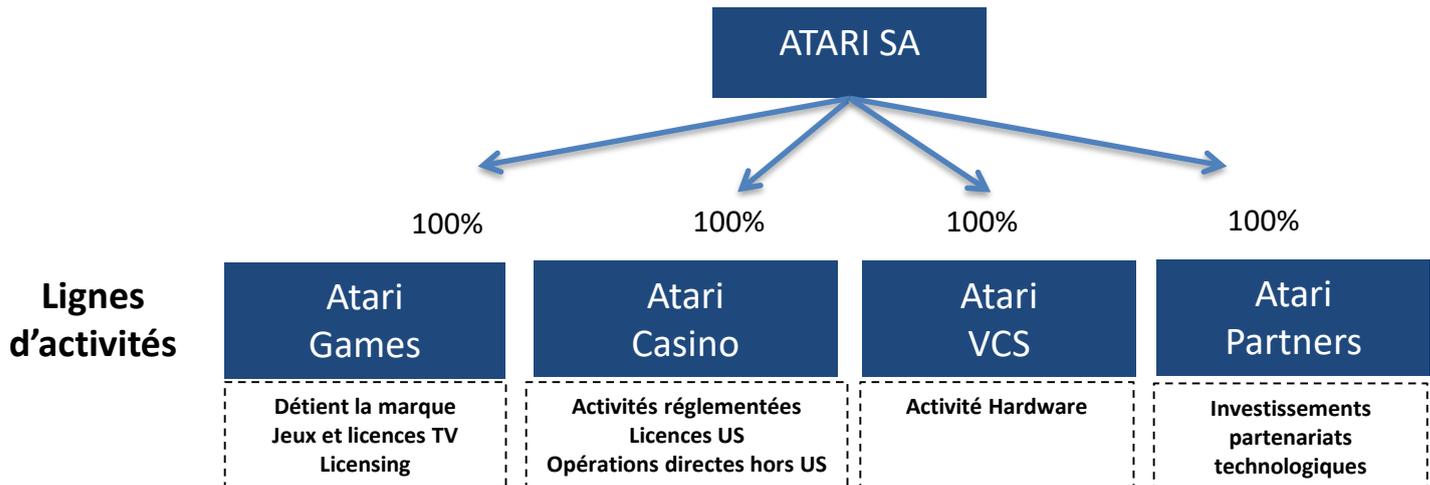
- TV (séries et jeux)
- Web séries
- Films
- Bandes dessinées etc...



# 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





Sur la base de la saisonnalité attendue et des lancements du second semestre de l'exercice 2019-2020, le Groupe réitère ses objectifs, à savoir l'accroissement de la profitabilité avec pour priorité la valorisation du portefeuille de jeux et de la marque Atari. Le second semestre sera marqué par plusieurs projets importants, en particulier :

## ATARI GAMES

- Poursuite du développement du jeu mobile Citytopia avec un lancement progressif dans différents pays.
- Poursuite du développement du jeu mobile Days of Doom, un des premiers jeux de survie sur plateformes mobiles.
- Lancement du jeu mobile Mob Empire (ex-Krysha) : jeu de simulation basé sur le moteur de RCT Touch qui s'inscrit dans un environnement de type Las Vegas. Le ton du jeu combine humour et approche de type «cartoon».
- Lancement de RollerCoaster Tycoon Touch (RCT) Story, un nouvel opus présentant un mode de jeu différent.

## ATARI CASINO

- Lancement des premiers jeux d'argent réel au Kenya.



## ATARI VCS

- Préparation du lancement commercial et négociation de partenariats de contenus avec les premiers envois prévus pour mars 2020 aux États-Unis ;
- Les revenus de l'Atari VCS contribueront au chiffre d'affaires du Groupe à compter des livraisons.

## ATARI PARTNERS

- Renégociation à venir avec Infinity Networks Limited, compte tenu du retard pris par INL dans la levée de fonds et le développement du projet de l'Atari Token ;
- Tests en environnement de production pour le Pong Token, crypto-devise pour les jeux en monnaie réelle ; le Groupe Atari, seul en charge de ce second projet, a mené à bien le développement de la plateforme technique sur le blockchain permettant d'émettre et de gérer cette crypto-devise.
- Accord de licence sur des hôtels Atari.

## 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 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



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

## KRYSHA

Mob Empire (ex Krysha) Jeu de simulation dans un univers de gangsters développé pour iOS et Android

## ASTEROIDS ROYALE

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



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



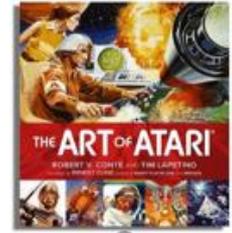
Un remix en format Battle Royale inspiré de jeux classiques Atari pour iOS et Android



# 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*





# Casino - Opportunités



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*



## L'iconique Atari Video Computer System, réinventé pour créer une plateforme PC de divertissement grand public pour le salon

- Le meilleur de l'expérience PC à la télévision
- Un App store intégré pour les jeux, la vidéo, etc...
- Un "Sandbox Mode" pour personnaliser le système d'exploitation PC
- Des options de stockage et de mémoire facilement modulables
- Un Design inspiré par le légendaire Atari 2600 Video Computer System



**Le jeu, le streaming, des possibilités de connexion et de création comme jamais auparavant, avec une liberté et une flexibilité inégalées.**

## Le jeu, le streaming, des possibilités de connection et de création comme jamais auparavant

### Principales caractéristiques :

- Une architecture PC optimisée pour la TV
- Des jeux, des jeux, des jeux : en local comme en streaming
- Un “Sandbox Mode” pour plus de créativité et de flexibilité
- Tout le multimédia accessible en streaming : films, télé, musique, etc ...



### Des produits connectés et des accessoires

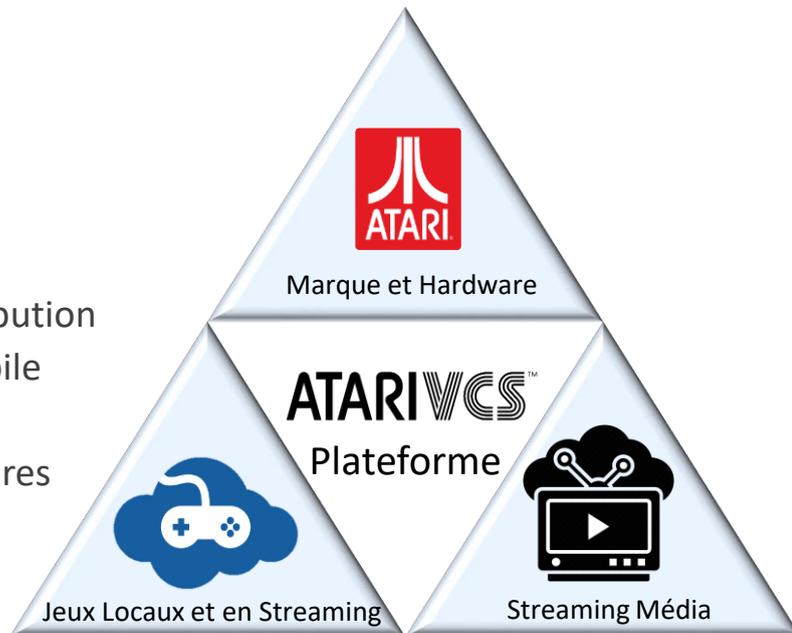
## Objectif : Développer un nouvel écosystème de jeux et de divertissement interactif offrant aux utilisateurs une expérience exceptionnelle

### Satisfaire toutes les envies de jeux et de divertissement

Atari VCS + Joystick/Controller + Keyboard

### Développer les partenariats de contenu

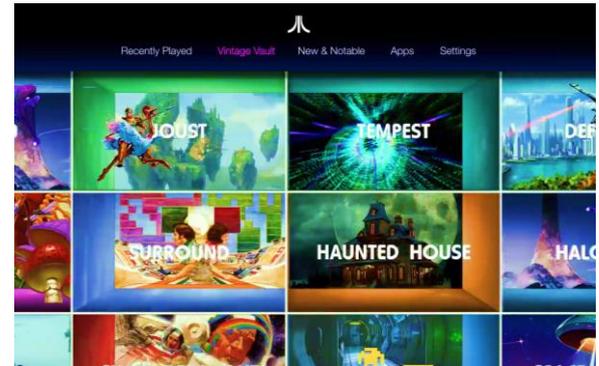
- Réunir marques, contenu et distribution
- Jeux multiplateformes VCS et mobile
- Apps de divertissement
- Apps de communication ou utilitaires
- Contenu créé par les utilisateurs



**Des nouveaux jeux, des jeux classiques, des jeux AAA, des jeux indépendants, des jeux créés par les utilisateurs**

## **Capitaliser sur le potentiel de divertissement et de la communauté d'Atari**

- Système d'exploitation basé sur Linux
- Préchargement d'Atari Vault avec plus de 100 jeux classiques
- Accès aux jeux originaux et classiques disponibles en téléchargement
- Accès à des jeux supplémentaires en streaming
- Accès aux versions modernes et e-sport de grands titres classiques



**Gameplay authentique et navigation facile avec le nouveau joystick classique ou le contrôleur moderne**

## Un produit conçu pour les joueurs

- **Jeux en local**

### “Nouveaux Classics” et jeux d’aujourd’hui

- Tous les titres exclusifs Atari
  - Atari Super Vault : plus de 100 classiques mis à jour et inclus gratuitement
- Jeux « AAA » : possibilité d’ajouter facilement du stockage externe pour plus de mémoire
- Jeux créés par des fans et publiés par Atari

### Classiques

- Emulateurs de console classiques
  - 2500, 5200, XT, Lynx, Jaguar, etc... à télécharger

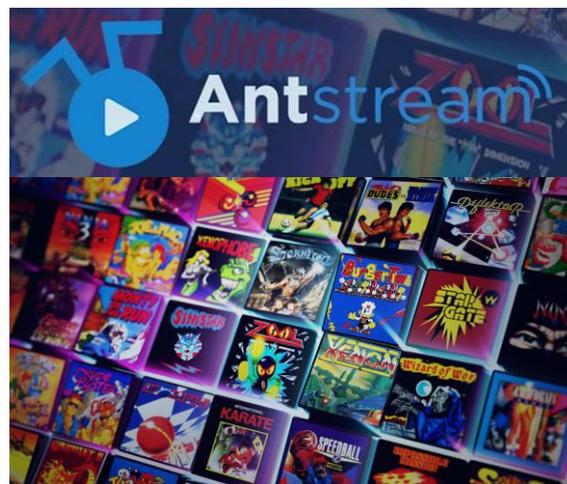
- **Jeux en Streaming**

### Jeux en streaming sur internet

- Antstream Arcade Atari Edition
  - Partenariat exclusif sur des milliers de titres de rétro gaming
- Jeux « AAA » des meilleurs éditeurs disponibles dans l’Atari Store
  - Jouables localement si compatibles avec la VCS
  - Toujours jouables avec le mode Sandbox
- Accès à toutes les offres de jeux existantes
  - Steam, Epic, Origin, Battle Net, GOG, etc...
  - xCloud, Stadia, Blade Shadow, Liquidsky, etc...
  - Accès via Cloud Play sur VCS ou en mode Sandbox

## Partenariat Antstream : « Edition Atari » optimisée du service streaming Antstream. Exclusivité pour l'Atari VCS

- Un accès à une librairie existante de plus de 2.000 jeux vidéo classiques officiels sous licence
- Atari VCS Edition offre la plus grande bibliothèque de jeux en streaming tant en format d'édition original qu'en format d'édition remastérisé
- Accessible directement depuis le tableau de bord de l'Atari VCS
- Essai gratuit de 30 jours, puis 2 options d'abonnement : mensuel à 9,99 USD/mois et annuel à 7,99 USD/mois



## Compatibilité « Unity »: Ouverture de l'Atari VCS au moteur de jeu le plus utilisé au monde



- **L'Atari VCS est compatible avec le moteur de jeu Unity**
  - Unity est la principale plateforme de développement de jeu utilisée dans près de la moitié des jeux vidéos existants sur le marché
  - La grande communauté de développeurs Unity sera ainsi en mesure de proposer son contenu sur la VCS
  - Les développeurs bénéficieront d'un support proactif de la part d'Unity
- **L'interface utilisateur Atari VCS et l'Atari VCS Store sont également développés sous Unity**

Une plateforme destinée à offrir une expérience sans limite à tous les fans et à créer de multiples sources de revenus pour Atari et ses partenaires

## Les sources de revenus directs ou partagés comprennent:

- Ventes de systèmes de hardware
  - Systèmes standard et en édition limitée collector
- Boutique de contenu intégrée dans l'Atari VCS
  - Jeux nouveaux et classiques, objets dans le jeu, télévision, films, musique, etc..
- Services et abonnements en ligne
- Streaming, stockage dans le cloud, Intégration Smart Home Périphériques et ventes d'accessoires sous licence
  - Joysticks, manettes de jeu, haut-parleurs, écouteurs et autres appareils
- Ventes de produits de merchandising officiel
  - Vêtements, objets de collection, etc.



## Packs exclusifs en prévente

L'Atari VCS est actuellement disponible en prévente aux Etats-Unis sur :

**ATARI VCS™**

A black Atari VCS console with a textured top surface, a joystick controller, and a DualShock 4 controller.

*AtariVCS.com Exclusive:  
Atari VCS Black Walnut*

**GameStop**

A black Atari VCS console with a textured top surface, a joystick controller, and a DualShock 4 controller.

*GameStop Exclusive:  
Atari VCS 800 Carbon Gold*

**Walmart** 

A black Atari VCS console with a textured top surface, a joystick controller, and a DualShock 4 controller.

*Walmart Exclusive:  
Atari VCS 800 Onyx*

**Options système en 4GB ou 8GB : l'Atari VCS est disponible en deux configurations selon la RAM installée, tous les modèles pouvant facilement être modulés pour plus de performance**

- **ATARI VCS 800**

- 8 GB de RAM (upgradable)
- Vidéo en streaming 4k HDR 60fps native
- Édition Premium 800 et finitions spéciales:
  - Atari VCS 800 Black Walnut pack tout-en-un
  - Atari VCS 800 Carbon Gold pack tout-en-un
  - Atari VCS 800 Onyx pack tout-en-un
  - Onyx 800 édition de base également disponible

- **ATARI VCS 400**

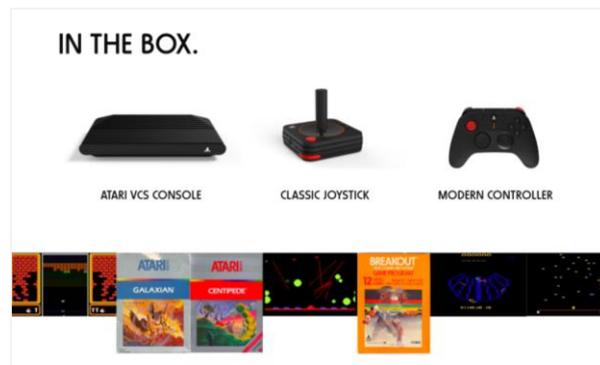
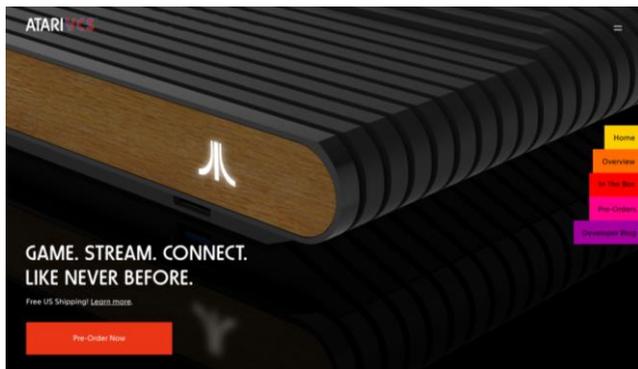
- 4 GB de RAM (upgradable)
- Vidéo HD 1080p native
- Édition basée sur l'Atari VCS Onyx 400 :
  - RAM facilement évolutive
  - Joysticks et manettes de jeu disponibles séparément
  - Compatible avec la plupart des périphériques de jeu PC USB et Bluetooth

## Périphériques Atari VCS sans fil Bluetooth/USB :

- Nouveau joystick classique / télécommande media
- Contrôleur de jeux moderne
- Compatible PC et mobile
- Rechargeable par USB



[AtariVCS.com](https://www.atarivcs.com) propose la vente en pré-commande, des informations actualisées sur le matériel et les accessoires VCS, des jeux, des applications etc...

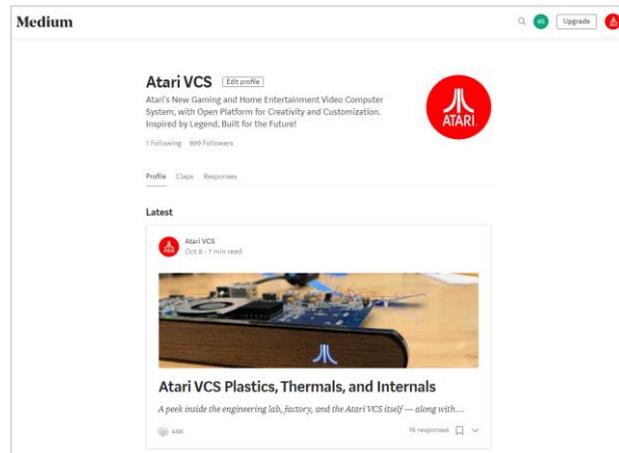


Les fans d'Atari et les contributeurs Indiegogo ont suivi le processus de développement du matériel sur le blog dédié à l'Atari VCS : [Medium.com](https://medium.com/@atarivcs)

Depuis juin 2018, l'équipe Atari VCS anime un blog informant des mises à jour, des coulisses avec des photos et des informations privilégiées détaillées.

Voir tous les articles du blog Atari VCS à ce jour :

<https://medium.com/@atarivcs>



# 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





Avril 2019 : cotation secondaire à Stockholm



Juin 2019 : accords de distribution pour l'Atari VCS avec Walmart et GameStop



Septembre 2019 : partenariat Atari VCS avec Antstream Arcade



Septembre 2019 : accord avec Legalist

**Atari Casino : développement en Afrique :**

- Développement complet d'une plateforme de jeux, pour téléphones et PC, intégrant l'interface utilisateurs et le backend complet
- Obtention de licences nationales (Kenya, Liberia, autres pays en cours d'application)
- Création de filiales locales, et mise en place d'une équipe technique et commerciale dédiée à Nairobi, avec des supports locaux de marketing

**Atari Partners : Crypto-devises**

Poursuite des projets de plateforme de blockchain et 2 projets de crypto-devises :

- L'Atari Token (token à caractère général) avec Infinity Network Limited ("INL") : ce projet est en voie de renégociation en raison du retard pris par INL
- Le Pong Token (token pour les jeux de casino en monnaie réelle) : la plateforme dédiée au Pong Token est finalisée et le Groupe Atari peut aujourd'hui techniquement et légalement émettre le Pong Token dans certains pays..



# Résultats au 30 septembre 2019



(M€)	30.09.2019	30.09.2018
Chiffre d'affaires	10,7	10,8
Coût des ventes	(1,3)	(2,7)
<b>MARGE BRUTE</b>	<b>9,4</b>	<b>8,1</b>
Frais de recherche et développement	(4,6)	(3,1)
Frais marketing et commerciaux	(2,0)	(1,5)
Frais généraux et administratifs	(2,1)	(1,7)
Autres produits et charges d'exploitation	-	0,5
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>0,7</b>	<b>2,2</b>
Autres produits et charges opérationnels	(0,0)	(0,2)
<b>RESULTAT OPERATIONNEL</b>	<b>0,7</b>	<b>2,0</b>

## ➔ **Résultat opérationnel : + 0,7 M€,**

- **Chiffre d'affaires** : 10,7 M€, saisonnalité des revenus de licence
- **Marge brute** : 9,4 M€, évolution favorable du mix-produits
- **Frais de développement** : - 4,6 M€, investissements dans les jeux
- **Frais marketing** : - 2,0 M€, effort sur l'ensemble des activités
- **Frais généraux** : - 2,1 M€, renforcement des équipes

(M€)	30.09.2019	30.09.2018
<b>RESULTAT OPERATIONNEL</b>	<b>0,7</b>	2,0
Coût de l'endettement financier	(0,0)	(0,0)
Autres produits et charges financiers	(0,5)	0,0
Impôt sur les bénéfices	(0,0)	(0,2)
<b>RESULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES</b>	<b>0,1</b>	1,8
Résultat net des activités non poursuivies	-	-
<b>RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE</b>	<b>0,1</b>	1,8



**Résultat net : + 0,1 M€,**

- **Coût de l'endettement financier** : NS
- **Autres produits et charges financières** : -0,5 M€, principalement lié à la cotation secondaire des actions Atari sur le segment First North du NASDAQ à Stockholm
- **Impôts** : utilisation des reports déficitaires

ACTIF (M€)	30.09.2019	31.03.2019
Immobilisations incorporelles	16,1	13,5
Immobilisations corporelles	2,5	0,0
Actifs financiers non courants	8,7	5,4
Impôts différés actifs	2,0	2,0
<b>Actifs non courants</b>	<b>29,3</b>	<b>20,9</b>
Stocks	0,1	0,2
Clients et comptes rattachés	5,7	3,0
Actifs d'impôts exigibles	0,0	0,0
Autres actifs courants	0,5	0,7
Trésorerie et équivalents de trésorerie	3,4	8,5
Actifs détenus en vue de la vente	-	-
<b>Actifs courants</b>	<b>9,8</b>	<b>12,4</b>
<b>Total actif</b>	<b>39,1</b>	<b>33,3</b>

- 
**Immobilisations corporelles : 2,5 M€**
  - Première application de la norme IFRS 16 « *Contrats de locations* »
- 
**Actifs financiers non courants : 8,7 M€**
  - Accroissement lié à participation Animoca et à des créances long terme
- 
**Impôt différé actif : 2,0 M€**



# Bilan au 30 septembre 2019



<b>PASSIF (M€)</b>	<b>30.09.2019</b>	<b>31.03.2019</b>
Capital	2,6	2,6
Primes d'émission	8,0	8,0
Réserves consolidées	12,7	9,0
Résultat de l'exercice part Groupe	0,1	2,7
<b>Capitaux propres Part du Groupe</b>	<b>23,4</b>	<b>22,3</b>
Intérêts minoritaires	(0,0)	(0,0)
<b>Capitaux propres de l'ensemble consolidé</b>	<b>23,3</b>	<b>22,2</b>
Provisions pour risques et charges non courantes	0,7	0,7
Dettes financières non courantes	3,2	0,6
Autres passifs non courants	0,1	0,2
<b>Passifs non courants</b>	<b>3,9</b>	<b>1,4</b>
Provisions pour risques et charges courantes	0,1	0,1
Dettes financières courantes	1,0	0,1
Dettes fournisseurs	6,7	5,3
Autres passifs courants	4,1	4,3
<b>Passifs courants</b>	<b>11,9</b>	<b>9,7</b>
<b>Total passif</b>	<b>39,1</b>	<b>33,3</b>

➔ **Capitaux propres positifs de 23,4 M€**

➔ **Trésorerie nette : +0,2 M€**  
dont impact IFRS 16 : -2,3M€

➔ **Autres passifs courants : 4,1 M€**  
dont 2,5 M€ de produits d'avance Atari  
VCS



# Trésorerie nette globale au 30 sept. 2019



(M€)	30.09.2019	31.03.2019
OCEANES 2003-2020	-	(0,6)
IFRS 16 : dette sur loyer	(2,3)	
IFRS 9 : Legalist	(0,9)	
<b>Non courant</b>	<b>(3,2)</b>	<b>(0,6)</b>
Engagements sur instruments financiers	(0,0)	(0,1)
OCEANES 2003-2020	(0,6)	-
IFRS 16 : dette sur loyer	(0,3)	-
<b>Courant</b>	<b>(1,0)</b>	<b>(0,1)</b>
Retraitement Legalist dette non cash (1)	0,9	
<b>Endettement financier brut</b>	<b>(3,2)</b>	<b>(0,7)</b>
Trésorerie et équivalents trésorerie	3,4	8,5
<b>Trésorerie nette (Endettement net)</b>	<b>0,2</b>	<b>7,8</b>

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

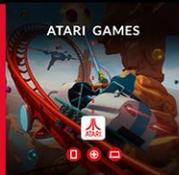
## ➔ En France, environ 732 millions d'euros de déficits fiscaux reportables

- **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)

Janvier  
2020

