

RÉSULTATS DU 1^{ER} SEMESTRE DE L'EXERCICE 2012/2013 conformes au calendrier de lancements des jeux line-up solide et perspectives positives pour le S2 2012/13

Paris, le 25/10/2012 - Données préliminaires non auditées – Audit en cours, arrêtées par le Conseil d'administration du 24/10/2012.

En millions d'euros	S1 2012/13	S1 2011/12
Chiffre d'affaires	10,9	19,6
Marge brute	5,0	15,4
% marge	45,9 %	78,6 %
Résultat opérationnel courant	(4,4)	(0,7)
Résultat opérationnel	(5,8)	(1,4)
Résultat net des activités poursuivies	(5,3)	(4,2)
Résultat net de l'ensemble consolidé	(2,0)	(8,2)
Résultat net (part du groupe)	(2,0)	(8,2)

■ Résultats du S1 2012/13 conformes au calendrier de lancements de jeux

- Chiffre d'affaires du S1 2012/13 de 10,9 millions d'euros, en ligne avec le calendrier de sorties des nouveaux jeux Numériques en 2012/13.
- En raison de l'optimisation du modèle de free-to-play et des plates-formes, les lancements de jeux Mobiles et Internet interviendront principalement au S2 2012/13 et devraient stimuler le chiffre d'affaires sur le reste de l'exercice.
- Compte tenu de l'importance des ventes au détail non récurrentes dans le mix produit, la marge brute est de 5,0 millions d'euros, soit 45,9 % du chiffre d'affaires du S1 2012/13. La marge brute au S2 2012/13 est attendue en hausse grâce aux lancements à venir de jeux Mobiles et Internet.
- Résultat Opérationnel Courant de -4,4 millions d'euros, contre -0,7 million d'euros pour la période comparable tandis que le résultat net s'améliore à -2,0 millions d'euros contre -8,2 millions d'euros au S1 2011/12.
- Trésorerie générée par les activités positive : 0,7 million d'euros pour le S1 2012/13.

■ Line up solide et perspectives positives pour le S2 2012/13

- Lancements à venir de 4 à 6 jeux basés sur les meilleures franchises d'Atari.
- Partenariats avec Zynga et Microsoft dans les jeux Numériques ainsi qu'avec Hilco Consumer Capital dans les produits de grande consommation et les activités de Licence.
- Compte tenu du line-up solide du S2 2012/13, la Société s'attend à être rentable au S2 2012/13. Cependant, en raison du calendrier de sortie des jeux Mobiles, la Société s'attend désormais à un Résultat Opérationnel Courant à l'équilibre ou proche de l'équilibre pour l'exercice en cours.
- Restructuration financière en bonne voie, avec une première étape concrétisée par la signature d'un accord entre Atari SA et BlueBay.

Commentant sur le semestre Jim Wilson, directeur général d'Atari déclare : « Le chiffre d'affaires du premier semestre a été porté par la croissance continue de nos franchises Test Drive® et RollerCoaster Tycoon® dans la vente au détail, via les téléchargements et les consoles numériques. Le chiffre d'affaires Numérique a également été porté par le succès continu de notre développement à l'international. Au second semestre, la croissance des activités Numériques proviendra du lancement de 4 à 6 jeux Mobiles et Internet basés sur de nouvelles versions de nos jeux d'arcades populaires et les franchises RollerCoaster Tycoon et Dungeons & Dragons®. La gestion sera solidement pilotée grâce aux recrutements récemment annoncés de managers et d'équipes additionnelles ainsi que les partenariats avec Zynga et Microsoft qui ont été annoncés récemment. Les activités de licences au travers du nouveau partenariat avec Hilco Consumer Capital vont être étendues au niveau mondial et permettront d'entrer sur de nouvelles catégories de produits en s'appuyant sur la renommée mondiale de la marque Atari. Ces progrès significatifs ont été accomplis tout en préparant la dernière phase de la restructuration de la dette et du capital d'Atari que nous espérons finaliser d'ici à la fin de 2012. »

ANALYSE DES RÉSULTATS DU S1 2012/13

- **Chiffre d'affaires : un semestre marqué par peu de nouveaux jeux Numériques, des lancements principalement prévus au S2 2012/13**

Un effet de mix sur le chiffre d'affaires consolidé du S1 2012/13 : le chiffre d'affaires du S1 2012/13 s'élève à 10,9 millions d'euros, soit une baisse 44,4 % à taux de change courants et de 49,9 % à taux de change constant. Ceci est principalement dû à la répartition du chiffre d'affaires. En liaison avec l'optimisation du modèle free-to-play, les nouvelles plateformes et l'évolution des systèmes d'exploitation, les lancements de jeux Mobiles et Internet sont principalement concentrés sur le S2 2012/13 et devraient contribuer à la croissance du chiffre d'affaires sur le reste de l'exercice. Ainsi au titre du S1 2012/13, les revenus générés par les activités de Distribution physique, bien que stable en valeur absolue, représentent une large part du chiffre d'affaires.

Le chiffre d'affaires des activités Numériques provenant des jeux Mobiles et Internet est de 4,1 millions d'euros (contre 10,3 millions d'euros au S1 2011/12). Les activités Numériques représentent 37,6 % du chiffre d'affaires du Groupe contre 52,6 % au S1 2011/12. Cette baisse est principalement liée au calendrier de sorties des nouveaux titres sur cette période comparée à la précédente. Au S1 2011/12 Atari avait lancé plusieurs titres de distribution numérique premium aux prix plus élevés, sur Xbox Live, Playstation Network et PC, comme *Dungeons & Dragons : Daggerdale™* et *The Witcher® 2*, tandis que les ventes de *Test Drive Unlimited 2* se poursuivaient. Au cours du S1 2012/13, Atari a lancé une version premium de *Centipede : Origins™* (iOS et Android), *Circus Atari™* (iOS) et a continué de profiter de *Atari's Greatest Hits*. Dans la lignée de l'optimisation du modèle free-to-play, des nouvelles plateformes et de l'évolution des systèmes d'exploitation, le line up sera conséquent au S2 avec 4 à 6 nouveaux titres basés sur des franchises à succès.

Le chiffre d'affaires des activités de Licences, composé principalement des licences sur des produits créés, développés et financés par les licenciés (comme par exemple *Atari Flashback®* ou *Atari Arcade™*) s'élève à 0,4 million d'euros au S1 2012/13, soit une baisse de 2,5 millions d'euros par rapport à la période comparable qui incluait la sous-licence de *Witcher 2* pour console.

Le chiffre d'affaires des activités de Distribution physique, comprenant principalement le chiffre d'affaires généré par l'édition et à la distribution physique de divertissements interactifs, atteint 6,4 millions d'euros au S1 2012/13, stable par rapport à la période comparable. Compte tenu de la faible contribution du segment Numérique au S1 2012/13, le segment Distribution physique représente exceptionnellement 58,7 % du chiffre d'affaires consolidé du Groupe. Après un redimensionnement significatif des activités de Distribution physique, la Société exploite aujourd'hui de façon opportuniste des produits moins nombreux mais plus rentables. Cette stratégie opportuniste a notamment été illustrée ce semestre par le lancement de *Tera™ Online*, distribué pour PC dans la grande distribution et au travers une sélection de plateformes numériques aux Etats-Unis. La Société a également lancé *Test Drive : Ferrari Racing Legends* pour Xbox 360® et PlayStation®3 et *RollerCoaster Tycoon 3D* sur Nintendo 3DS®.

- **Niveau de Marge Brute impacté par le mix produit**

La marge brute du S1 2012/13 est de 5,0 millions d'euros, soit 45,9 % comparé à 15,4 millions d'euros, soit 78,6 % au titre du S1 2011/12. Le recul de la marge brute est principalement lié au poids des activités de Distribution physique par rapport aux segments Numérique et Licence. Ces derniers ont traditionnellement un niveau de marge brute significativement supérieur à celui des activités de Distribution physique.

- **Résultat Opérationnel préservé grâce à un modèle de plus en plus flexible**

Le résultat opérationnel courant (ROC) du S1 2012/13 est de -4,4 millions d'euros contre -0,7 million d'euros au S1 2011/12. Compte tenu du niveau de marge brute sur la période, le ROC recule par rapport à l'exercice précédent. Toutefois, la baisse de la marge brute a été partiellement compensée par la flexibilité de la structure de coûts du Groupe, notamment en termes de dépenses R&D et Marketing :

- Les dépenses de R&D sont de 3,5 millions d'euros au S1 2012/13, contre 5,9 millions d'euros au S1 2011/12 ;
- Les dépenses Marketing sont de 1,6 million d'euros au S1 2012/13 contre 4,8 millions d'euros au S1 2011/12.

Le ROC a aussi bénéficié de l'impact positif de l'annulation de droits à des actions de performance et de stocks options.

Le résultat opérationnel du S1 2012/13 ressort à -5,8 millions d'euros (contre -1,4 million d'euros au S1 2011/12), en ligne avec le recul de la marge brute et du ROC et avec des coûts de restructuration plus élevés au S1 2012/13 de 1,4 million d'euros, principalement liés à la mise en œuvre de la stratégie (rationalisation des équipes et des bureaux et frais légaux).

■ Amélioration du Résultat Net ¹

Le résultat net du S1 2012/13 est de -2,0 millions d'euros, une amélioration de 6,2 millions d'euros par rapport aux 8,2 millions d'euros de pertes enregistrées au S1 2011/12. Cette forte amélioration est conjointement attribuable :

- à la baisse du coût de la dette liée à la diminution de l'utilisation de la ligne de crédit au S1 2012/13 comparé à la même période de l'exercice précédent ;
- à un résultat financier positif de 1,8 million d'euros au S1 2012/13 contre -0,4 million d'euros au titre de la même période de l'exercice précédent, principalement lié à des gains de change.

Le résultat net du S1 2012/13 inclut également 3,3 millions d'euros de profits sur les activités non poursuivies, résultat combiné de la plus-value de 3,4 millions d'euros enregistrée sur la vente de GameOne partiellement compensée par les pertes opérationnelles nettes (0,1 million d'euros) du studio Eden sur la période.

En comparaison, le S1 2011/12 comprenait une perte de 4,0 millions d'euros des activités non poursuivies liée à 1/ 5,4 millions d'euros de pertes opérationnelles du studio Eden, 2/ partiellement compensée par la plus-value de 2,8 millions d'euros générée par la vente de Cryptic Studio.

■ Réduction de l'endettement net et génération de cash

Au 30 septembre 2012, la trésorerie et équivalents de trésorerie s'élèvent à 6,3 millions d'euros, contre 5,4 millions d'euros au 31 mars 2012 reflétant la capacité de la Société à générer une trésorerie positive tout en poursuivant sa restructuration financière.

Une part du produit brut de 5,9 millions d'euros provenant de la vente de GameOne a été allouée :

- au remboursement de la ligne de crédit BlueBay à hauteur de 3,3 millions d'euros, réduisant le montant de la ligne de crédit à 20,9 millions d'euros ;
- au financement de la stratégie centrée autour des jeux Numériques d'Atari et notamment au line up du S2 2012/13.

Au 30 septembre 2012, la dette nette est de 17,4 millions d'euros, contre 20,8 millions d'euros au 31 mars 2012.

PRINCIPAUX ÉVÉNEMENTS DU S1 2012/13

Plus-value sur la cession de la participation détenue par Atari dans GameOne : En avril 2012, Atari et Viacom ont conclu un accord par lequel Atari a cédé sa participation de 38,6 % dans GameOne à Viacom, pour un montant en numéraire d'environ 5,9 millions d'euros. Cette opération s'inscrit dans le cadre de la stratégie multi-plateformes et le repositionnement sur le segment Numérique. Le produit de la cession a été utilisé à des fins « *corporate* » ainsi qu'à la réduction de la dette. Au 31 mars 2012, le bilan de la Société présentait la participation dans GameOne en tant qu'« actifs détenus en vue de la vente ». La cession a généré une plus-value de 3,4 millions d'euros comptabilisée dans les comptes du S1 2012/13.

Atari SA et BlueBay sont parvenus à un accord pour la restructuration de la dette et du capital du Groupe : L'accord porte notamment sur l'augmentation du capital pour un montant global de 20 millions d'euros destiné à financer le remboursement de la ligne de crédit BlueBay et le développement des activités Numériques d'Atari. Au moins 10 millions d'euros seraient proposés à tous les actionnaires et jusqu'à 10 millions d'euros dont la souscription serait réservée à certains investisseurs financiers.

Cette restructuration financière représenterait une étape majeure pour la Société dans la mesure où, à la date de réalisation des opérations, la Société bénéficierait :

¹ Le résultat net d'Eden Games, activité en cours de cession au 30 septembre 2012, est comptabilisé sur la ligne « activités non poursuivies » à compter du 1er avril 2010. En 2011/2012 et 2012/2013 les résultats du Groupe n'inclut pas les activités d'Eden Games.

- i. d'un groupe d'actionnaires plus équilibré, comprenant des actionnaires financiers et institutionnels stables ainsi que de financement pour le développement futur de la Société,
- ii. d'un bilan financier renforcé dépourvu de dette au titre du Contrat de Crédit (dans la mesure où The BlueBay Value Recovery (Master) Fund Limited abandonnerait 10,9 millions d'euros de créances sous réserve que la Société lui rembourse les 10 millions d'euros restants) et avec une position de trésorerie disponible significative,
- iii. d'une structure capitalistique simplifiée composée principalement d'actions ordinaires à travers un retraitement des ORANes puisque BlueBay soutiendrait les mesures de suppression (ou de quasi-suppression) de l'effet dilutif des ORANes qu'il détient.

Afin de mettre en œuvre la restructuration, **la maturité de la ligne de crédit a été étendue** : en juin 2012, la Société et BlueBay se sont accordés sur l'extension de la maturité de la ligne de crédit de 20,9 millions d'euros du 30 juin 2012 au 31 décembre 2012. Les autres termes et conditions de cet accord restent inchangés.

Atari Europe et Namco Bandai Games Europe SAS (Namco Bandai) avaient signé un partenariat stratégique de distribution, suite à la cession des activités de distribution européennes et asiatiques d'Atari à Namco Bandai Games Europe SAS, réalisé en deux phases, en février 2009 et juillet 2009. Les parties ont conclu un accord lié à ce partenariat de distribution dans lequel Namco Bandai dispose, jusqu'au 30 septembre 2013, de droits exclusifs de distribution réduits à un sous-ensemble spécifique de jeux vidéo.

ÉVÉNEMENTS POSTÉRIEURS À LA CLÔTURE DE LA PÉRIODE

Le 11 octobre 2012 Atari a lancé *Super Bunny Breakout™*, une version revisitée et centrée sur les personnages de sa franchise à succès *Breakout* au travers un partenariat de diffusion avec Zynga. Le jeu a été lancé sur des critiques et revues des consommateurs fortement positives.

Le 24 octobre 2012 Atari et Hilco Brands, une division de Hilco Trading, LLC ("Hilco"), et la coentreprise, Musterbrand LLC ont annoncé un accord de licence de marque Atari aux États-Unis, au Canada et en Europe, ainsi qu'en Russie, Australie, Nouvelle-Zélande, Afrique du Sud, Japon, Corée et à Taiwan.

PERSPECTIVES 2012/13

Atari va poursuivre ses efforts visant à offrir un catalogue riche et qualitatif de jeux Numériques au cours des prochaines périodes. Les lancements du S2 2012/13 sont pour la plupart basés sur ses marques populaires et connues dans le monde entier.

Atari annonce aujourd'hui le calendrier indicatif des sorties prévues pour le 2^{ème} semestre de l'exercice 2012/13 :

- *Super Bunny Breakout™* pour iOS (iPhone, iPad) a été lancé en octobre 2012
- *Warlords®* pour PSN a été lancé en octobre 2012 et sera lancé pour XBLA durant l'hiver 2012
- *Atari Outlaw™* pour iOS (iPhone, iPad) sera lancé en novembre 2012
- *Centipede : Origins v1.3 update* pour iOS (iPhone, iPad) sera lancé en novembre 2012
- *Dungeons and Dragons: Warbands™* pour iPad sera lancé en décembre 2012 et les versions PC (Steam, Facebook) et Android seront lancées prochainement
- *Atari Casino™* pour iOS (iPhone, iPad) sera lancé au 4^{ème} trimestre 2012
- *RollerCoaster Tycoon* pour iOS (iPhone, iPad) et Android sera lancé au 1^{er} trimestre 2013
- *Deer Hunter® Online* sera lancé sur Facebook en novembre 2012

Perspectives de l'exercice 2012/13: Compte tenu des lancements et des perspectives favorables du S2 2012/13, la Société s'attend à être profitable au 2^{ème} semestre de l'exercice 2012/13. Les activités Numériques devraient être favorisées par un pipeline solide et ainsi contribuer de manière significative à l'amélioration des marges du S2 2012/13. Ainsi, la Société anticipe désormais un résultat opérationnel courant à l'équilibre ou proche de l'équilibre au titre de l'exercice en cours².

² La Société avait publié pour la dernière fois ces perspectives le 30 juillet 2012 et ces dernières étaient libellées de la façon suivante : « la Société attend un résultat opérationnel courant stable ou en amélioration pour l'exercice 2012/2013. »

Avertissement important

Le présent communiqué de presse contient des déclarations prospectives relatives à la situation financière, aux résultats des opérations, aux métiers, à la stratégie et aux projets d'Atari. Même si Atari estime que ces déclarations prospectives reposent sur des hypothèses raisonnables, elles ne constituent pas des garanties quant à la performance future de la Société. Les résultats réels peuvent être très différents des déclarations prospectives en raison d'un certain nombre de risques et d'incertitudes, dont la plupart sont hors du contrôle d'Atari, et notamment les risques décrits dans le document de référence 2011/2012 déposé par le Groupe le 30 juillet 2012 auprès de l'Autorité des Marchés Financiers sous le numéro D.12-0770, également disponible sur le site Internet d'Atari (<http://www.atari.com>). Le présent communiqué de presse contient des informations prospectives qui ne peuvent s'apprécier qu'au jour de sa diffusion et Atari dément toute intention ou obligation de fournir, mettre à jour ou réviser quelques déclarations prospectives que ce soit, soit en raison d'une nouvelle information, d'événements futurs ou autres.

A propos d'Atari

Atari (www.atari.com) est une société globale de divertissement interactif et de licences multiplateforme. Véritable innovateur du jeu vidéo fondé en 1972, Atari possède et/ou gère un portefeuille de plus de 200 jeux et franchises, dont des marques mondialement connues comme Asteroids®, Centipede®, Missile Command®, Pong®, Test Drive®, Backyard Sports® et RollerCoaster Tycoon®. De cet important portefeuille de propriétés intellectuelles Atari tire des jeux attractifs en ligne (via un navigateur web, sur Facebook et en téléchargement) pour les smartphones, les tablettes, les autres terminaux connectés. Atari développe et distribue également des loisirs interactifs pour les consoles de jeux de Microsoft, Nintendo et Sony. Atari met également à profit sa marque et ses franchises avec des accords de licence via d'autres média, des produits dérivés et l'édition.

Plus d'information sur www.atari.com

Contacts

Relations investisseurs

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

Relations presse

FTI – Guillaume Granier / Nicolas Jehly
Tel : + 33 1 47 03 68 10
guillaume.granier@fticonsulting.com
nicolas.jehly@fticonsulting.com

ANNEXES (Données préliminaires non auditées – Audit en cours)

Note : Le résultat net d'Eden Games, activité en cours de cession au 30 septembre 2012, est comptabilisé sur la ligne « activités non poursuivies » à compter du 1er avril 2010. En 2011/2012 et 2012/2013 les résultats du Groupe n'inclut pas les activités d'Eden Games.

En outre, depuis l'exercice 2011/2012, la direction de la Société a décidé, en liaison avec l'évaluation de ses secteurs opérationnels, que la part des activités Mobiles et de jeux sociaux du secteur opérationnel « Activités Numériques » devrait donner lieu à un changement de présentation et être présentée sur une base brute, avec les coûts correspondants reflétés dans le coût des ventes. Par souci de cohérence dans la présentation, la Société a tenu compte des chiffres d'affaires respectifs de Distribution numérique de la même manière et retraité en conséquence les comptes de l'exercice 2010/2011, sans aucun impact sur la marge brute ou le reste du compte de résultat.

■ ANNEXE I - DÉTAILS PAR SEGMENTS

CHIFFRE D'AFFAIRES PAR TRIMESTRE

En millions d'euros	Réel 2012/2013	Réel 2011/2012
1 ^{er} trimestre (avril - juin)	6,8	11,2
2 ^{ème} trimestre (juillet-sept.)	4,1	8,4
Total	10,9	19,6

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 2^{ÈME} TRIMESTRE 2012/13

Le chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2012/13 s'est élevé à 4,1 millions d'euros comparé à 8,3 millions d'euros pour la période comparable de l'exercice précédent (soit une baisse de 50,6 %). Ceci est principalement dû au mix de chiffre d'affaires évoluant vers des jeux Mobile contre des jeux précédemment orientés console et au calendrier de lancement des jeux pour Mobiles au cours de la période en comparaison avec l'année précédente.

REPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES PAR SEGMENTS OPERATIONNELS

En millions d'euros	S1 2012/2013	% du CA	S1 2011/2012	% du CA	Var. en M€	Var. en %
Numérique	4,1	37,6 %	10,3	52,6 %	-6,2	-60,2 %
Distribution physique	6,4	58,7 %	6,4	32,7 %	0,0	0,0 %
Licence	0,4	3,7 %	2,9	14,8 %	-2,5	-86,2 %
Total chiffre d'affaires net	10,9	100,0 %	19,6	100,0 %	-8,7	-44,4 %

■ ANNEXE 2 – COMPTE DE RÉSULTATS CONSOLIDÉS

<i>En millions d'euros</i>	30 septembre 2012 (6 mois)	30 septembre 2011 (6 mois)
Chiffre d'affaires	10,9	19,6
Coût des ventes	(5,9)	(4,2)
Marge brute	5,0	15,4
Frais de recherche et développement	(3,5)	(5,9)
Frais marketing et commerciaux	(1,6)	(4,8)
Frais généraux et administratifs	(4,7)	(4,7)
Paiements non cash en actions	0,4	(0,7)
Résultat opérationnel courant	(4,4)	(0,7)
Plus ou moins value de cession	-	(0,8)
Coûts de restructuration	(1,4)	-
Résultat opérationnel	(5,8)	(1,4)
Coût de l'endettement financier	(1,3)	(2,2)
Autres produits et charges financiers	1,8	(0,4)
Impôts sur les résultats	-	-
Résultat net des activités poursuivies	(5,3)	(4,2)
Résultat des activités non poursuivies	3,3	(4,0)
Résultat net (part du groupe)	(2,0)	(8,2)
Intérêts minoritaires	-	-
Résultat net de l'ensemble consolidé	(2,0)	(8,2)

■ ANNEXE 3 – BILAN CONSOLIDÉ

<i>En millions d'euros</i>	30 septembre 2012	31 mars 2012
Goodwill	6,0	5,8
Immobilisations incorporelles	8,6	9,2
Immobilisations corporelles	0,2	0,2
Actifs financiers non courants	0,5	0,4
Actifs non courants	15,3	15,6
Stocks	0,7	1,1
Clients et comptes rattachés	3,1	6,6
Actifs d'impôt exigibles	0,3	0,3
Autres actifs courants	3,6	5,4
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6,3	5,4
Actifs détenus en vue de la vente	0,6	3,2
Actifs courants	14,6	22,0
Total actif	29,9	37,6
Capitaux propres de l'ensemble consolidé	(11,5)	(7,5)
Dettes financières non courantes	2,2	2,0
Impôts différés passifs	-	-
Autres passifs non courants	-	0,1
Passifs non courants	2,2	2,1
Provisions pour risques et charges courantes	1,4	1,8
Dettes financières courantes	21,5	24,2
Dettes fournisseurs	9,5	9,2
Dettes d'impôts exigibles	0,5	0,5
Autres passifs courants	5,8	6,3
Passifs détenus en vue de la vente	0,5	1,1
Passifs courants	39,2	43,1
Total passif	29,9	37,6

<i>En millions d'euros</i>	30 septembre 2012	31 mars 2012
Océanes 2020	(0,6)	(0,6)
ORANes	(1,7)	(1,4)
Ligne de crédit BlueBay	(21,4)	(24,2)
Endettement financier brut	(23,7)	26,2
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6,3	5,4
Dette nette	(17,4)	(20,8)

Au 30 septembre 2012, la facilité de crédit Blue Bay est de 20,9 millions d'euros plus les intérêts courus.

■ ANNEXE 4 – FLUX DE TRÉSORERIE CONSOLIDÉS

<i>En millions d'euros</i>	30 septembre 2012	30 septembre 2011 (actuel)
Résultat net consolidé	(5,3)	(4,1)
Résultat net des activités poursuivies	3,3	(4,1)
Charges et produits sans effets sur la trésorerie		
Dotations (reprises) aux amortissements et sur provisions sur actifs non courants	2,2	1,1
Charges (produits) liés aux stocks options et assimilées	(0,4)	0,7
Autres	(0,4)	0,3
Coût de l'endettement financier	1,3	2,2
Charges d'impôts (exigible et différée)	-	-
Capacité d'autofinancement avant coût de l'endettement net et impôts	0,7	(3,9)
Impôts versés	-	0,3
Variations du besoin en fonds de roulement		
Stocks	0,4	(0,4)
Créances clients	2,7	5,5
Dettes fournisseurs	(0,9)	(1,4)
Autres actifs et passifs courants	(2,0)	(1,9)
Flux nets de trésorerie utilisés par l'activité - activités poursuivies	0,9	(1,7)
Flux nets de trésorerie utilisés par l'activité - activités non poursuivies	(0,4)	(7,6)
Fonds nets décaissés par:		
Immobilisations incorporelles	(1,9)	(3,1)
Immobilisations corporelles	(0,1)	-
Actifs financiers non courants	0,1	-
Fonds nets reçus par cessions ou remboursements	-	-
Flux nets de trésorerie utilisés par les opérations d'investissement - activités poursuivies	(1,9)	(3,1)
Flux nets de trésorerie utilisés par les opérations d'investissement - activités non poursuivies	6,0	33,2
Fonds nets reçus par:		
Dettes financières	-	3,5
Fonds nets décaissés par :		
Intérêts et frais financiers nets versés	(0,5)	(2,4)
Remboursement de la dette	(3,3)	(27,3)
Ventes nettes (achats) des titres d'auto-contrôle	-	-
Flux nets de trésorerie utilisés par les opérations de financement - activités poursuivies	(3,8)	(26,2)
Flux nets de trésorerie utilisés par les opérations de financement - activités non poursuivies	-	-
Incidence des variations du cours des devises	0,2	0,4
Variation de la trésorerie nette	1,0	(5,0)
