



Résultats du 1^{er} semestre 2018-2019

Poursuite de la croissance rentable, avec une forte progression du chiffre d'affaires (+27%) et du résultat opérationnel courant (+87%)

- **Chiffre d'affaires de 10,8 millions d'euros**
(+27% à taux de change courant, +31% à taux de change constant)
- **Résultat opérationnel courant en forte amélioration (+87%) à +2,2 millions d'euros, soit une marge opérationnelle de 20% du chiffre d'affaires consolidé**
- **Trésorerie nette de +8,1 millions d'euros**
- **Confirmation des objectifs annuels pour l'exercice clos le 31 mars 2019**

Les procédures d'examen limité sur les comptes consolidés sont en cours de finalisation. Le rapport des Commissaires aux comptes sera émis après la finalisation de la vérification de l'annexe et du rapport semestriel d'activité.

Paris, France – le 20 décembre 2018. Le Groupe Atari annonce les résultats consolidés du 1^{er} semestre de l'exercice 2018-2019, clos le 30 septembre 2018. Ces résultats consolidés ont été arrêtés par le Conseil d'administration du 18 décembre 2018.

« Nous continuons de délivrer une croissance rentable grâce à l'exploitation de notre catalogue de plus de 200 jeux Atari mondialement connus », a déclaré Frédéric Chesnais, PDG d'Atari. « Notre stratégie est axée autour du développement de nos quatre divisions : Atari Games, Atari Casino, Atari VCS et Atari Partners. Chacune d'entre elles évolue dans un secteur d'activités en croissance forte, ce qui constitue un atout fondamental pour le Groupe et la valorisation de ses actifs à long terme. »

Faits marquants du 1^{er} semestre clos le 30 septembre 2018 :

- Poursuite de la performance de *RollerCoaster Tycoon* sur plateformes mobiles et consoles
- Forte contribution des activités de licence, notamment le produit *hardware* Atari Flashback, et extension de l'accord de distribution avec AtGames
- Cession de *Alone in the Dark* et de *Act of War* à THQ Nordic
- Pré-commandes de \$3 millions pour **Atari VCS** via une campagne Indiegogo

■ Projets opérationnels pour le 2nd semestre 2018-2019 :

- **Atari Games** : Sortie de jeux mobiles, notamment *Citytopia*, *Days of Doom*, *Food Truck Frenzy* et *Ninja Golf* ; accord transactionnel avec une société américaine (\$1,1 million au profit d'Atari), 3 autres procédures en cours pourraient se dénouer sur l'exercice 2019-2020
- **Atari Casino** : Développements en cours, sous forme d'exploitation directe, pour une incidence attendue à compter de l'exercice 2019-2020
- **Atari VCS** : Poursuite des travaux pour une livraison sur l'exercice 2019-2020 et une contribution aux résultats sur les exercices 2019-2020 et suivants
- **Atari Partners** : Grande sélectivité des projets. Poursuite du projet de plateforme de blockchain

■ Autres faits marquants :

- Avril 2018 : Augmentation de capital de 7,5 millions d'euros
- Septembre 2018 : Règlement du litige avec M. Raynal sur la franchise *Alone in the dark*
- Novembre 2018 : Intégration au programme Nasdaq International

- **Au vu des résultats du 1^{er} semestre, le Groupe réitère son objectif annuel, à savoir l'accroissement de la rentabilité avec pour priorité la valorisation du portefeuille de propriétés intellectuelles.**

Première application de la norme IFRS15

Au 1^{er} avril 2018, le Groupe a appliqué pour la première fois la norme IFRS 15 – *Produits des activités ordinaires tirés de contrats conclus avec des clients*. Le Groupe a choisi d'appliquer la nouvelle norme de façon rétrospective aux seuls contrats qui ne sont pas achevés au 1^{er} avril 2018, en comptabilisant par ailleurs l'effet cumulatif de l'application initiale à la date de première application comme un ajustement des capitaux propres d'ouverture au 1^{er} avril 2018. L'application de cette norme aux comptes clos le 30 septembre 2018 n'a pas eu d'incidence significative sur le chiffre d'affaires de la période et il en sera de même sur le chiffre d'affaires de l'exercice clos le 31 mars 2019. Le retraitement des comptes de chaque poste de bilan figure en annexe au présent communiqué.

Atari : poursuite de la stratégie de croissance rentable

La croissance du chiffre d'affaires est forte (+31% à taux de change constant, +27% à taux de change courant), avec une performance solide sur les plateformes mobiles et les jeux de simulation / stratégie.

Le résultat opérationnel courant est en forte amélioration (+87%) à 2,2 millions d'euros, soit 20% du chiffre d'affaires, contre 1,2 million d'euros pour le semestre précédent, soit 14% du chiffre d'affaires. Cette amélioration résulte de la forte croissance de l'activité, d'un facteur de saisonnalité favorable des activités de licences au 1^{er} semestre de l'exercice en cours, combinés à un contrôle des coûts de développement et des frais généraux. La cession de droits (Alone in the Dark, Act of War) contribue en outre pour 0,5 million d'euros à ce résultat opérationnel courant.

Fidèle à sa stratégie, le Groupe privilégie le modèle de partenariat valorisant sa marque et ses actifs, avec prise en charge des frais fixes par les partenaires en échange d'un partage de revenus.

(Chiffres en millions d'euros)	2018/2019 (avril – sept.)	2017/2018 (avril – sept.)	Variation %
Chiffre d'affaires	10,8	8,5	+27%
Résultat opérationnel courant	2,2	1,2	+87%
Résultat net	1,8	1,1	+60%
Fonds propres part du Groupe	23,1	7,9	+194%
Trésorerie nette (Endettement net)	8,1	(0,9)	N/A

Chiffre d'affaires du 1^{er} semestre clos le 30 septembre 2018 : croissance de 27%

Chiffre d'affaires 1 ^{er} semestre	2018/2019 (avril – sept.)	2017/2018 (avril – sept.)	Variation %
En millions de dollars US	12,7	9,7	+31%
En millions d'euros	10,8	8,5	+27%

La dynamique commerciale du 1^{er} semestre reflète principalement :

- Les bonnes performances de l'ensemble du catalogue de jeux vidéo avec notamment RollerCoaster Tycoon Touch;
- La forte contribution des produits hardware Atari Flashback ;
- La très bonne tenue des autres activités de licence.

Résultat opérationnel courant du 1er semestre 2018/2019 : 20% du CA

Compte de résultat résumé (en millions d'euros)	30.09.2018	30.09.2017
CHIFFRE D'AFFAIRES	10,8	8,5
Coût des ventes	(2,7)	(1,1)
MARGE BRUTE	8,1	7,3
Frais de recherche et développement	(3,1)	(2,2)
Frais marketing et commerciaux	(1,5)	(1,9)
Frais généraux et administratifs	(1,7)	(1,7)
Autres produits et charges d'exploitation	0,5	(0,4)
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	2,2	1,2
% du chiffre d'affaires	20,4%	13,9%

- **Marge brute**

La bonne performance de l'activité se traduit par une marge brute en augmentation de 10%. Elle s'établit à 8,1 millions d'euros et représente 75% du chiffres d'affaires.

- **Frais de recherche et de développement**

Le Groupe privilégie les franchises Atari et RollerCoaster Tycoon, avec une spécialisation forte sur les plateformes mobiles et les jeux de simulation / stratégie.

- **Frais marketing et commerciaux**

Les frais marketing et commerciaux se sont élevés à 1,5 million d'euros au titre du 1er semestre de l'exercice 2018/2019. Au 30 septembre 2017, ils s'élevaient à 1,9 million d'euros. La baisse s'explique par un meilleur rendement des frais de marketing de RollerCoaster Tycoon Touch et l'existence de frais de lancement au cours de la période précédente.

- **Frais généraux et administratifs**

Les frais généraux et administratifs sont stables à 1,7 million d'euros au 30 septembre 2018 contre 1,7 million d'euros au 30 septembre 2017 ; leur montant traduit l'attention portée au maintien d'une structure à faible coût.

- **Autres produits et charges d'exploitation**

Au 30 septembre 2018, le résultat net des autres produits et charges d'exploitation ressort à +0,5 million d'euros résultant de la vente au profit de THQ Nordic de 2 franchises (*Alone in the Dark* et de *Act of War*) non stratégiques pour Atari. Au 30 septembre 2017, les autres produits et charges d'exploitation était d'un montant de -0,4 million d'euros et correspondaient à des dépréciations de créance pour couvrir un risque éventuel de non-encaissement.

- **Résultat opérationnel courant**

Le Groupe Atari dégage un profit opérationnel courant de 2,2 millions d'euros du 1^{er} semestre 2018/2019, à comparer à un profit de 1,2 million d'euros au 1^{er} semestre 2017/2018. Au 30 septembre 2018, ce résultat opérationnel représente 20% du chiffre d'affaires contre 14% lors de l'exercice précédent.

Résultat net du 1^{er} semestre de l'exercice 2018/2019 : + 1,8 million d'euros

Compte de résultat résumé (en millions d'euros)	30.09.2018	30.09.2017
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	2,2	1,2
Coûts de restructuration	-	-
Autres produits et charges opérationnels	(0,2)	0,1
RESULTAT OPERATIONNEL	2,0	1,3
Coût de l'endettement financier	(0,0)	(0,1)
Autres produits et charges financiers	0,0	(0,1)
Impôt sur les bénéfices	(0,2)	-
RESULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES	1,8	1,1
Résultat net des activités non poursuivies	-	-
RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	1,8	1,1
Part attribuable au Groupe	1,8	1,1
Part attribuable aux Intérêts minoritaires	0,0	0,0

• Coût de l'endettement financier

Le coût de l'endettement financier est nul compte tenu de la situation de trésorerie positive du Groupe Atari.

• Impôt sur les résultats

Compte tenu de ses résultats et de ses reports déficitaires, le Groupe a enregistré une charge d'impôt, sur les entités américaines limité à un montant de 159 K€.

En France, les impôts différés actifs sur reports déficitaires non reconnus au 30 septembre 2018 sont de l'ordre de 245 millions d'euros sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation, soit environ 0,96 euro par action existante au 30 septembre 2018, hors actions d'autocontrôle.

Aux Etats-Unis, les pertes fiscales reportables sont de près de 600 millions de dollars US représentant une économie fiscale potentielle de l'ordre de 200 millions de dollars US, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation, soit environ 0,78 dollar US par action existante au 30 septembre 2018, hors actions d'autocontrôle.

Le montant des reports déficitaires imputés sur les résultats de l'exercice clos le 31 mars 2018 se sont élevés à 2,5 millions de dollars US au titre des entités américaines et à 0,7 million d'euros au titre des entités françaises.

• Résultat net (part du Groupe)

Le résultat net du 1^{er} semestre 2018/2019 ressort un bénéfice de 1,8 million d'euros, exempt de tout élément non récurrent, en amélioration de près de 60% sur celui dégagé au 30 septembre 2017 qui était profitable de 1,1 million d'euros.

Bilan résumé au 30 septembre 2018

ACTIF (en millions d'euros)	30.09.2018	31.03.2018
Immobilisations incorporelles	11,7	9,2
Immobilisations corporelles	0,0	0,0
Actifs financiers non courants	5,2	4,9
Impôts différés actifs	0,9	0,5
ACTIFS NON COURANTS	17,8	14,6
Stocks	0,2	0,2
Clients et comptes rattachés	6,5	3,9
Actifs d'impôts exigibles	0,0	0,0
Autres actifs courants	0,5	0,4
Trésorerie et équivalents de trésorerie	8,8	3,1
Actifs détenus en vue de la vente	-	-
ACTIFS COURANTS	16,0	7,6
TOTAL ACTIF	33,8	22,2

PASSIF (en millions d'euros)	30.09.2018	31.03.2018
Capital	2,6	2,4
Primes d'émission	7,9	11,6
Réserves consolidées	10,9	(2,5)
Résultat net part du Groupe	1,8	2,3
CAPITAUX PROPRES PART DU GROUPE	7,8	7,4
Intérêts minoritaires	0,0	0,0
CAPITAUX PROPRES DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	23,1	13,8
Provisions pour risques et charges non courantes	0,0	0,0
Dettes financières non courantes	0,6	0,6
Impôts différés passifs	-	-
Autres passifs non courants	-	-
PASSIFS NON COURANTS	0,7	0,7
Provisions pour risques et charges courantes	0,1	0,4
Dettes financières courantes	-	-
Dettes fournisseurs	5,4	5,4
Dettes d'impôts exigibles	-	-
Autres passifs courants	4,6	2,0
PASSIFS COURANTS	10,1	7,8
TOTAL PASSIF	33,8	22,2

Le bilan met en évidence le désendettement effectif du Groupe Atari, avec une maîtrise du besoin en fonds de roulement. Les capitaux propres, positifs, sont en amélioration sur la période.

Publication des comptes semestriels / Conclusion de l'examen limité

Les comptes semestriels, y compris annexes et actualisation du Document de référence, seront publiés après finalisation par les commissaires aux comptes de l'ensemble des procédures de revue limitée requises.

La réserve sur la valorisation des titres Infinity Networks Limited (0,4 M€) figurant dans le rapport des commissaires aux comptes pour l'exercice clos le 31 mars 2018 est maintenue au 30 septembre 2018.

La réserve sur la valorisation de la créance sur Infinity Networks Limited (0,7 M€) figurant dans le rapport des commissaires aux comptes pour l'exercice clos le 31 mars 2018 n'est plus maintenue au 30 septembre 2018, cette créance n'apparaissant plus dans les comptes consolidés du fait des retraitements liés à la première application de la norme IFRS15 dans les comptes de la période close le 30 septembre 2018.

Perspectives 2018/2019

Le Groupe réitère ses objectifs pour l'exercice 2018/2019 qui sera clos le 31 mars 2019. Pour cet exercice, le Groupe s'est fixé pour objectifs la croissance de l'activité, une amélioration de la profitabilité et la génération de trésorerie, le tout dans une saisonnalité similaire à celle de l'exercice 2017/2018.

Le 2^{ème} semestre sera marqué par plusieurs projets importants, en particulier :

Atari Games :

- Poursuite du succès de *RollerCoaster Tycoon Touch*, avec les attractions de restaurants (Jonathan Foodgod), les événements *Halloween* et des nouveaux parcs aquatiques ;
- *RollerCoaster Tycoon Joyride* pour PlayStation 4 a été approuvé en Europe et aux Etats-Unis par Sony®. La version digitale est sortie le 26 octobre 2018 en Europe (distributeur : Bigben Interactive). Les versions digitales et physiques sont sorties le 13 décembre 2018 aux Etats-Unis (distributeur : AtGames). Ce jeu offre une fonctionnalité en Réalité Virtuelle.
- Lancement du jeu mobile *Citytopia* : ce jeu de simulation original utilisant le moteur de RollerCoaster Tycoon Touch est sorti en Australie et Nouvelle-Zélande en décembre 2018 comme prévu et est lancé progressivement, pays par pays ;
- *Food Truck Frenzy*, jeu mobile en partenariat avec Jonathan Foodgod, est en cours de revue finale par ce dernier et sortira progressivement sur les prochaines semaines ;

- *Days of Doom* : développé en partenariat avec Phosphor Studios, c'est un des premiers jeux de survie sur plateformes mobiles. Il est sorti en version bêta privée et est programmé pour un lancement mondial le 19 février 2019 comme prévu ; ce jeu permet aux joueurs de gérer leurs bases vie dans un monde infesté et de renforcer leurs défenses pour faire face à des hordes de zombies de plus en plus puissantes ;
- *Ninja Golf* : ce jeu développé en partenariat avec Alpha Dog Studios sortira mondialement le 26 février 2019 ; c'est la reprise du célèbre jeu d'Atari qui parvient à combiner parcours de golf et parcours Ninja ;
- *RollerCoaster Tycoon Adventures* pour Nintendo Switch® est la première version de la franchise sur cette plateforme phare. Le jeu est sorti comme annoncé en novembre 2018 sur des premiers pays en Europe (distributeur : Bigben Interactive) et est sorti en avance aux Etats-Unis dans le courant de la semaine du 10 décembre 2018 (distributeur : AtGames).
- Incidence positive d'un accord transactionnel avec une société américaine (contribution au résultat de \$1,1 million), étant précisé que le Groupe Atari a engagé des procédures à l'encontre de 3 autres sociétés similaires.

Atari Casino:

- Poursuite du développement de cette activité nouvelle pour laquelle le Groupe est en phase d'acquisition d'expertise ;
- Priorité aux investissements et aux partenariats.

Atari VCS:

- Mise en place des circuits de distribution et des opérations ;
- L'Atari VCS n'a aucune incidence sur l'exercice 2018-2019 clos le 31 mars 2019, et contribuera à compter de l'exercice 2019-2020.

Atari Partners:

- Poursuite des travaux sur la plateforme de blockchain. Ce projet de plateforme, dont la vision à long-terme et l'intérêt stratégique sont indéniables pour le Groupe, reste soumis à court terme aux variations récentes du contexte économique et financier du secteur des blockchains et des crypto-devises, ainsi qu'aux évolutions en matière de réglementation ;
- Revue très sélective d'opportunités de partenariats.

Il existe toujours une incertitude inhérente à la réalisation des objectifs, du budget d'exploitation et du plan de financement, et la non-réalisation des hypothèses peut avoir une incidence sur l'évaluation des actifs et des passifs du Groupe.

A propos d'Atari

Atari, constitué d'Atari SA et de ses filiales, est un Groupe global 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® et Pong®. De cet important portefeuille de propriétés intellectuelles Atari tire des jeux attractifs en ligne pour les smartphones, les tablettes, les autres terminaux connectés. Atari développe et distribue également des loisirs interactifs pour les consoles de jeux de Microsoft, Sony et Nintendo. 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 et www.atari-investisseurs.fr. Les actions Atari sont cotées en France sur Euronext Paris (Compartiment C, Code Isin FR0010478248, mnémo ATA) et sont éligibles au programme Nasdaq International aux Etats-Unis (Compartiment OTC - Ticker PONGF).

© 2018 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. La marque Atari et le logo Atari sont des marques commerciales appartenant à Atari Interactive, Inc.

RollerCoaster Tycoon® © 2018 Chris Sawyer.

RollerCoaster Tycoon® est une marque déposée de Chris Sawyer. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Contacts

Atari - Philippe Mularski, Directeur financier
Tel +33 1 83 64 61 57 - pm@atari-sa.com

Calyptus - Marie Calleux
Tel + 33 1 53 65 68 68 - atari@calyptus.net

ANNEXE

INCIDENCES DE LA PREMIERE APPLICATION DE LA NORME IFRS 15

Au 1^{er} avril 2018, le Groupe a appliqué pour la première fois la norme IFRS 15 – *Produits des activités ordinaires tirés de contrats conclus avec des clients*. Cette dernière remplace la norme IAS 18 – *Produits des activités ordinaires*, ainsi que les interprétations correspondantes.

Le principe de la nouvelle norme est le suivant : la comptabilisation des produits des activités ordinaires doit refléter le transfert des biens et services promis aux clients pour un montant correspondant à la rémunération à laquelle le vendeur s'attend à avoir droit.

En outre, le transfert des biens et services est censé refléter la notion de transfert du contrôle au client. Il peut se produire à une date donnée ou sur une période donnée.

La norme IFRS 15 introduit également de nouveaux principes de reconnaissance du chiffre d'affaires, s'agissant notamment de l'identification des obligations de prestation et de l'allocation du prix de transaction pour les contrats à composantes multiples. Elle modifie aussi les analyses à mener sur les notions d'agent et de principal, ainsi que sur la prise en compte des contreparties variables.

Pour le Groupe, le principal changement introduit par la nouvelle norme, concerne les revenus associés aux ventes de licences de propriété intellectuelle.

Ces licences transfèrent au client :

- soit un droit d'utilisation de la propriété intellectuelle telle qu'elle existe au moment précis où la licence est octroyée (*licence statique*),
- soit un droit d'accès à la propriété intellectuelle telle qu'elle existe tout au long de la période couverte par la licence (*licence dynamique*).

Le chiffre d'affaires est comptabilisé lorsque l'obligation de prestation promise au contrat est satisfaite (*licence statique*) ou à mesure qu'elle est satisfaite (*licence dynamique*), c'est-à-dire lorsque le vendeur a transféré les risques et avantages liés au droit d'utilisation/d'accès de la propriété intellectuelle et que le client a pris le contrôle de l'utilisation de/l'accès à la licence. Ainsi, le chiffre d'affaires des licences statiques est reconnu au moment précis où la licence est octroyée (mode dit « Point in time ») et lorsque le client peut utiliser et retirer les avantages de la licence. Le chiffre d'affaires des licences dynamiques est reconnu progressivement (mode dit « Over time »), tout au long de la période couverte par la licence à partir du début de la période au cours de laquelle le client pourra utiliser la licence et en retirer les avantages.

Le Groupe a choisi d'appliquer la nouvelle norme de façon rétrospective aux seuls contrats qui ne sont pas achevés au 1^{er} avril 2018, en comptabilisant par ailleurs l'effet cumulatif de l'application initiale à la date de première application comme un ajustement des capitaux propres d'ouverture au 1^{er} avril 2018.

Pour le Groupe, les contrats de licence de jeux sont comptabilisés « Point in time », et il n'existe pas de différence de traitement comptable entre la norme IAS 18 et la norme IFRS 15. Les contrats de licence de marque sont comptabilisés « Over time ».

Le tableau suivant présente les ajustements comptabilisés pour chaque poste de bilan. Les éléments qui n'ont pas été affectés par ces changements normatifs n'y ont pas été inclus par conséquent, les sous-totaux et les totaux ne peuvent pas être calculés à partir des chiffres fournis.

<i>(Chiffres en millions d'euros)</i>	31.03.2018	Retraitements IFRS 15	01.04.2018
Bilan Actif			
Actifs d'impôts non courants	0,5	0,4	0,9
Sous-total Actifs non courants	14,6	0,4	15,0
Clients et comptes rattachés	3,9	(0,6)	3,3
Sous-total Actifs courants	7,6	(0,6)	6,9
Total Actif	22,2	(0,3)	22,0
Bilan Passif			
Réserves consolidées	(2,5)	(1,0)	(3,4)
Sous-total Capitaux propres	13,8	(1,0)	12,8
Autres passifs courants	2,0	0,7	2,8
Sous-total Passifs courants	7,8	0,7	8,5
Total Passif	22,2	(0,3)	22,0