



RESULTATS ANNUELS 2022

NOUVEAU MANAGEMENT ET REDÉPLOIEMENT SUR LES 4 ACTIVITÉS : JEUX, HARDWARE, LICENCE ET BLOCKCHAIN

PARIS, FRANCE (27 juillet 2022, 18h45 CET) - [Atari®](#) — acteur mondial dans l'industrie des marques grand public et du divertissement interactif, annonce aujourd'hui ses résultats annuels consolidés pour l'exercice clos le 31 mars 2022, arrêtés par le Conseil d'administration réuni en date du 22 juillet 2022. Les comptes consolidés ont été audités par les commissaires aux comptes.

Réalisations de l'exercice 2022

- Nomination de Wade Rosen au poste de Directeur Général en avril 2021
- Repositionnement stratégique sur les jeux premiums, à forte valeur-ajoutée
- Lancement des premiers jeux premiums et nombreux développements en cours
- Refonte de la stratégie commerciale de la VCS, développement d'une stratégie hardware complémentaire à la VCS
- Fin des accords de licence avec CBI et ICICB Group
- Retrait des activités du Groupe en Afrique

Faits marquants post-clôture

- Arrêt de l'ATRI Token, projet de création d'un nouveau token, géré uniquement par Atari
- Lancement d'Atari X, regroupant l'ensemble des opérations d'Atari dans la Blockchain
- Renforcement de la structure financière avec une augmentation de capital de 12,5 M€¹
- Transfert de la cotation des actions sur Euronext Growth

Résultats financiers de l'exercice 2022

- Chiffre d'affaires annuel de 14,9 M€, en baisse de 21,2%
- Résultat opérationnel courant négatif à 2,3 M€ (contre -3,4 M€ l'exercice précédent)
- Résultat opérationnel de -23,0 M€ (contre -11,6 M€ l'exercice précédent), impacté négativement par des éléments exceptionnels, non-cash pour un montant de 20,7 M€

¹ Le succès de l'augmentation de capital a été annoncé le 30 mars 2022 et le règlement-livraison est intervenu le 1er avril 2022. Le produit de l'augmentation de capital n'est donc pas reflété dans les comptes annuels de la Société clos le 31 mars 2022.

Wade Rosen, Président Directeur Général a déclaré : *“La performance financière enregistrée par le Groupe cette année traduit les nouvelles orientations stratégiques visant à recentrer les opérations sur l’essence même d’Atari : concevoir des jeux de qualité exploitant les propriétés intellectuelles du Groupe, développer des produits hardware innovants, étendre l’écosystème d’Atari avec les activités de Licence et Blockchain. Grâce à la sortie des activités non stratégiques, nous avons mis en place les leviers de croissance, de rentabilité et de génération de trésorerie pour les années à venir.”*

MISE EN PLACE DU PLAN DE TRANSFORMATION

Jeux (Games) – L’activité Jeux d’Atari se recentre désormais sur les jeux premiums, avec de nombreux titres exploitant les propriétés intellectuelles emblématiques du Groupe. La série *Atari: Reloaded*, qui modernise et adapte les titres classiques d’Atari aux plateformes actuelles, a été lancée et comprend déjà *Asteroids*, *Missile Command*, *Black Widow*, *Centipede*, *Breakout*, *Gravitar*, ainsi que *Yars’ Revenge*. De nouveaux lancements majeurs tels que *Atari Mania*, *the Atari 50th Anniversary Celebration*, et *Yars Reloaded* - sont prévus ainsi que d’autres nouveaux titres qui seront annoncés prochainement. La franchise *The RollerCoaster Tycoon* demeure un élément important du portefeuille de jeux du Groupe, dont la licence expire en septembre. Il est dans l’intention des deux parties de la renouveler sur la base de conditions fondamentalement similaires à l’accord existant. Atari travaille également à une collaboration avec Fig Publishing, Inc., membre de l’écosystème Republic, afin de co-produire certains nouveaux jeux en cours de développement.

Atari VCS – Une stratégie commerciale revisitée pour l’Atari VCS a été mise en place comprenant une revue des stratégies de promotion, de marketing et de communication afin d’en dynamiser les ventes. En conséquence, une dépréciation des stocks et de la R&D relatifs à la VCS a été enregistrée pour un montant de 9,4 M€. Atari travaille activement au développement de nouveaux produits hardware, complémentaires à la VCS et qui viendront en renforcer les fonctionnalités.

Lancement d’Atari XP – Atari XP est une nouvelle initiative visant à commercialiser des cartouches rares ou inédites de jeux Atari et d’offrir ainsi à la communauté des fans de la marque, aux collectionneurs et amateurs de jeux, des produits et contenus nostalgiques. *Yars’ Return*, *Aquaventure* et *Saboteur* constituent les premières éditions de ces cartouches.

Atari X – Atari X regroupe l’ensemble des opérations blockchain d’Atari sous une bannière unifiée et totalement contrôlée par Atari. Cette initiative participe au développement d’un écosystème blockchain solide où s’entrecroisent, gaming, usage et communauté. Avec Atari X, Atari réaffirme ses engagements dans la blockchain et son importance stratégique et commerciale pour le Groupe.

RÉPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES

(M€)	FY 22	FY 21
Games	5,7	8,1
Hardware	3,1	2,8
Licensing	1,3	7,9
Blockchain	4,9	0,1
Total Revenue	14,9	18,9

Au 31 mars 2022, Atari a enregistré un chiffre d'affaires consolidé de 14,9 M€, contre 18,9 M€ l'exercice précédent, en recul de -21,2% à taux de change courant et de -21,5% à taux de change constant :

- **Jeux (38% du chiffre d'affaires)** : chiffre d'affaires en recul de 30% en raison du recentrage sur la rentabilité et l'optimisation des dépenses marketing du portefeuille de jeux *free to play* et de la transition stratégique vers les jeux *premium*. Le chiffre d'affaires Jeux intègre également la contribution des nouveaux jeux lancés par le Groupe au cours de l'année.
- **Licences (8% du chiffre d'affaires)** : Le chiffre d'affaires des licences a baissé de 84 %, en raison de critères révisés de sélection des partenaires, en cohérence avec la stratégie du Groupe et visant à prévenir de nouvelles dépréciations sur les contrats de licence. En outre, les licences pluriannuelles dont les revenus ont été précédemment comptabilisés resteront des sources de trésorerie significatives à l'avenir ;
- **Hardware (21% du chiffre d'affaires)** : Les revenus *hardware* s'élèvent à 3,1 M€ pour l'année, en hausse de 9,8 %, grâce à la contribution de la VCS en année pleine.
- **Blockchain (33% du chiffre d'affaires)** : Forte augmentation des revenus de Blockchain à 4,9M€, reflétant la contribution des ventes de NFT dans le cadre de l'accord de licence avec Zed Run et EveryRealm et la vente de parcelles de terrain dans The Sandbox.

COMPTE DE RÉSULTAT CONSOLIDÉ

(M€)	FY 22	FY 21
Chiffre d'affaires	14,9	18,9
Coût des ventes	(3,4)	(5,5)
MARGE BRUTE	11,5	13,4
<i>en % du chiffre d'affaires</i>	77,1%	70,7%
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	(2,3)	(3,4)
RESULTAT OPERATIONNEL	(23,0)	(11,6)
RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	(23,8)	(11,9)

La marge brute s'est améliorée, passant de 70,7% à 77,1% du chiffre d'affaires, grâce à un effet mix favorable de l'activité Blockchain à marge plus élevée.

Le résultat opérationnel courant s'améliore notamment en raison des éléments suivants :

- Les frais de R&D de 7,5 M€ (contre 7,9 M€ lors de l'exercice précédent) soit 50% du chiffre d'affaires, traduisant l'inflexion stratégique du Groupe sur le développement de jeux premiums ;
- Les dépenses de marketing ont reculé à 1,2 M€ (contre 2,6 M€ pour l'exercice précédent), en ligne avec l'effort du Groupe visant à améliorer la rentabilité de son activité Jeux et l'arrêt des dépenses d'acquisition non-rentables des utilisateurs sur les jeux freemium ;
- En raison de l'arrêt des activités du Groupe en Afrique, les frais généraux reculent à 5,1 M€ contre 6,3 M€ lors de l'exercice précédent.

Les autres produits et charges s'établissent à -20,7 M€, en raison d'éléments exceptionnels, non cash liés à la revue stratégique des activités réalisée par la nouvelle équipe de direction, et comprennent notamment une dépréciation de 9,7 M€ sur la licence ICICB, 9,4 M€ de dépréciation relatifs à la VCS et 1,1 M€ de dépréciations de certains jeux *free to play*.

Le résultat opérationnel de l'exercice clos le 31 mars 2022 ressort en conséquence à -23,0 M€, contre -11,6 M€ pour l'exercice clos le 31 mars 2021.

BILAN SIMPLIFIÉ

ACTIF (M€)	FY 22	FY 21
Actifs non courants	18,9	31,3
Actifs courants	7,0	9,1
Total actif	26,0	40,4
PASSIF (M€)	FY 22	FY 21
Capitaux propres Part du Groupe	4,4	24,2
Intérêts minoritaires	(0,0)	(0,0)
Capitaux propres de l'ensemble consolidé	4,4	24,1
Passifs non courants	8,0	2,3
Passifs courants	13,6	13,9
Total passif	26,0	40,4

Les capitaux propres consolidés s'élèvent à +4,4 M€ au 31 mars 2022, contre +24,2 M€ au 31 mars 2021. L'augmentation des passifs non courants de 2,3M€ à 8,0M€ correspondant notamment aux prêts d'actionnaires garantis durant l'exercice.

FLUX DE TRÉSORERIE

(M€)	FY22	FY 21
Flux nets de trésorerie (utilisés)/générés par l'activité	(5,8)	(4,6)
Flux nets de trésorerie liés aux opérations d'investissement	(4,3)	(3,1)
Trésorerie nette dégagée par / (utilisée pour) le financement	7,6	7,8
Autres flux	0,7	0,6
Variation de la trésorerie nette	(1,8)	0,7

La variation nette de la trésorerie sur la période est négative à -1,8 M€, reflétant notamment le recul de l'activité au cours de l'année, des investissements de 4,3 M€ liés aux coûts de R&D pour le développement de nouveaux jeux, et des flux de financement de 7,6 M€, comprenant 2,4 M€ provenant de l'exercice de stock-options, et 5,0 M€ de prêts d'actionnaire. La variation de trésorerie nette ne tient pas compte des fonds levés dans le cadre de l'augmentation de capital réalisée le 1er avril 2022.

STRATEGIE ET PERSPECTIVES

Atari entend bénéficier de ces tendances favorables à long terme pour mettre en œuvre sa stratégie visant à étendre l'écosystème d'Atari en offrant des expériences de divertissement innovantes, au travers de ses quatre lignes de métier :

- **Jeux** – Un retour aux racines d'Atari dans le développement et l'édition de jeux, avec un pipeline dynamique de nouvelles sorties de jeux premiums, en s'appuyant sur un large catalogue de propriété intellectuelle ;
- **Hardware** – Concevoir des systèmes de jeux innovants et de qualité. A l'avenir, Atari entend se concentrer sur les segments de marché (e.g. retro-gaming) sur lesquels le Groupe dispose d'un avantage naturel et où il peut établir une position de premier plan ;
- **Licences** – Partenariat avec des marques internationales respectées et appréciées pour offrir des produits et services innovants, dans l'univers historique d'Atari du jeu et au-delà ;
- **Blockchain** – Développement de l'écosystème d'Atari dans le Web3, comprenant notamment, un nouveau token propriétaire, des jeux blockchain, des projets NFT propres, des contenus et partenariats avec des acteurs leaders dans l'univers du Web3. Atari a décidé dans ce contexte de suspendre le projet de spin-off de sa division Blockchain annoncé en 2021.

Dans le cadre normal de ses activités, Atari est en négociation continue en vue de l'acquisition ou conclusion d'accords de licence pour acquérir des jeux rétro.

GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

Atari a le plaisir d'annoncer la nomination de Jessica Tams, en qualité d'administratrice indépendante, qui sera soumise au vote de l'Assemblée Générale annuelle des actionnaires, en remplacement d'Alyssa Padia Walles, qui a décidé de cesser ses fonctions après plus de neuf années passées au sein du Conseil.

Jessica Tams a débuté sa carrière en tant qu'ingénieur en logiciel et productrice au moment du lancement d'Xbox Live Arcade avant de fonder l'association Casual Games en 2005. Jessica Tams est conseillère stratégique pour Manga Productions, filiale de la Fondation Misk, ainsi que pour Arrivant, et General Partner d'Astra Game Ventures. Jessica Tams est diplômée de l'Université d'Utah State en Mathématiques, Physique et Informatique.

Le Conseil d'administration sera composé de 4 membres, dont la moitié de membres indépendants, ainsi que la moitié de femmes.

ASSEMBLEE GENERALE ANNUELLE

L'Assemblée Générale annuelle sera réunie le 27 septembre 2022 et sera convoquée prochainement.

DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL

Le Document d'Enregistrement Universel a été déposé ce jour auprès de l'Autorité des marchés financiers (AMF) et mis à disposition du public sur le site internet de la Société.

A PROPOS D'ATARI

Atari est un Groupe de divertissement interactif et une marque emblématique du secteur des jeux vidéos. Le Groupe est mondialement connu pour ses produits de divertissement interactifs multi-plateformes et ses produits sous licence. Atari possède et/ou gère un portefeuille de plus de 200 jeux et franchises, dont des marques mondialement connues comme *Asteroids®*, *Centipede®*, *Missile Command®* ou *Pong®* et *RollerCoaster Tycoon®*.
www.Atari.com

Les actions Atari sont cotées en France sur Euronext Growth Paris (ISIN Code FR0010478248, Ticker ALATA) et éligibles au programme NASDAQ International sur le compartiment OTC (PONGF).

©2022 Atari Interactive, Inc. Atari wordmark and logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc.

CONTACTS

Atari - Investor Relations

Tel + 33 1 83 64 61 57 - investisseur@atari-sa.com | www.atari.com/news/

Calyptus – Marie Calleux

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

Listing Sponsor- Euroland

Tel +33 1 44 70 20 84

Julia Bridger - jbridger@elcorp.com

ANNEXES

Compte de résultat consolidé

(MC)	FY 22	FY 21
Chiffre d'affaires	14,9	18,9
Coût des ventes	(3,4)	(5,5)
MARGE BRUTE	11,5	13,4
Frais de recherche et développement	(7,5)	(7,9)
Frais marketing et commerciaux	(1,2)	(2,6)
Frais généraux et administratifs	(5,1)	(6,3)
Autres produits et charges d'exploitation		0,0
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	(2,3)	(3,4)
Autres produits et charges opérationnels	(20,7)	(8,2)
RESULTAT OPERATIONNEL	(23,0)	(11,6)
Coût de l'endettement financier	(0,2)	(0,1)
Autres produits et charges financiers	(1,7)	(0,1)
Quote part de résultat net de sociétés mise en équivalence		(0,1)
Impôt sur les bénéfices	(0,1)	(0,0)
RESULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES	(25,0)	(11,9)
Résultat net des activités non poursuivies	1,1	-
RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	(23,8)	(11,9)

Bilan consolidé

ACTIF (M€)	FY 22	FY 21
Immobilisations incorporelles	6,1	11,6
Immobilisations corporelles	0,0	0,0
Droits d'utilisation relatifs aux contrats de location	1,6	1,9
Actifs financiers non courants	9,2	15,8
Impôts différés actifs	2,0	1,9
Actifs non courants	18,9	31,3
Stocks	2,1	2,5
Clients et comptes rattachés	2,4	3,3
Actif financier courant	0,0	
Actifs d'impôts exigibles	0,0	0,0
Autres actifs courants	1,7	0,6
Trésorerie et équivalents de trésorerie	0,6	2,5
Actifs détenus en vue de la vente	0,1	0,3
Actifs courants	7,0	9,1
Total actif	26,0	40,4

PASSIF (M€)	FY 22	FY 21
Capital	3,1	3,0
Primes d'émission	21,4	19,1
Réserves consolidées	3,7	14,0
Résultat de l'exercice part Groupe	(23,8)	(11,9)
Capitaux propres Part du Groupe	4,4	24,2
Intérêts minoritaires	(0,0)	(0,0)
Capitaux propres de l'ensemble consolidé	4,4	24,1
Provisions pour risques et charges non courantes	0,9	0,0
Dettes financières non courantes	5,0	-
Dettes locatives long terme	1,3	1,6
Autres passifs non courants	0,7	0,7
Passifs non courants	8,0	2,3
Provisions pour risques et charges courantes	0,4	-
Dettes financières courantes	0,1	-
Dettes locatives court terme	0,4	0,3
Dettes fournisseurs	8,2	7,3
Autres passifs courants	4,5	6,3
Passifs détenus en vue de la vente	0,1	
Passifs courants	13,6	13,9
Total passif	26,0	40,4

Tableau de flux de trésorerie

(M€)	FY 22	FY 21
Résultat de l'exercice	(23,8)	(11,9)
Charges et produits sans effets sur la trésorerie		
Dotation (reprise) amortissements & provisions sur actifs non courants	14,7	12,6
Charges (produits) liés aux stocks options et assimilées	0,8	0,8
Plus-values/ Moins-values de cession	-	0,1
Autres charges calculées	(0,2)	(2,6)
Coût de l'endettement financier	-	-
Charges d'impôts (exigible et différée)	-	-
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	(8,5)	(1,0)
Impôts versés	-	-
Variation du besoin en fonds de roulement :		
Stocks	(4,4)	(1,9)
Créances Clients et comptes rattachés	2,4	(1,3)
Fournisseurs et comptes rattachés	0,6	1,2
Autres actifs et passifs courants et non courants	4,2	(1,5)
FLUX NETS DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	(5,8)	(4,6)
Décaissements sur acquisition ou augmentation		
Immobilisations incorporelles	(4,3)	(4,6)
Immobilisations corporelles	-	(0,0)
Actifs financiers non courants	(0,1)	(0,1)
Encaissements sur cessions ou remboursement		
Immobilisations incorporelles	-	-
Immobilisations corporelles	-	-
Actifs financiers non courants	0,0	1,7
FLUX NETS DES OPERATIONS D'INVESTISSEMENT	(4,3)	(3,1)
Fonds nets reçus par :		
Augmentation de capital	2,4	8,4
Emprunts	5,0	-
Mouvements sur actions propres		
Fonds nets décaissés par :		
Intérêts et frais financiers nets versés	-	-
Remboursement d'emprunts	0,1	(0,6)
Mouvements sur actions propres	-	-
Variation des prêts et avances consenties	-	-
Autres flux liés aux opérations de financement	-	-
FLUX NETS DES OPERATIONS DE FINANCEMENT	7,6	7,8
Incidence des variations du cours des devises	0,7	0,6
VARIATION DE TRESORERIE NETTE	(1,8)	0,7
(M€)	FY 22	FY 21
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice	2,5	1,8
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	0,6	2,5
VARIATION DE TRESORERIE NETTE	(1,8)	0,7
Analyse de la trésorerie de clôture		
Trésorerie et équivalents trésorerie	0,6	2,5
Découverts bancaires inclus dans les dettes financières courantes	-	-

AVERTISSEMENT

Ce communiqué comporte des éléments non factuels, notamment et de façon non exclusive, certaines affirmations concernant des résultats à venir et d'autres événements futurs. Ces affirmations sont fondées sur la vision actuelle et les hypothèses de la direction d'Atari. Elles incorporent des risques et des incertitudes connues et inconnues qui pourraient se traduire par des différences significatives au titre des résultats, de la rentabilité et des événements prévus. En outre, Atari, ses actionnaires et ses affiliés, administrateurs, dirigeants, conseils et salariés respectifs ne font aucune déclaration ou garantie sur les informations statistiques ou les informations prévisionnelles contenues dans le présent communiqué qui proviennent ou sont dérivées de sources tierces ou de publications de l'industrie. Le cas échéant, ces données statistiques et informations prévisionnelles ne sont utilisées dans ce communiqué qu'à des fins d'information.