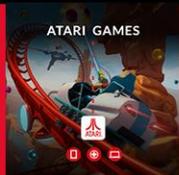


ATARI®



# Midcap Event

8 & 9 oct.  
2018





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 au Chapitre 8 du Document de Référence enregistré sous le numéro D18-0803 auprès de l'AMF le 7 septembre 2018.

Les investisseurs sont invités à prendre attentivement en considération les facteurs de risques décrits au Chapitre 8 du Document de Référence 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 & Dentrées
- Rejoint le Groupe Atari en 2014



## Todd Shallbetter C.O.O. Distribution

- Forte connaissance des activités historiques du groupe Atari
- En charge de la distribution digitale.
- En charge du développement commercial



## 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)



## 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



# 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





● La marque Atari signifie *Entertainment et Digital Technology*

● 4 directions opérationnelles structurées autour d'expertises fortes

■ **Atari Games**

*Video games, Multimedia et 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



# Une marque emblématique et forte



**BLADE  
RUNNER  
2049**

(Octobre 2017)



**READY  
PLAYER  
ONE**

(Mars 2018)





**1**

**Histoire  
récente**

**2**

**Stratégie  
Organisation**

**3**

**Lignes  
d'activités**

**4**

**Résultats au  
31 mars 2018**

**5**

**Annexe**

# 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

LUNAR  
LANDER

CENTIPEDS

ASTEROIDS

gods  
revenge

PONG

GRAVITAR

BREXIT

MILOLE  
COMMANDO

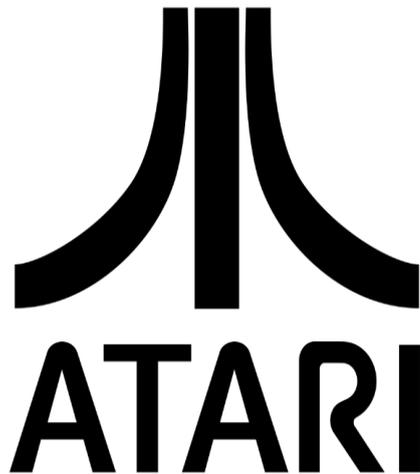
STAR  
RAIDERS

TEMPEST

TEMPEST



# Une marque à l'origine d'une industrie



1972

Crée 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

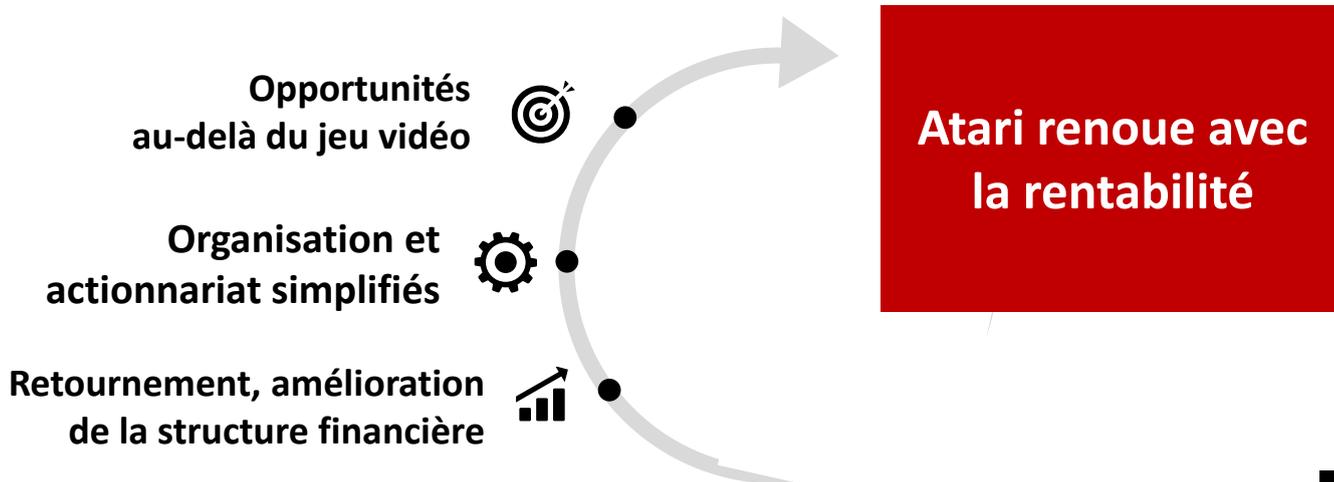
- **Janvier**  
Filiales US placées en “Chapter 11”,
- **Février**  
BlueBay cède ses parts  
à Frédéric Chesnais et Alden,
- **Décembre**  
Sortie des filiales US du “Chapter 11”.

## ➔ 2014/2016

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

## ➔ 2017/2018

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





# 2017-2018 : la croissance organique



<i>(en millions d'euros)</i>	<b>31.03.2018</b>	31.03.2017 Hors Alden	31.03.2017 Publié	31.03.2013
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>18,0</b>	<b>15,4</b>	<b>15,4</b>	<b>1,2</b>
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>2,3</b>	<b>1,9</b>	<b>1,9</b>	<b>0,6</b>
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>2,5</b>	<b>1,4</b>	<b>8,5</b>	<b>(2,0)</b>
<b>Résultat net</b>	<b>2,3</b>	<b>0,5</b>	<b>7,7</b>	<b>(35,8)</b>
<b>Capitaux propres part Groupe</b>	<b>13,8</b>	<b>7,4</b>	<b>7,4</b>	<b>(34,9)</b>
<b>Trésorerie nette (Endettement net) globale</b>	<b>2,5</b>	<b>(0,9)</b>	<b>(0,9)</b>	<b>(31,4)</b>

## 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

## Une organisation tournée vers l'avenir et engagée dans une dynamique de croissance

- Jeux vidéo et licences pour TV et films
- Casino en ligne
- Atari VCS
- Partenariats dans des industries technologiques

# Strategie / Organisation





# 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**

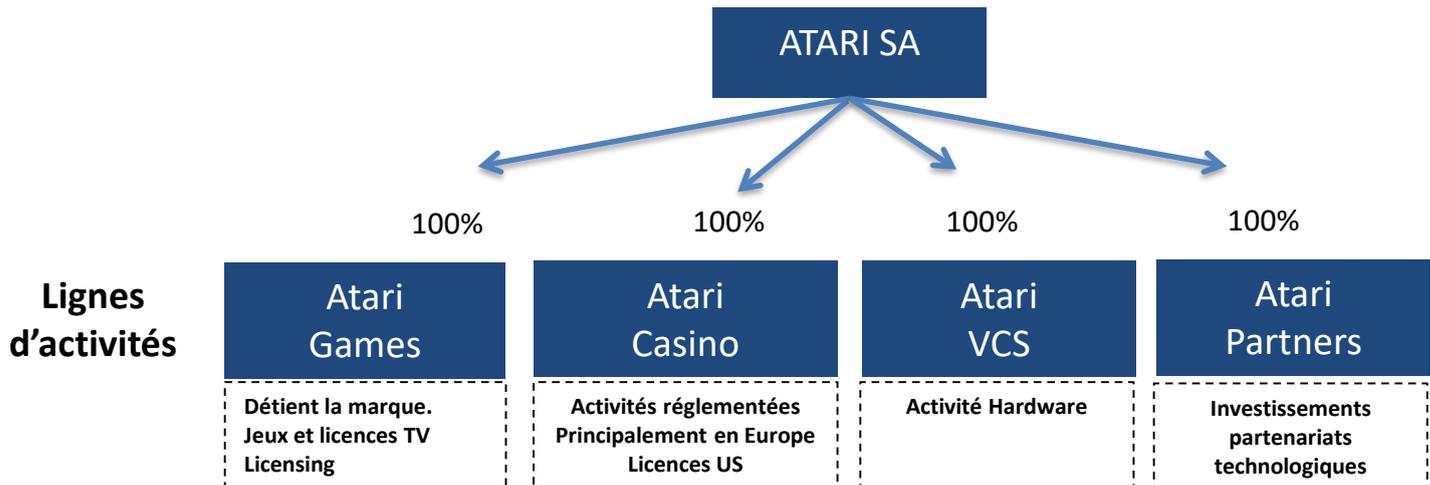
- TV (séries et jeux)
- Web séries
- Films
- Bandes dessinées etc...



# 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





# Réalisations 2018 / Objectifs 2019



## Atari Games



### Réalisations 2017/2018



Succès RCT Touch,  
Atari Flashback

Lancement-test réussi de  
Codebreaker en Europe

### Objectifs 2018/2019



Nouveaux jeux de simulation,  
partenariat Foodgod

Développements US



## Atari Casino

Accord Bay Side Games

Atari Lotto,  
Expansion géographique



## Atari VCS

Lancement des  
précommandes VCS

Circuits de distribution,  
contenu en ligne



## Atari Partners

Mise en place initiale, accord  
avec Anthony di Iorio

Poursuite des développements  
plateformes et applications

## Atari Games

*Video games, Multimedia et 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 2018 et 2019.
- **Des opportunités identifiées et développées** combinant *Multimédia* et *Licensing* :
  - **Télé réalité** : Codebreaker, avec Discovery en Europe 2017, et une version américaine en cours de finalisation avec MSG Network.  
Une pré-production en cours : "Million Dollar Pong" avec Scott Sternberg pour les Etats-Unis.
  - **Séries Télé** : 3 projets de séries télé basées sur des jeux Atari
  - **Film** : Option confiée à George Furla pour Asteroids

Exercice 2017/2018	Atari Games	Atari Group
Chiffre d'affaires (en K€)	15 042	17 967
(en %)	83,7%	



# Atari Games : Sorties 2018-2019



Jeu de course d'arcade portée sur IOS et Android



Jeu de tir basé sur le célèbre jeu d'arcade classique Tempest, développé pour Steam et PC puis Playstation



Jeu de simulation de survie développé pour IOS et Android



Jeu d'exploration, de conquête de l'espace et gestion de base spatiale



Pour la première fois sous PS4



Jonathan «foodgod» Chaban, (star américaine) introduit un nouveau contenu culinaire RCT. Développé pour IOS et Android



Le célèbre parc d'attractions débarque sur la Nintendo Switch



Collection des 50 plus grands succès de jeux Atari pour PS4 et Xbox



Collection des 150 plus grands succès de jeux Atari adaptée à la Nintendo Switch

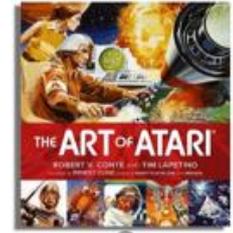


Jeu de simulation de construction et de transport



# 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 en jeu 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.



Exercice 2017/2018	Atari Casino	Atari Group
Chiffre d'affaires (en K€)	1 815	17 967
(en %)	10,1%	

## Atari VCS

*Reinventing the way you game again*





*"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 en 2019 :

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

## Partenaires :

- Processeur: AMD – Linux OS
- Fabrication: Flextronics

**Prix public:** \$249/\$299 (selon configuration)

Exercice 2017/2018	Atari VCS	Atari Group
Chiffre d'affaires (en K€)	56	17 967
(en %)	0,3%	
Pré-ventes (en K\$US)	3 000	

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



# Atari VCS



## Le marché actuel



Amazon Fire TV2



Roku Ultra



Apple TV (4th gen)



Nvidia Shield 2017



ATARI VCS



Nintendo Switch



Sony PS4 Slim



Xbox One S



Steam Machine Alienware

	Amazon Fire TV2	Roku Ultra	Apple TV (4th gen)	Nvidia Shield 2017	ATARI VCS	Nintendo Switch	Sony PS4 Slim	Xbox One S	Steam Machine Alienware
Price	\$89.99	\$129.99	\$149	\$199	\$249 - \$299	\$375	\$299 - \$399	\$299 - \$399	\$599
CPU	MediaTek 8127D Quad-Core ARM 1.3 GHz processor with a Mali-450 MP4 GPU	ARM Cortex A53 Quad-Core 1.2 GHz	A8 with 64bit architecture	Nvidia Tegra X1 (TX1) with a 256-Core Maxwell GPU	TBD	Nvidia Custom Tegra	X86-64 AMD « Jaguar » 8 cores with GPU 1.84 TFLOPS, AMD Radeon™	1.75 GHz 8-Core AMD Custom CPU with Integrated AMD Graphic clocked at 914MHz	6th Generation Intel® Core™ i3 processor
Memory	8 GB / 2 GB	NO / 1 GB	32 GB / 2 GB	16 GB (500 GB/\$300) 3 GB	32 GB / 8 GB	32 GB / 4 GB	500 GB – 8 GB GDDR5	500 GB / 8 GB GDDR5	1 TB / 8 GB GDDR4
Video Output	4K, up to 30 fps	1080p (1920x1080) 4k (3840x2160) 60fps Supports HDR10 tech	H.264 video up to 1080p, 60 fps	4K, HDR, 60 fps	4k, HDR, 60 fps	1920x1080, 60 fps (TV) 1280x720 (portable)	1080p, 60 fps, HDR	4k Ultra-HD (3840x2160), HDR Gaming upscaled	4k, HDR, 60 fps
Wifi	802.11ac Wi-Fi with 2x2 MIMO	802.11ac Wi-Fi with MIMO Dual-band wireless	802.11ac Wi-Fi With MIMO	802.11ac 2x2 MIMO 2.4GHz and 5GHz Wi-Fi	802.11ac 2x2 MIMO 2.4GHz and 5GHz Wi-Fi	802.11ac	2.4GHz ans 5GHz 802.11ac	Wi-Fi AC 2.4GHz and 5GHz	Intel® Dual Band Wireless-AC 8620 2
Bluetooth	BT 4.1 + LE	-	BT 4.0	BT 4.1 LE	BT 5.0	BT 4.1 LE	BT 4.0	BT 4.0	BT 4.2
HDMI	HDMI 2.0 (HDCP 2.2)	HDMI 2.0a	HDMI 1.4	HDMI 2.0b with HDCP 2.2 and CEC support	HDMI 2.0b with HDCP 2.2 and CEC support	HDMI 1.4	HDMI 1.4	HDMI 2.0 (HDCP 2.2)	HDMI 2.0 (HDCP 2.2)
USB connector	USB 2.0	USB 2.0	USB Type C Terminal	USB 3.0 x 2	USB 3.0 x 4	USB 2.0x3, USB Type-C Terminal	USB 3.0 x 2	USB 3.0 x 3	USB 2.0 x 1 USB 3.0 x 2
Games	Android Titles	Android Titles	Apple Store	Older big-name titles, as well as games originally designed for phnes and tablets	100's curated retro and modern PC games, own store	Nitendo games only	PS4 games Playstation store	Xbox Marketplace	Steam
Media	USB 2.0Netflix, Amazon Prime Video, Youtube	Dozens of channels in 4K, rather than just the Netflix Youtube Amazon	Netflix, Amazon Prime Video, Youtube	Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Youtube, Google Cast 4K, Vudu, Google Play Movies	Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Youtube, Google Cast 4K	NO	Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Youtube, Google Cast 4K, Vudu, Twitch game streaming	Netflix, CBS, Google Play, WatchESPN, iHeartRadio, Google Play Music, HBO Now, MLB.tv, Pandora, Showtime Anytime, Spotify	NO
Voice	Alexa Voice remote (universal search)	Search via voice through remote	Siri	Google Assistant	Google / Alexa	NO	NO	Cortana	NO



# Atari VCS



## Le marché actuel



Amazon Fire TV2



Roku Ultra



Apple TV (4th gen)



Nvidia Shield 2017



ATARI VCS



Nintendo Switch



Sony PS4 Slim



Xbox One S



Steam Machine Alienware

Price	Pricing target <b>30-40% less</b> than major platforms	<b>\$249 - \$299</b>	Highly <b>affordable price-point</b> for retail
CPU	One of <b>the only PC-based</b> TV devices in the market	<b>TBD</b>	Very <b>flexible content</b> approach
Memory	<b>Storage</b> same or better than Switch, MicroSD expandable	<b>32 GB / 8 GB</b>	Competitive specification & <b>easy to expand</b>
Video Output	<b>Resolution</b> same or better than competition	<b>4k, HDR, 60 fps</b>	Supports 4k for full <b>media/movie streaming</b>
Wifi	<b>Wireless networking</b> same or better than competition	<b>802.11ac 2x2 MIMO 2.4GHz and 5GHz Wi-Fi</b>	Supports use as <b>fully connected</b> home device
Bluetooth	<b>Bluetooth connectivity</b> same or better than competition	<b>BT 5.0</b>	BT 4.1 or higher supports <b>multiple accessories</b>
HDMI	<b>HDMI</b> connector same or better than competition	<b>HDMI 2.0b with HDCP 2.2 and CEC support</b>	Supports positioning as <b>TV-based</b> product
USB connector	<b>More USB ports</b> than competition	<b>USB 3.0 x 4</b>	Allows use of <b>multiple controllers</b>
Games	<b>PC-architecture</b> allows flexible content platform strategy; resulting in <b>more games at better prices</b>	<b>100's curated retro and modern PC games, own store</b>	Competitive, <b>extensive gaming library</b>
Media	PC-architecture allows <b>better media &amp; streaming experience</b> than competition	<b>Netflix, Amazon Prime Video, Hulu, Youtube, Google Cast 4K</b>	<b>Easy customer access</b> to more media & streaming content
Voice	Integrates voice control	<b>Google / Alexa</b>	First console bringing <b>voice</b> to living room

## 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-monnaie brouille parfois le potentiel des projets crypto-industriels
- 
- **Investissements réalisés:**
    - Infinity Networks Ltd (Atari Token)
    - Crypto-casinos avec Pariplay (Pong Token)

<b>Exercice 2017/2018</b>	<b>Atari Partners</b>	<b>Atari Group</b>
Chiffre d'affaires (en K€)	1 054	17 967
(en %)	5,9%	

# Résultats au 31 mars 2018





# Événements importants de l'exercice



- **Poursuite du développement de RCT Touch** : près de 200.000 joueurs/jour.
- **Extension jusqu'en 2022 de la licence RollerCoaster Tycoon.**
- **Progression des activités traditionnelles de licence.**
- **Licence de marque au profit d'Infinity Networks Limited** : développement d'une plateforme de blockchain Atari.
- **Licence de jeux au profit de Bayside Games** : développement de jeux d'adresse en mode tournois et « player vs player »
- **Poursuite et déploiement des activités multimédia.**
- **Emission et remboursement anticipé d'Océanes 2017-2022 (2,6 M€).**
- **Remboursement anticipé d'Océanes 2015-2020 (1,2 M€).**



# Evénements-clés depuis le 31/03/2018



- **Avril 2018, augmentation de capital d'un montant de 7,5 M€.**
- **29 mai 2018 lancement des précommandes de l'Atari VCS sur le site Indiegogo : plus de 10.000 unités précommandées pour un montant de 3 M\$, avec une livraison prévue 2019.**
- **Septembre 2018, règlement du litige Raynal sur la franchise Alone in the Dark, litige engagée depuis plus de 15 ans :**
  - Paiement d'un montant de 358 K€
  - Remise de 39 250 actions Atari détenues en autocontrôle
  - Participation aux profits futurs de la licence
- **Septembre 2018, cession à THQ Nordic des franchises Alone in the Dark et Act of War pour un prix de 735 000 euros.**
- **Octobre 2018, Atari reçoit l'affiliation au programme « Nasdaq International Select », création d'un ticker PONG-F sur le compartiment OTC américain.**



# Résultats au 31 mars 2018



(M€)	31.03.2018	31.03.2017 Hors Alden	31.03.2017 Publié
Chiffre d'affaires	18,0	15,4	15,4
Coût des ventes	(2,2)	(3,9)	(3,9)
<b>MARGE BRUTE</b>	<b>15,8</b>	11,5	11,5
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	87,9%	74,5%	74,5%
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>2,3</b>	1,9	1,9
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	12,8%	12,0%	12,0%
<b>RESULTAT OPERATIONNEL</b>	<b>2,5</b>	1,4	8,5
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	14,1%	8,9%	55,1%
<b>RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE</b>	<b>2,3</b>	<b>0,5</b>	<b>7,7</b>

(Voir les réserves des Commissaires aux comptes en annexe)



## Chiffre d'affaires : 18,0 M€

- Un chiffre d'affaires en hausse  
+ 23,6 % à taux de change constant  
+ 16,6 % à taux de change courant



## Résultat opérationnel : + 2,5 M€

- + 86 % hors prise en compte du profit  
exceptionnel Alden de 7,1 M€



## Résultat opérationnel courant : + 2,3 M€

- En croissance de + 24 %



## Résultat consolidé net : + 2,3 M€

- Coût de l'endettement financier : - 0,2 M€
- Autres produits & charges financiers : - 0,1 M€



# Résultats au 31 mars 2018



(M€)	31.03.2018	31.03.2017 Hors Alden	31.03.2017 Publié
Chiffre d'affaires	18,0	15,4	15,4
Coût des ventes	(2,2)	(3,9)	(3,9)
<b>MARGE BRUTE</b>	<b>15,8</b>	11,5	11,5
Frais de recherche et développement	(4,9)	(3,8)	(3,8)
Frais marketing et commerciaux	(4,5)	(2,0)	(2,0)
Frais généraux et administratifs	(3,8)	(4,1)	(4,1)
Autres produits et charges d'exploitation	(0,3)	0,3	0,3
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>2,3</b>	1,9	1,9

*(Voir les réserves des Commissaires aux comptes en annexe)*

**Résultat opérationnel courant : + 2,3 M€**, en augmentation de plus de 24 %

- **Frais de développement** : - 4,9 M€, compte tenu de la relance de la production
- **Frais marketing** : - 4,5 M€, en forte hausse du fait du marketing sur le jeu RCT Touch
- **Frais généraux** : - 3,8 M€ variation à la baisse non significative
- **Autres produits & charges d'exploitation** : -0,3 M€ dépréciations de créances et frais d'avocats afférents



# Résultats au 31 mars 2018



(M€)	31.03.2018	31.03.2017 Hors Alden	31.03.2017 Publié
<b>RESULTAT OPERATIONNEL COURANT</b>	<b>2,3</b>	1,9	1,9
Coûts de restructuration	-	-	-
Autres produits et charges opérationnels	<b>0,2</b>	(0,5)	6,6
<b>RESULTAT OPERATIONNEL</b>	<b>2,5</b>	1,4	8,5
Coût de l'endettement financier	<b>(0,2)</b>	(0,8)	(0,8)
Autres produits et charges financiers	<b>(0,1)</b>	(0,0)	(0,0)
Impôt sur les bénéfices	-	(0,0)	(0,0)
<b>RESULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES</b>	<b>2,3</b>	0,5	7,7
Résultat net des activités non poursuivies	0,0	-	-
<b>RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE</b>	<b>2,3</b>	<b>0,5</b>	<b>7,7</b>

*(Voir les réserves des Commissaires aux comptes en annexe)*

**Résultat net : + 2,3 M€**, à comparer à +0,5 M€ au 31/03/2017 hors Alden

- **Autres produits & charges d'exploitation** : +0,2 M€ reprises de provisions pour risques devenues sans objet
- **Coût de l'endettement financier** : intérêts des Océanes en 2017/2018, intérêts Alden en 2016/2017
- **Autres produits et charges financières** : pertes de change

ACTIF (M€)	31.03.2018	31.03.2017
Immobilisations incorporelles	9,2	6,9
Immobilisations corporelles	0,0	0,0
Actifs financiers non courants	4,9	3,0
Impôts différés actifs	0,5	0,5
<b>Actifs non courants</b>	<b>14,6</b>	<b>10,5</b>
Stocks	0,2	-
Clients et comptes rattachés	3,9	7,3
Actifs d'impôts exigibles	0,0	-
Autres actifs courants	0,4	0,7
Trésorerie et équivalents de trésorerie	3,1	1,1
Actifs détenus en vue de la vente	-	0,4
<b>Actifs courants</b>	<b>7,6</b>	<b>9,6</b>
<b>Total actif</b>	<b>22,2</b>	<b>20,0</b>

*(Voir les réserves des Commissaires aux comptes en annexe)*



## Immobilisations incorporelles de 9,2 M€ :

- Accroissement des frais de R&D immobilisés (RCT, nouveaux jeux, activités shows TV)



## Actifs financiers non courants : 4,9 M€

- Accroissement lié aux titres Bay Side Games et Infinity Networks Limited



## Forte réduction du poste clients



# Bilan au 31 mars 2018



<b>PASSIF (M€)</b>	<b>31.03.2018</b>	<b>31.03.2017</b>
Capital	2,4	2,3
Primes d'émission	11,6	7,5
Réserves consolidées	(2,5)	(10,1)
Résultat de l'exercice part Groupe	2,3	7,7
<b>Capitaux propres Part du Groupe</b>	<b>13,8</b>	7,4
Intérêts minoritaires	(0,0)	0,0
<b>Capitaux propres de l'ensemble consolidé</b>	<b>13,8</b>	7,4
Provisions pour risques et charges non courantes	0,0	0,3
Dettes financières non courantes	0,6	2,0
Impôts différés passifs	-	-
Autres passifs non courants	-	0,0
<b>Passifs non courants</b>	<b>0,7</b>	2,3
Provisions pour risques et charges courantes	0,4	0,4
Dettes financières courantes	-	-
Dettes fournisseurs	5,4	6,3
Dettes d'impôts exigibles	-	0,0
Autres passifs courants	2,0	3,6
<b>Passifs courants</b>	<b>7,8</b>	10,3
<b>Total passif</b>	<b>22,2</b>	20,0

*(Voir les réserves des Commissaires aux comptes en annexe)*

 **Capitaux propres positifs de 13,8 M€**

 **Trésorerie nette : +2,5 M€**  
contre -0,9 M€ au 31/03/2017

 **Autres passifs courants : 2,0 M€**  
dont 0,7 M€ de produits d'avance



# Trésorerie nette globale



(M€)	31.03.2018	31.03.2017
OCEANes 2003-2020	(0,6)	(0,6)
OCEANes 2015-2020		(1,4)
<b>Endettement financier brut</b>	<b>(0,6)</b>	<b>(2,0)</b>
Trésorerie et équivalents trésorerie	<b>3,1</b>	1,1
<b>Trésorerie nette (Endettement net)</b>	<b>2,5</b>	<b>(0,9)</b>



**Trésorerie nette : +2,5 M€** contre -0,9 M€ au 31/03/2017



## ❑ En France, environ 733 millions d'euros de déficits fiscaux reportables

- **Economie fiscale potentielle** : de l'ordre de **245 millions** d'euros, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation
- **Economie fiscale potentielle par action** : environ **1,02 €** (Nombre d'actions au 31/03/2018 diminué des actions d'autocontrôle).

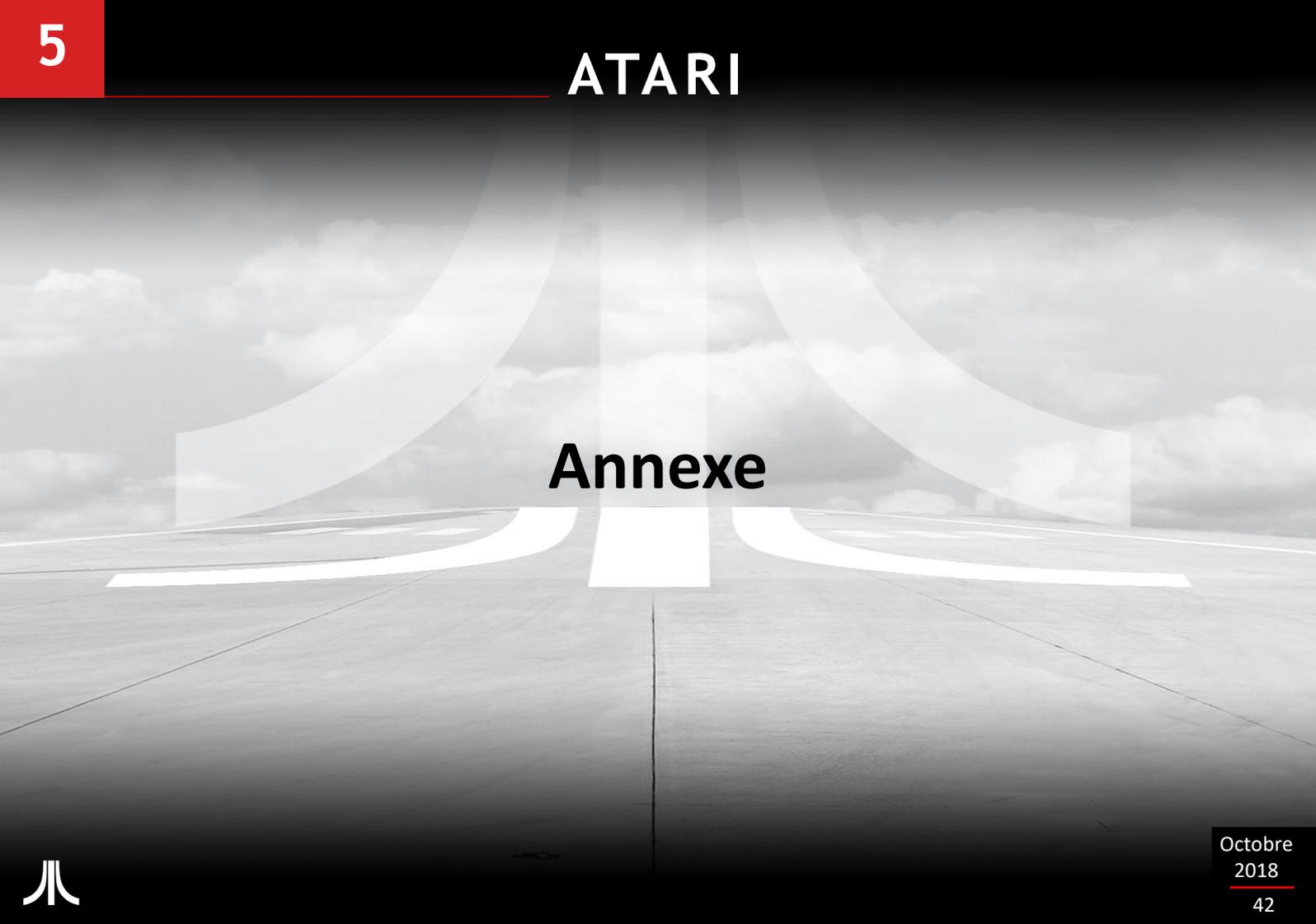
## ❑ Aux Etats-Unis, environ 600 millions de dollars de déficits fiscaux reportables

- **Economie fiscale potentielle** : **plus de 200 millions** de dollars US, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation
- **Economie fiscale potentielle par action** : environ **0,84 \$** (Nombre d'actions au 31/03/2018 diminué des actions d'autocontrôle).



## Cap-Table

	TOTAL	Ker Ventures / Chesnais	Zyngier Administrateur	Autocontôle	Flottant
<b>Nombre d'actions au 30/09/2018</b>	<b>255 679 056</b>	<b>47 065 781</b>	<b>9 519 540</b>	<b>435 135</b>	<b>198 658 600</b>
<i>% sur total actions</i>	<i>100,00%</i>	<i>18,41%</i>	<i>3,72%</i>	<i>0,17%</i>	<i>77,70%</i>
Plan de Stock options	21 767 532	13 427 500			8 340 032
BSA	2 799 117	1 755 294	1 043 823		
<b>Nombre d'actions "Fully diluted"</b>	<b>280 245 705</b>	<b>62 248 575</b>	<b>10 563 363</b>	<b>435 135</b>	<b>206 998 632</b>
<i>% sur total actions</i>	<i>100,00%</i>	<i>22,21%</i>	<i>3,77%</i>	<i>0,16%</i>	<i>73,86%</i>



# Annexe



(Réserves des Commissaires aux comptes)

.../...

Le Document de référence 2017/2018 inclut notamment le rapport financier annuel, les comptes annuels sociaux et consolidés, le rapport de gestion, le rapport sur le gouvernement d'entreprise et les rapports des Commissaires aux comptes émis avec réserves sur les éléments ci-après.

Le Groupe Atari attire l'attention du lecteur sur le point suivant :

Le Groupe Atari a consenti le 6 février 2018 une licence de marque au profit d'Infinity Networks Limited (« INL ») pour le développement d'une plateforme de blockchain Atari. En rémunération de ce contrat de licence :

- Atari a reçu 15% du capital d'INL avec un droit à 17,5% des profits ;
- Atari bénéficie de revenus garantis liés à l'utilisation de la plateforme, qui n'ont pas été intégrés dans les comptes au 31 mars 2018 car seuls les éléments financiers à court terme, décrits ci-dessous, ont été retenus sur cet exercice ;
- Atari bénéficie d'un intéressement lié aux ventes de tokens, la monnaie de fonctionnement de la plateforme blockchain Atari, dont seule la quote-part à court terme a été retenue au 31 mars 2018.



# Communiqué de presse du 7 septembre 2018



Ainsi, au 31 mars 2018, comme indiqué dans les précédents communiqués, le chiffre d'affaires de l'exercice comprend 1,1 M€ de revenus liés à la licence de blockchain consentie à INL, se décomposant comme suit :

- 0,7 M€ d'intéressement court terme lié aux ventes de tokens (sur un intéressement garanti total de 1,3 M€) : près de 50% ont été encaissés par le Groupe depuis le 31 mars 2018, le solde de 0,3 M€ étant à échéance au 31 mars 2019 ;
- 0,4 M€ de valorisation de la participation de 15% au capital d'INL obtenue en rémunération du contrat de licence. Ces 0,4 M€ correspondent à la valeur minimale de cette participation telle qu'elle ressort du rapport d'évaluation en date du 5 juillet 2018 établi par un tiers indépendant, Bond Lane, une banque d'affaires américaine dotée d'une grande expérience dans le domaine de l'Entertainment et des Blockchains.

Le 14 août 2018, le Groupe Atari a indiqué qu'il restait dans l'attente de la conclusion des travaux des auditeurs sur ces 2 points.

Le 5 septembre 2018, les commissaires aux comptes ont indiqué d'une part qu'ils ne pouvaient conclure sur la valorisation des titres INL (leur valeur pouvant être inférieure ou supérieure à 0,4 M€), d'autre part qu'ils estimaient qu'il existait un risque de contrepartie sur l'encaissement du solde de la créance d'un montant de 0,3 M€ (sur un intéressement garanti résiduel de 1,0 M€). En conséquence, leur rapport sur les comptes consolidés au 31 mars 2018 comporte deux réserves relatives à ces deux points, dont le texte est ci-annexé.



# Communiqué de presse du 7 septembre 2018



Des réserves en lien avec ces sujets s'appliquent également aux comptes sociaux d'Atari SA.

Le Conseil d'administration, dans sa séance du 5 septembre 2018, tenue à l'unanimité des membres présents à l'issue du Comité d'audit du même jour, sur la base des éléments opérationnels et financiers en sa possession, et compte tenu de l'environnement réglementaire des crypto-monnaies à cette date, a décidé d'une part, de ne pas modifier la valeur des titres INL, qui reste donc à 0,4 M€ correspondant à la valeur minimale de cette participation telle qu'elle ressort du rapport d'évaluation en date du 5 juillet 2018 établi par la banque d'affaires indépendante Bond Lane, et d'autre part de maintenir inchangée la valeur de la créance INL compte tenu des encaissements intervenus en août 2018, du caractère court terme de cette créance et de l'intérêt pour INL de payer le solde de la créance à son échéance contractuelle de mars 2019 pour ne pas perdre la licence de marque Atari.

Le 5 septembre 2018, après prise en compte de ces éléments, le Conseil d'administration a arrêté les comptes sociaux et consolidés pour l'exercice clos le 31 mars 2018, inchangés par rapport au communiqué du 9 juillet 2018, ainsi que le Document de Référence susvisé.

# ATARI®



**Merci pour votre attention**

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

**8 & 9 oct.  
2018**

