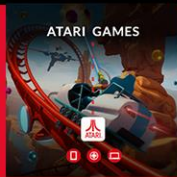


ATARI®



European Large & Midcap Event

14 & 15
Oct 2019





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 en section 8 du Rapport de gestion figurant dans le Rapport financier annuel des comptes clos le 31 mars 2019 disponible sur le site internet d'Atari www.atari-investisseurs.fr.

Les investisseurs sont invités à prendre attentivement en considération ces facteurs de risques avant de prendre leur décision d'investissement. La réalisation de tout ou partie de ces risques est susceptible d'avoir un effet défavorable sur l'activité, la situation financière, les résultats du Groupe ou sur sa capacité à réaliser ses objectifs ou la valeur des titres de l'Emetteur.

Tout investissement en actions Atari, dont le cours de bourse est très volatile, comporte un risque important.



Management ATARI



Frédéric Chesnais P.D.G.

- Premier actionnaire d'Atari
- DG Adjoint & DAF du groupe Atari de 2001-2004, PDG d'Atari Interactive jusqu'en 2007
- Expérience importante dans la production exécutive



Philippe Mularski D.A.F.

- Expert-Comptable et Commissaire aux comptes diplômé
- Ancien Directeur financier dans le Groupe Lagardère, ancien Directeur comptable dans le Groupe Sucres & Denrées
- Rejoint le Groupe Atari en 2014

Michael Arzt C.O.O. Atari Connect

- Ancien dirigeant des World Cyber Games de Samsung
- Grande expérience de l'Entertainment
- En charge du développement de l'Atari VCS



Jean-Marcel Nicolai C.O.O. Games

- Ancien dirigeant Monde des studios de développement de jeux Walt Disney
- Forte expertise sur toutes les plateformes
- Forte connaissance de la marque Atari (a travaillé chez Atari de 2000 à 2007)



Manfred Mantschev Biz Dev / Strategy

- Ancien conseil au sein de la banque d'investissement UBS
- A conseillé de grands comptes dans le secteur du jeu vidéo
- 10 années d'expérience en matières d'investissements et marchés



1

**Histoire
récente**

2

**Stratégie
Organisation**

3

**Lignes
d'activité**

4

**Résultats
financiers**

Histoire récente





Atari, l'icône d'une culture



Fondée en 1972

Créateur de l'industrie des jeux vidéo

- Révolution, Technologie, Entertainment
- Innovation et aussi Lifestyle



Marqueur d'une génération culturelle

Propriétaire d'un impressionnant portefeuille de jeux

- Le top des 10 franchises a cumulé plus de 2 milliards US\$
- Un portefeuille de plus de 200 jeux avec une histoire riche et des images iconiques



CENTIPEDS

ASTEROIDS

gor's
revenge

PONG



STAR
RAIDERS



TEMPEST



Un portefeuille de plus de 200 Jeux



Atari est une marque emblématique mondialement reconnue
avec un portefeuille incomparable de jeux populaires et plus de 800 URL

PONG

GRAVITAR

TEMPEST[®]



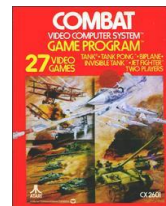
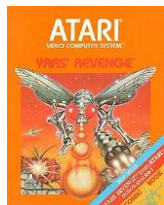
ASTEROIDS

ATARI
MILLIPEDIE

CENTIPEDS

LUNAR
LANDER

CRYSTAL
CASTLES



BREXOUT





Une marque emblématique et forte



**BLADE
RUNNER
2049**

(Octobre 2017)



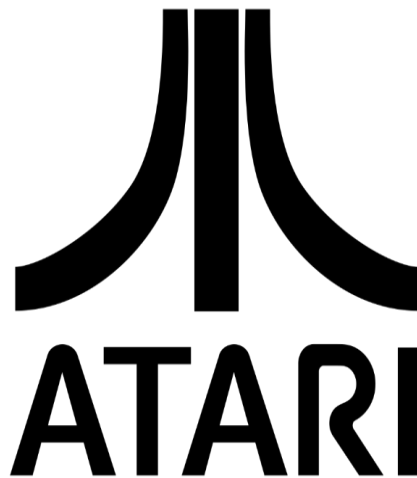
**READY
PLAYER
ONE**

(Mars 2018)





Une marque à l'origine d'une industrie



1972

Créé par Nolan
Bushnell

1981

Faillite

1998

Vendu par Warner à
Hasbro

2000

Vendu à Infogrames
Entertainment

2006

Prise de contrôle par
un Hedge Fund

2013

Faillite

2013

Prise de contrôle par
Frédéric Chesnais



2013-2017 : le retournement



➔ 2013

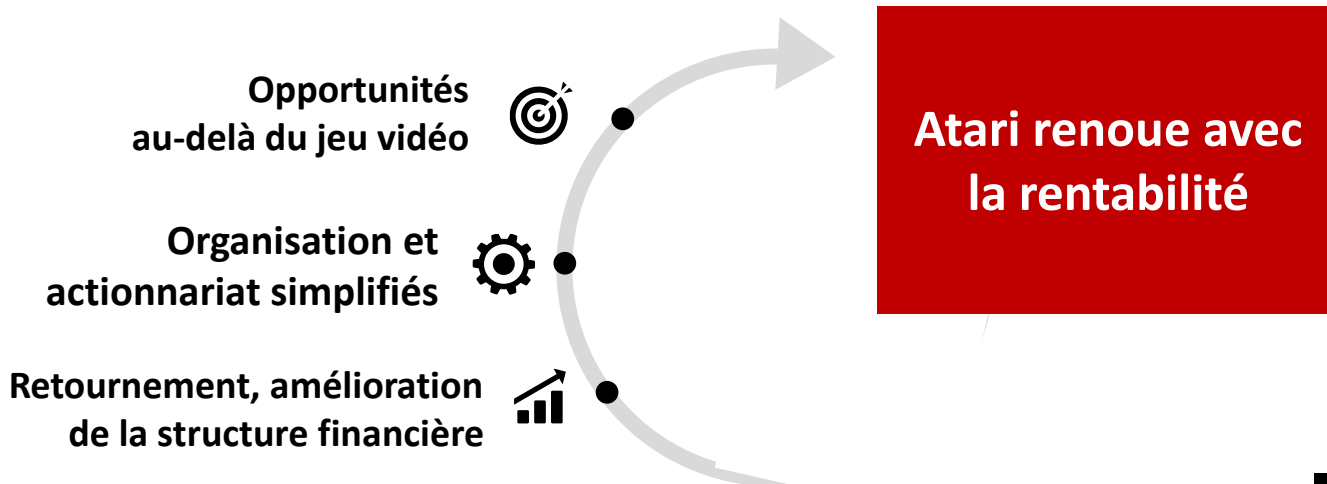
- **Janvier**
Filiales US placées en “Chapter 11”,
- **Février**
BlueBay cède ses parts
à Frédéric Chesnais et Alden,
- **Décembre**
Sortie des filiales US du “Chapter 11”.

➔ 2014/2016

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

➔ 2017/2019

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





2013-2019 : Retournement / croissance



(M€)	31.03.2019	31.03.2018	31.03.2013
Chiffre d'affaires	20,6	18,0	1,2
Résultat opérationnel courant	3,1	2,3	0,6
Résultat opérationnel	2,5	2,5	(2,0)
Résultat net	2,7	2,3	(35,8)
Capitaux propres part Groupe	22,3	13,8	(34,9)
Trésorerie nette (Endettement net) globale	7,8	2,5	(31,4)

(Exercices clos le 31 mars)

De Mars 2013 à Mars 2019 :



Une relance soutenue principalement par 2 franchises et un programme de licence

- Rollercoaster Tycoon (PC, Mobile, Switch, PS4) et Atari Vault
- Programme de licence : Atari Flashback, mini-arcades, ..

Encore plus de 200 jeux en catalogue et montée en puissance des activités multimédia



Actionnariat au 1^{er} septembre 2019



	TOTAL	Ker Ventures / Chesnais	Zyngier Administrateur	Autocontrôle	Flottant
Nombre d'actions au 1er septembre 2019	256 109 260	47 065 781	9 951 540	279 589	198 812 350
<i>% sur total actions</i>	<i>100,00%</i>	<i>18,38%</i>	<i>3,89%</i>	<i>0,11%</i>	<i>77,63%</i>
Plan de Stock options	21 287 169	13 427 500			7 859 669
BSA	2 799 117	1 755 294	1 043 823		
Nombre d'actions "Fully diluted"	280 195 546	62 248 575	10 995 363	279 589	206 672 019
<i>% sur total actions</i>	<i>100,00%</i>	<i>22,22%</i>	<i>3,92%</i>	<i>0,10%</i>	<i>73,76%</i>

Stratégie / Organisation





- La marque Atari signifie *Entertainment et Digital Technology*
- 4 directions opérationnelles structurées autour d'expertises fortes

- **Atari Games**

Video games, Multimedia & Licensing



- **Atari Casino**

Game like never before



- **Atari VCS**

Reinventing the way you game again



- **Atari Partners**

Investing in technology for the future



- **Exploitation directe ou par voie de licence**

- **Complémentarité des audiences / Maximisation des efforts marketing**



L'ancienne chaîne de valeur



**Intégration des fonctions clés,
utilisation très limitée de tiers ;**

**Forte dépendance de la distribution
physique ;**

**Niveau limité de revenus accessoires
(digital, licences, merchandising,...).**

**Atari
n'opère plus
selon ce modèle**

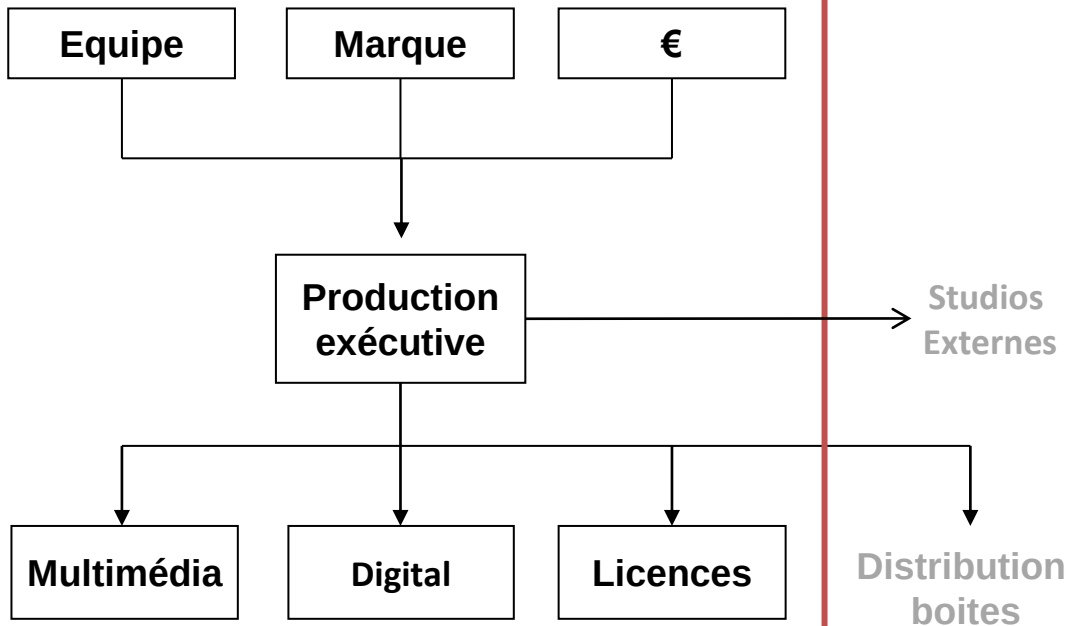


Le “Business Model” actuel



Atari aujourd’hui

- Studios externes
- Diversification des réseaux de distribution
- Distribution digitale





Le “Business Model” actuel



Nouer des partenariats de production de contenus pour valoriser un ensemble de marques et de propriétés intellectuelles de premier plan dans l’industrie du divertissement interactif.

DE SOLIDES ATOUTS

Un large
portefeuille
de jeux

Une production
et des opérations
optimisées

Une gestion
efficace du
marketing digital

Une équipe de
management
expérimentée

POUR MAXIMISER LES PROFITS

Coûts fixes au
plus bas,
gestion de
production
externalisée

Co-investissements
avec des studios
externes ou des
partenaires

Distribution
numérique
totalement
fonctionnelle
et privilégiée



Une stratégie de croissance rentable



- **Un business model efficace :**
 - Pas de coûts fixes / Important catalogue de propriétés intellectuelles
 - Une équipe expérimentée et largement engagée financièrement

Une marque emblématique, intergénérationnelle et internationale

Secteur en forte croissance avec de nombreuses opportunités.

- Jeux vidéo
- Jeux de casino
- Console, Hardware
- Partenariats

Beaucoup d'autres opportunités

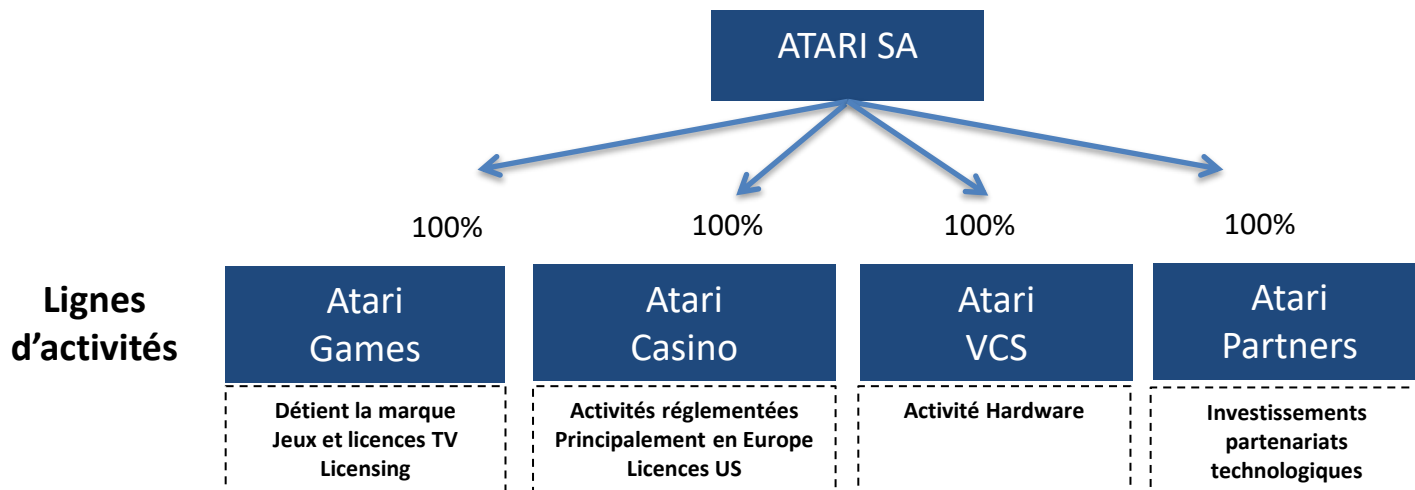
- TV (séries et jeux)
- Web séries
- Films
- Bandes dessinées etc...



Une organisation adaptée



Atari SA est la Société mère cotée sur Euronext Paris. Atari SA détient 100% de chaque ligne d'activités, dont les sociétés sont implantées aux Etats-Unis à l'exception de Atari Partners implantée en France.



Lignes d'activités



Atari Games

Video games, Multimedia & Licensing





Atari Games : le cœur de métier actuel



- **Importants succès des jeux de simulation** avec la licence RollerCoaster Tycoon dont l'extension jusqu'en 2022 permet d'assurer la dynamique de croissance.
- **Nouveaux jeux en cours de développement**, sous diverses plateformes, pour des sorties sur 2019 et 2020.
- **Des opportunités identifiées et développées** combinant *Multimédia* et *Licensing*.



Atari Games: Portefeuille actuel



Version mobile 3D de la célèbre simulation de parc d'attractions pour iOS et Android (plus de 24 million de téléchargements)



Le célèbre parc d'attractions débarque sur la Nintendo Switch



La version originale de la célèbre simulation de parc d'attractions en 2D pour iOS et Android



Jeu de puzzle culinaire développé en collaboration avec l'animateur de TV américaine Jonathan «Foodgod» Cheban pour iOS et Android



Jeu de simulation et de construction urbaine et de transport sur iOS and Android



Atari Games: Sorties 2019-2020



DAYS OF DOOM

Jeu de simulation de survie développé pour iOS et Android

KRYSHA

Jeu de simulation dans un univers de gangsters développé pour iOS et Android

NINJA GOLF

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

My Roller Coaster Tycoon Story

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

ASTERIODS ROYALE

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

ASTRO PONG LORDS

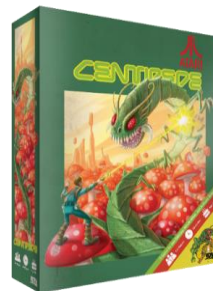
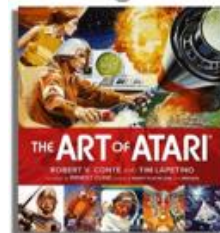
Un remix en format Battle Royale inspiré de jeux classiques Atari pour iOS et Android



Activité licensing

- Renforcer la présence de la marque et de son catalogue de jeux grâce à l'intégration avec des marques nationales et mondiales ou des produits tendances

→ Exemple : les produits de jeux « Plug & Play » : + 7 millions d'unités vendues



Atari Casino

Game like never before





Casino - Opportunités



L'univers des jeux de casino offre une opportunité de tirer parti du portefeuille de propriétés Atari à travers les jeux de :

Casino social

- Jeux de hasard en ligne, mobiles et physiques utilisant les mécanismes traditionnels du casino (machines à sous, poker, etc.)
“**LUCK ONLY**”



Casino en argent réel

- **Luck only**
- **Skill-Based Gaming** - “**SKILL ONLY**”: Jeu basé sur les compétences, jeux en ligne, mobiles et physiques dans lesquels le résultat est déterminé par les compétences d'adresses ou mentales des joueurs (jeux d'arcade, jeux-questionnaires, jeux de mots, etc.).
- **Hybrid Gaming** - “**LUCK AND SKILL**”: Jeux combinant compétences d'adresses ou mentales et un élément de hasard.



“Business Model”

- Casino social: licensing uniquement
- Casino en argent réel: licensing et exploitation directe

Atari VCS

Reinventing the way you game again





ATARI VCS™

*"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 :

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

Partenaires :

- Processeur: AMD Ryzen – Linux OS
- Fabrication: Asteelflash

Prix public: à partir de \$249

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

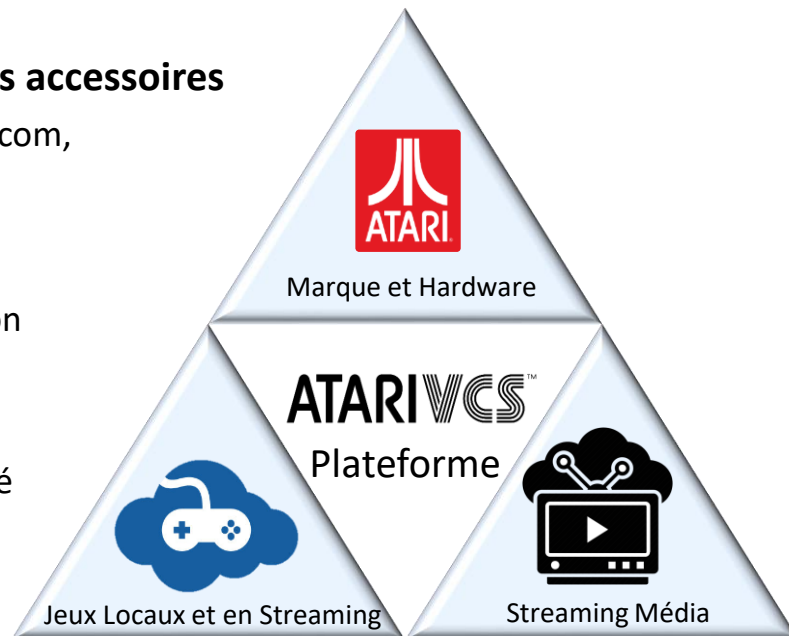
Objectif : Développer un nouvel écosystème de jeux et de divertissement interactif offrant aux utilisateurs une expérience exceptionnelle

Distribution mondiale de l'Atari VCS et des accessoires

- Précommandes ouvertes sur Walmart.com, GameStop.com et AtariVCS.com

Développer les partenariats de contenu

- Réunir marques, contenu et distribution
- Jeux multiplateforme VCS et mobile
- Apps de divertissement
- Apps de communication et productivité
- Contenu créé par les utilisateurs



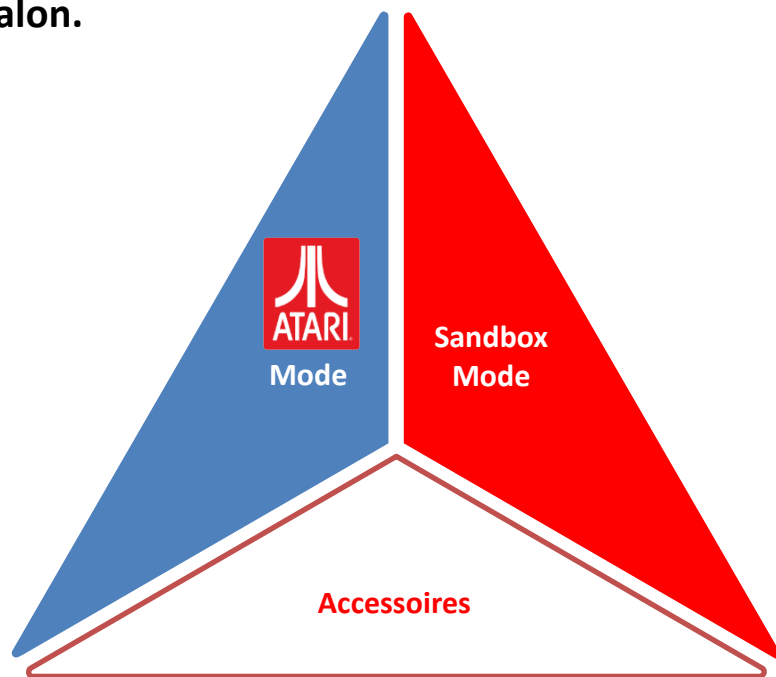


Atari VCS - Description



L'Atari VCS réunit un Atari Mode, un Sandbox Mode, des spécifications techniques puissantes et des accessoires modernes pour amener une plateforme unique de jeux et de divertissement au cœur du salon.

- L'**Atari Mode** offre des jeux Atari exclusifs, des jeux de tiers, des apps de divertissement et pour la maison
- Le **Sandbox Mode** permet à l'utilisateur de personnaliser son expérience de l'Atari VCS
- Le **nouveau Joystick Atari Classique** et le **Contrôleur Moderne** apportent une nouvelle expérience de jeu



L'ambition de l'Atari VCS : devenir l'app store pour le salon, offrant une destination pour l'utilisateur où il pourra satisfaire toutes ses envies de jeux et de divertissement en un seul endroit.



Atari VCS – Antstream Arcade



Atari s'associe à Antstream Arcade pour amener des milliers de jeux rétro sur l'Atari VCS grâce au streaming

Antstream Arcade sur l'Atari VCS proposera:

- Un accès à une librairie existante de plus de 2.000 jeux vidéo classiques officiels sous licence
- Plus de 50 jeux Atari classiques au lancement avec d'avantage de jeux à venir
 - Compatible avec le Joystick VCS Classique et le Contrôleur VCS Moderne
 - Editions spéciales de jeux avec de nouvelles fonctionnalités (multi-joueurs, versions "pures" non-modifiées)
 - Défis sociaux pour impliquer et encourager les fans
- L'Antstream Arcade App pour l'Atari VCS offre une période d'essai gratuite de 30 jours
- Abonnements à partir de \$7.99/mois





Atari VCS – Précommandes exclusives



L'Atari VCS est actuellement disponible en précommande aux Etats-Unis chez :

Walmart



*Walmart Exclusive:
Atari VCS 800 Carbon Gold*

GameStop



*GameStop Exclusive:
Atari VCS 800 Onyx*

ATARI VCS™



*AtarVCS.com Exclusive:
Atari VCS Black Walnut*



Atari VCS – Sources de Revenu



La plateforme VCS va offrir une joie sans limites aux fans à travers le monde et de multiples sources de revenu pour Atari et ses partenaires au fil du temps

Les sources de revenu directes ou partagées incluent :

- **Ventes de systèmes de hardware**
Systèmes standard et en édition limitée collector
- **Offre de contenus intégrés à l'Atari VCS**
Jeux nouveaux et classiques, Objets dans le jeu
Films et TV, Musique, etc.
- **Abonnements et services en ligne**
- **Streaming, Stockage dans le cloud, Intégration Smart Home**
- **Périphériques et ventes d'accessoires sous licence**
Joysticks, Contrôleurs, Haut-Parleurs, Ecouteurs et autres appareils
- **Ventes de produits de merchandising officiel**
Vêtements, Objets de Collection, etc.





Atari VCS – Calendrier Indicatif



- **Octobre 2019** : Prototype fonctionnel démarrant sous Linux
- **Octobre – Décembre 2019** :
 - Tests continus
 - Avant-première pour membres de la presse et partenaires
- **Décembre 2019** : Validation finale et première production
- **8-10 Janvier 2020** : Consumer Electronics Show à Las Vegas
- **Mars 2020** : Lancement grand public aux Etats-Unis
(Walmart / Gamestop / AtariVCS.com)

Atari Partners

Investing in technology for the future





- **Atari Partners a pour vocation d'investir dans des entreprises technologiques en échange d'un droit d'utilisation de la marque Atari.**
La stratégie :
 - Etre partie prenante des révolutions technologiques
 - Favoriser les partenariats avec des investissements limités

- **Impacts court terme / long terme de la technologie blockchain**
 - Important potentiel, révolution technologique
 - Impact stratégique même si la spéculation sur les crypto-monnaies brouille parfois le potentiel des projets crypto-industriels

- **Investissements réalisés:**
 - Infinity Networks Ltd (Atari Token)
 - Crypto-casinos avec Pariplay (Pong Token)

Résultats financiers

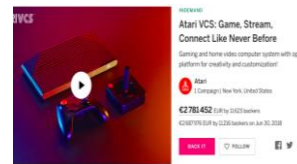




Evénements-clés de l'exercice 2018/2019



Précommandes de l'Atari VCS Indiegogo.com
> 2,7 M€ et 11 216 clients (au 30/06/ 2018)



Démarrage d'un contrat de licence avec Animoca :
développement de "Non Fungible Tokens" (NFT) pour
RollerCoaster Tycoon Touch et Goon Squad



Forte progression des activités de licence

+63%

Renégociation du contrat de licence de marque
avec Infinity Networks Ltd : adapter l'investissement et
le ROI au développement d'INL



Autres événements corporates et financiers

- ✓ **Augmentation de capital de 7,5 M€** (avril 2018)
- ✓ **Règlement du litige Raynal** (358 K€, 39 250 actions, participation aux profits futurs de la franchise)
- ✓ **Cession des franchises Alone in the dark et Act of war** à THQ pour 735 K€
- ✓ **Règlement du litige Feargal Mac Conuladh**
- ✓ **Dépréciation des titres Kizzang** (2 M€)



Evénements-clés depuis le 31/03/2019



- **Listing secondaire à Stockholm** (25 avril 2019)
 - > favoriser la visibilité boursière
- **Transfert du siège social** : 25 rue Godot de Mauroy 75009 Paris
 - > limiter les coûts de structure
- **Dépréciation des titres Infinity Networks Limited** (0,7 M€)
 - > prise en compte uniquement des montants payés
- **Accords de distribution de l'Atari VCS aux Etats-Unis**
 - > livraison à partir de mars 2020 de modèles dédiés
\$249,99 : Atari VCS 400 Onyx (4GB),
\$389,99 : Atari VCS 800 (8GB, joystick et contrôleur)
- **Partenariat avec Antstream pour l'Atari VCS**
 - > accès à des milliers de jeux rétro en streaming



(M€)	31.03.2019	31.03.2018
Chiffre d'affaires	20,6	18,0
Coût des ventes	(3,9)	(2,2)
MARGE BRUTE	16,7	15,8
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	81,1%	87,9%
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	3,1	2,3
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	15,1%	12,8%
RESULTAT OPERATIONNEL	2,5	2,5
<i>En % du chiffre d'affaires</i>	12,2%	14,1%
RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	2,7	2,3



Chiffre d'affaires : 20,6 M€

- Un chiffre d'affaires en hausse
+ 14,6 % à taux de change constant
+ 13,4 % à taux de change courant



Résultat opérationnel : + 2,5 M€

- Règlements de litiges : -0,6M€



Résultat opérationnel courant : + 3,1 M€

- En croissance de + 36 %



Résultat consolidé net : + 2,7 M€

- Coût de l'endettement financier : NS
- Autres produits & charges financiers : - 0,4 M€

(M€)	31.03.2019	31.03.2018
Chiffre d'affaires	20,6	18,0
Coût des ventes	(3,9)	(2,2)
MARGE BRUTE	16,7	15,8
Frais de recherche et développement	(7,4)	(4,9)
Frais marketing et commerciaux	(3,7)	(4,5)
Frais généraux et administratifs	(3,9)	(3,8)
Autres produits et charges d'exploitation	1,4	(0,3)
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	3,1	2,3

➔ **Résultat opérationnel courant : + 3,1 M€,** en augmentation de plus de 36 %

- **Frais de développement** : - 7,4 M€, relance de la production
- **Frais marketing** : - 3,7 M€, meilleur rendement du marketing sur le jeu RCT Touch (sorti sur exercice précédent)
- **Frais généraux** : - 3,9 M€, stable maintien d'une structure à faible coût
- **Autres produits & charges d'exploitation** : +1,4 M€, cession de droits et accord sur droits d'utilisation de licence

(M€)	31.03.2019	31.03.2018
RESULTAT OPERATIONNEL COURANT	3,1	2,3
Autres produits et charges opérationnels	(0,6)	0,2
RESULTAT OPERATIONNEL	2,5	2,5
Coût de l'endettement financier	(0,0)	(0,2)
Autres produits et charges financiers	(0,4)	(0,1)
Impôt sur les bénéfices	0,6	-
RESULTAT NET DES ACTIVITES POURSUIVIES	2,7	2,3
Résultat net des activités non poursuivies	-	0,0
RESULTAT NET DE L'ENSEMBLE CONSOLIDE	2,7	2,3



Résultat net : + 2,7 M€, à comparer à +2,3 M€ au 31/03/2018

- **Autres produits & charges opérationnels** : -0,6 M€, règlement de litiges
- **Coût de l'endettement financier** : NS
- **Autres produits et charges financières** : -0,4M€, MV sur titres Short Shot -0,2M€, Provision titres Roam -0,2M€
- **Impôts** : impôt différé actif sur les entités US

ACTIF (M€)	31.03.2019	31.03.2018
Immobilisations incorporelles	13,5	9,2
Immobilisations corporelles	0,0	0,0
Actifs financiers non courants	5,4	4,9
Impôts différés actifs	2,0	0,5
Actifs non courants	20,9	14,6
Stocks	0,2	0,2
Clients et comptes rattachés	3,0	3,9
Actifs d'impôts exigibles	0,0	0,0
Autres actifs courants	0,7	0,4
Trésorerie et équivalents de trésorerie	8,5	3,1
Actifs courants	12,4	7,6
Total actif	33,3	22,2



Immobilisations incorporelles : 13,5 M€

- Accroissement des frais de R&D immobilisés (RCT, nouveaux jeux, VCS)



Actifs financiers non courants : 5,4 M€

- Accroissement lié à des créances long terme



Impôt différé actif : 2,0 M€

PASSIF (M€)	31.03.2019	31.03.2018
Capital	2,6	2,4
Primes d'émission	8,0	11,6
Réserves consolidées	9,0	(2,5)
Résultat de l'exercice part Groupe	2,7	2,3
Capitaux propres Part du Groupe	22,3	13,8
Intérêts minoritaires	(0,0)	(0,0)
Capitaux propres de l'ensemble consolidé	22,2	13,8
Provisions pour risques et charges non courantes	0,7	0,0
Dettes financières non courantes	0,6	0,6
Autres passifs non courants	0,2	-
Passifs non courants	1,4	0,7
Provisions pour risques et charges courantes	0,1	0,4
Dettes financières courantes	0,1	-
Dettes fournisseurs	5,3	5,4
Autres passifs courants	4,3	2,0
Passifs courants	9,7	7,8
Total passif	33,3	22,2

➔ **Capitaux propres positifs de 22,3 M€**

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

➔ **Autres passifs courants : 4,3 M€**
dont 2,7 M€ de produits d'avance



Trésorerie nette globale au 31 mars 2019



(M€)	31.03.2019	31.03.2018
OCEANES 2003-2020	(0,6)	(0,6)
Engagements sur instruments financiers	(0,1)	
Endettement financier brut	(0,7)	(0,6)
Trésorerie et équivalents trésorerie	8,5	3,1
Trésorerie nette (Endettement net)	7,8	2,5



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

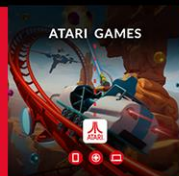
➔ En France, environ 732 millions d'euros de déficits fiscaux reportables

- **Economie fiscale potentielle** : de l'ordre de **205 millions** d'euros, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation
- **Economie fiscale potentielle par action** : environ **0,80 €** (Nombre d'actions au 31/03/2019 diminué des actions d'autocontrôle).

➔ Aux Etats-Unis, environ 650 millions de dollars de déficits fiscaux reportables

- **Economie fiscale potentielle** : **plus de 200 millions** de dollars US, sous réserve des restrictions usuelles quant à leur utilisation
- Défisits fiscaux arrivant à échéance d'utilisation à l'issue de l'exercice 2019/2020 : \$340 millions => à partir du 1^{er} avril 2020 déficits fiscaux reportables : \$310 millions
- **Economie fiscale potentielle par action** : environ **0,51 \$** (Nombre d'actions au 31/03/2019 diminué des actions d'autocontrôle), et **0,24 \$** à partir du 1^{er} avril 2020

ATARI®



Merci pour votre attention

www.atari.com

**14 & 15
Oct 2019**

