



UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES ET SES RESULTATS POUR LE PREMIER SEMESTRE 2016-17

- **Très bonne performance semestrielle, marquée par un profil d'activité encore plus rentable et récurrent, confirmant la pertinence de la stratégie mise en œuvre**
- **Forte progression de la performance financière**
 - Chiffre d'affaires de 281,4 M€ supérieur aux objectifs
 - Résultat opérationnel non-IFRS à (61,8) M€, versus (107,8) M€ un an plus tôt
 - Situation financière nette positive à 37,7 M€, versus (155,5) M€
- **Poursuite du succès de la stratégie digitale**
 - Forte croissance du revenu digital à 202,6 M€ (72,0% du chiffre d'affaires total)
 - Nette progression de l'engagement : MAUs¹ en hausse de 43,9%
 - Forte hausse de l'investissement récurrent des joueurs² : + 132,1%
- **Mise à jour des objectifs annuels 2016-17 et relèvement des objectifs de résultat opérationnel non-IFRS**
 - Chiffre d'affaires entre 1 610 M€ et 1 670 M€, à comparer à 1 700 M€ précédemment
 - Résultat opérationnel non-IFRS entre 230 M€ et 250 M€, à comparer à 230 M€

Paris, le 3 novembre 2016 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires et ses résultats pour le premier semestre 2016-17, clos le 30 septembre 2016.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"L'excellente performance de notre activité au deuxième trimestre, ainsi que la nette amélioration de notre rentabilité sur les 6 premiers mois, concrétisent la pertinence de notre stratégie digitale et de notre approche sur les jeux multi-joueurs. The Crew, The Division et Rainbow Six Siege cumulent chacun plus de 10 millions de joueurs enregistrés et viennent confirmer la bonne exécution de notre plan de développement vers un modèle toujours plus récurrent. L'ensemble de nos actions tend vers cet objectif. Nous créons des franchises puissantes qui offrent une visibilité à long terme. Notre organisation multi-studios permet une grande régularité de nos lancements. Enfin, les expériences Live pour nos jeux consoles et PC, dont nos investissements dans l'eSport, engagent les joueurs dans la durée. L'ensemble de ces actions positionne Ubisoft pour générer une très forte création de valeur sur les prochaines années."*

"L'évolution favorable des tendances constatée au premier semestre nous permet d'anticiper un chiffre d'affaires digital d'environ 40% sur l'exercice et de relever notre objectif de résultat opérationnel non-IFRS."

¹ Monthly Active Users : nombre de joueurs actifs par mois

² Recurring player investment (inclus les ventes d'items digitales, DLC/Season Pass, abonnements et publicités)

Note

L'ensemble des données chiffrées de ce communiqué est exprimée en données non-IFRS, sauf mention contraire. Ces données non-IFRS sont ajustées des éléments non opérationnels. Le Groupe présente ces indicateurs à caractère non strictement comptable car ils illustrent mieux les performances opérationnelles et financières d'Ubisoft. Les définitions des retraitements ainsi que le tableau de réconciliation entre le compte de résultat consolidé IFRS et le compte de résultat consolidé non-IFRS pour le premier semestre 2016-17 sont disponibles en annexe de ce communiqué.

Compte de résultat et principaux éléments financiers

En millions d'Euros	S1 2016-17	%	S1 2015-16	%
Chiffre d'affaires	281,4		207,3	
Marge brute	226,4	80,5%	154,3	74,4%
Frais de Recherche et Développement non-IFRS	-123,8	-44,0%	-99,5	-48,0%
Frais Commerciaux non-IFRS	-113,4	-40,3%	-111,1	-53,6%
Frais Généraux et Administratifs non-IFRS	-51,0	-18,1%	-51,5	-24,9%
Frais Commerciaux et Frais Généraux non-IFRS	-164,4	-58,4%	-162,6	-78,4%
Résultat opérationnel non IFRS	-61,8	-22,0%	-107,8	-52,0%
Résultat opérationnel IFRS	-90,3		-117,4	
BPA dilué non IFRS (en €)	-0,30		-0,57	
BPA dilué IFRS (en €)	-0,56		-0,65	
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS *	9,2		-334,7	
Dépenses liées aux investissements en R & D**	-286,7		-270,6	
Situation financière nette	37,7		-155,5	

* Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

** Inclut le montant des royalties et exclut les avances à venir

Chiffre d'affaires

Sur le premier semestre 2016-17, le chiffre d'affaires s'élève à 281,4 M€, en hausse de 35,7% (37,1% à taux de change constants) par rapport aux 207,3 M€ réalisés au premier semestre 2015-16.

Le chiffre d'affaires du deuxième trimestre s'élève à 142,2 M€, en hausse de 28,5% (28,8% à taux de change constants) par rapport aux 110,7 M€ réalisés au deuxième trimestre 2015-16. Ce chiffre d'affaires est supérieur à l'objectif d'environ 100 M€ communiqué lors de la publication du premier trimestre 2016-17.

Le premier semestre a notamment été marqué par :

- La poursuite du succès de la stratégie multi-joueurs destinée à augmenter l'engagement :
 - The Crew®, Tom Clancy's The Division® et Tom Clancy's Rainbow Six® Siege cumulent chacun plus de 10 millions de joueurs enregistrés.
 - Nouvelle progression du nombre de joueurs mensuels actifs (MAUs) de 43,9% par rapport à l'année dernière.
 - Accélération de l'investissement récurrent des joueurs en hausse de 132,1% à 95,4 M€ (inclus dans le revenu digital).
- La très nette croissance du revenu digital qui s'élève à 202,6 M€, en hausse de 102,6% et qui représente 72,0% du chiffre d'affaires total, à comparer à 48,3% au premier semestre 2015-16.
- La progression du back-catalogue qui s'élève à 256,4 M€, en augmentation de 45,5%.

Principaux éléments du compte de résultat

La marge brute progresse en pourcentage du chiffre d'affaires à 80,5% et en valeur absolue à 226,4 M€, par rapport à la marge brute de 74,4% (154,3 M€) au premier semestre 2015-16. Cette forte progression est principalement le reflet de l'impact positif du digital.

La perte opérationnelle non-IFRS s'élève à (61,8) M€. Elle se compare à une perte opérationnelle non-IFRS de (107,8) M€ au premier semestre 2015-16, soit une amélioration de 46,0 M€ pour un chiffre d'affaires en hausse de 74,1 M€.

Cette amélioration se décline ainsi:

- Hausse de 72,1 M€ de la marge brute.
- Hausse de 24,3 M€ des frais de R&D qui s'établissent à 123,8 M€ (44,0 % du chiffre d'affaires) contre 99,5 M€ au premier semestre 2015-16 (48,0%). La hausse en valeur absolue s'explique par les lancements en fin d'exercice précédent de Tom Clancy's The Division et de Far Cry® Primal et par le développement des opérations Live.
- Légère progression de 1,8 M€ des frais commerciaux et frais généraux à 164,4 M€ (58,4% du chiffre d'affaires), par rapport à 162,6 M€ (78,4%) sur l'exercice précédent :
 - Les dépenses variables de marketing s'élèvent à 71,7 M€ (25,5% du chiffre d'affaires) à comparer à 72,4 M€ (34,9%) au premier semestre 2015-16.
 - Les coûts de structure s'élèvent à 92,7 M€ (32,9% du chiffre d'affaires) par rapport à 90,2 M€ (43,5%) au premier semestre 2015-16.

La perte nette non-IFRS s'élève à (35,9) M€, soit une perte nette par action (diluée) non-IFRS de (0,30) €, contre une perte nette non-IFRS de (65,7) M€ au premier semestre 2015-16 ou (0,57) € par action.

La perte nette IFRS ressort à (66,1) M€, soit une perte nette par action (diluée) IFRS de (0,56) €, à comparer à une perte nette IFRS de (75,2) M€ et (0,65) € au premier semestre 2015-16.

Principaux éléments de flux de trésorerie³ et de bilan

La génération de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à 9,2 M€ (contre une consommation de (334,7) M€ au premier semestre 2015-16). Ceci reflète une capacité d'autofinancement non-IFRS de (180,2) M€ (contre (208,8) M€ au premier semestre 2015-16) et une baisse du BFR non-IFRS de 189,5 M€ (contre une augmentation de 125,9 M€ au premier semestre 2015-16).

La situation financière nette au 30 septembre 2016 s'établit à 37,7 M€ contre un endettement net de 155,5 M€ au 30 septembre 2015.

³ Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

Perspectives

Chiffre d'affaires du troisième trimestre 2016-17

Le troisième trimestre sera notamment marqué par les lancements de :

- Watch_Dogs 2 sur PC, Playstation 4 et XboxOne
- Steep sur PC, Playstation 4 et XboxOne
- Just Dance 2017 sur PC, Playstation 4, XboxOne, Wii, WiiU, Xbox360, PS3
- Les expansions Tom Clancy's The Division Survival, Tom Clancy's Rainbow Six Siege Operation Red Crow et The Crew Calling All Units, sur PC, Playstation 4 et XboxOne
- Eagle Flight sur Oculus Rift PC, PS VR Playstation 4, HTC VIVE PC

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2016-17 est attendu à environ 560 M€, stable par rapport au troisième trimestre 2015-16.

Exercice 2016-17

Les facteurs structurels ayant permis la forte progression de la rentabilité au premier semestre, à savoir la très bonne santé du digital et du back-catalogue ainsi qu'une bonne maîtrise des coûts, devraient perdurer sur la seconde partie de l'année. En conséquence, la Société revoit à la hausse son objectif de résultat opérationnel non-IFRS, dorénavant attendu entre 230 M€ et 250 M€, par rapport à un objectif précédent d'environ 230 M€.

L'objectif de chiffre d'affaires annuel est revu à la baisse afin d'intégrer des anticipations de vente plus conservatrices sur le deuxième semestre. Il est ainsi attendu entre 1 610 M€ et 1 670 M€, à comparer à un objectif précédent d'environ 1 700 M€.

Faits marquants récents

Engagement en forte hausse pour Tom Clancy's Rainbow Six Siege : Neuf mois après sa sortie, le jeu a atteint en août ses meilleures statistiques avec une croissance de 40% des joueurs actifs journaliers suite à la sortie le 2 août 2016 de l'extension Skull Rain.

Acquisition de Ketchapp : Au travers de cette acquisition, effective sur le deuxième semestre, Ubisoft accroît son empreinte dans l'écosystème digital et notamment la publicité sur mobile et devient le quatrième éditeur de jeux mobiles en nombre de téléchargement.

Annonce du développement du film "The Division" : Le film mettra en scène les acteurs Jessica Chastain (Seul sur Mars, Interstellar, La couleur des sentiments, Zero Dark Thirty) et Jake Gyllenhaal (End of Watch, Night Call, La Rage au ventre), tous les deux nommés aux Oscars (Academy Awards®).

Placement d'une OCEANE : Ubisoft a réalisé avec succès un placement privé auprès d'investisseurs institutionnels d'obligations à option de conversion actions nouvelles et/ou d'échange en actions existantes (les « OCEANE ») à échéance 2021 pour un montant nominal de 399 999 959,80 €. Les OCEANE, dont la valeur nominale de 54,74€ fait ressortir une prime d'émission de 60%, ne porteront pas intérêt

Assemblée Générale Mixte du 29 septembre 2016 : Les actionnaires ont exprimé leur soutien massif à la stratégie et au management d'Ubisoft en approuvant toutes les résolutions de l'Assemblée Générale ordinaire à l'ordre du jour, notamment :

- Le renouvellement des mandats d'administrateurs d'Yves Guillemot et Gérard Guillemot.
- Les nominations de deux nouvelles administratrices indépendantes, Frédérique Dame et Florence Naviner.
- Les éléments de la rémunération des dirigeants mandataires sociaux au titre de l'exercice clos le 31 mars 2016.

Plusieurs résolutions ont en revanche été rejetées dans la partie extraordinaire de l'Assemblée Générale du fait de l'abstention systématique de Vivendi, gênant ainsi le fonctionnement de la Société, notamment dans la politique de rémunération compétitive de ses talents.

Signature d'un contrat pour l'acquisition par Ubisoft de l'intégralité de la participation que Bpifrance détient dans Ubisoft : La transaction porte sur 3 625 178 titres, soit 3,2% du capital d'Ubisoft.

Contact

Communication financière

Jean-Benoît Roquette
Directeur de la Communication Financière
+ 33 1 48 18 52 39
Jean-benoit.roquette@ubisoft.com

Relations Presse

Emmanuel Carré
Attaché de Presse
+ 33 1 48 18 50 91
Emmanuel.carre@ubisoft.com

Disclaimer

Ce communiqué peut contenir des données financières estimées, des informations sur des projets et opérations futurs, de futures performances économiques. Ces éléments de projection sont donnés à titre prévisionnel. Ils sont soumis aux risques et incertitudes des marchés et peuvent varier considérablement par rapport aux résultats effectifs qui seront publiés. Les données financières estimées ont été présentées et arrêtées par le Conseil d'Administration du 03/11/2016 et n'ont pas été revues par les Commissaires aux comptes. (Des informations complémentaires figurent dans le dernier Document de Référence d'Ubisoft, déposé le 22 juillet 2016 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

À propos d'Ubisoft

Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed, Just Dance, Rayman, Far Cry, Watch Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2015-16, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 394 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur : www.ubisoftgroup.com.

© 2016 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Watch Dogs, Assassin's Creed, Far Cry, The Eagle Flight Logo, Tom Clancy's, Rainbow Six, The Division logo, The Crew Logo, Steep Logo, Eagle Flight Logo, Werewolves Within Logo, Rabbids, Rocksmith, Ketchapp, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Far Cry Primal is based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. DreamWorks Trolls (C) 2016 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved. Game software © 2016 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ketchapp is a Ubisoft Entertainment company. TRIVIAL PURSUIT, RISK, BATTLESHIP and BOGGLE are trademarks of Hasbro and are used with permission. The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of board and playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment and are used with permission © 2014-2016 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro to Ubisoft Entertainment. Games software © 2014-2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

ANNEXES

Répartition géographique du chiffre d'affaires

	% CA	% CA	% CA	% CA
	T2 2016/17	T2 2015/16	6 mois 2016/17	6 mois 2015/16
Europe	39%	45%	35%	45%
Amérique du Nord	48%	45%	51%	44%
Reste du monde	13%	10%	14%	11%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	T2 2016/17	T2 2015/16	6 mois 2016/17	6 mois 2015/16
PLAYSTATION®4	38%	27%	34%	27%
XBOX One™	24%	12%	23%	12%
PC	19%	17%	22%	20%
XBOX 360™, PS®3, Wii™, Wii U™	6%	22%	7%	23%
Autres*	13%	22%	14%	18%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

*Mobile, produits dérivés...

Calendrier des sorties
3e trimestre (octobre – décembre 2016)

PACKAGED DIGITAL

ASSASSIN'S CREED® THE EZIO COLLECTION	PLAYSTATION®4, Xbox One™
JUST DANCE® 2017	PC, PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®4, Xbox One™, Xbox 360™, Wii, Wii U
STEEP™	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
THE CREW® CALLING ALL UNITS (Expansion)	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
WATCH DOGS®2	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™

DIGITAL ONLY

ANNO 2205™ : ULTIMATE EDITION	PC
EAGLE FLIGHT™ (VR)	Oculus Rift PC, PS VR PLAYSTATION®4, HTC VIVE PC
HASBRO FAMILY FUN PACK SUPER EDITION	PLAYSTATION®4, Xbox One™
ROCKSMITH® 2014 EDITION - Remastered	PC, Mac, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE® OPERATION RED CROW	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TOM CLANCY'S THE DIVISION® EXPANSION II: SURVIVAL	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TRACKMANIA TURBO	Oculus Rift PC, PS VR PLAYSTATION®4, HTC VIVE PC
TROLLS: CRAZY PARTY FOREST	Google play, App Store
WEREWOLVES WITHIN™ (VR)	Oculus Rift PC, PS VR PLAYSTATION®4, HTC VIVE PC

EXTRAITS DES COMPTES CONSOLIDES AU 30 SEPTEMBRE 2016

Les procédures d'examen limité sur les comptes consolidés ont été effectuées. Le rapport d'examen limité sera émis après vérification du rapport semestriel d'activité.

Compte de résultat consolidé (IFRS, revu)

en milliers d'euros	30.09.16	30.09.15
<hr/>		
Chiffres d'affaires	281 370	207 318
Coûts des ventes	-54 951	-53 043
Marge Brute	226 419	154 275
Frais de Recherche et Développement	-142 243	-103 934
Frais Commerciaux	-115 811	-111 653
Frais Généraux et Administratifs	-55 058	-52 552
Résultat Opérationnel Courant	-86 693	-113 863
Autres produits et charges opérationnelles non courants	-3 634	-3 500
Résultat opérationnel	-90 327	-117 364
Coût de l'endettement financier net	-3 635	-3 570
Résultat de change	1 981	-3 361
Autres produits financiers	2 380	1 434
Autres charges financières	-4 616	-366
Résultat Financier	-3 890	-5 863
Charge d'impôt sur les résultats	28 121	48 066
Résultat de la période	-66 096	-75 161
Résultat par action		
Résultat de base par action (en €)	-0,59	-0,68
Résultat dilué par action (en €)	-0,56	-0,65
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	111 393 204	110 033 218
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	118 723 767	115 898 116

Définition des indicateurs financiers à caractère non strictement comptable

Le résultat opérationnel non-IFRS correspond au résultat opérationnel sous déduction des éléments suivants :

- rémunérations payées en actions dans le cadre des plans d'attribution d'actions gratuite, plans d'épargne groupe et options de souscription et/ou d'achat d'actions ;
- dépréciation des actifs incorporels acquis à durée de vie indéfinie;
- résultat non opérationnel lié à une restructuration dans l'organisation du groupe.

Le résultat net non-IFRS correspond au résultat net après déduction :

- des retraitements inclus dans le résultat opérationnel non-IFRS ci-dessus ;
- des produits et charges liés à la réévaluation postérieurement à la période d'évaluation des éventuelles contreparties variables consenties dans le cadre de regroupements d'entreprises ;
- des effets d'impôts sur ces ajustements.

Le BPA dilué non-IFRS correspond au résultat net non-IFRS rapporté au nombre moyen pondéré d'actions après exercice des droits des instruments dilutifs.

Le tableau de financement retraité intègre :

- La capacité d'autofinancement non-IFRS qui inclut :
 - les frais de développement interne et de développement des licences présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement, ces coûts faisant partie intégrante de l'activité du groupe ;
 - les impôts exigibles et différés ;
- La variation du besoin en fonds de roulement non-IFRS qui inclut les mouvements d'impôts différés, annulant ainsi le produit ou la charge d'impôt différé présenté dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;
- La trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS qui inclut les frais de développement interne et de développement des licences présentés en IFRS dans la trésorerie provenant des activités d'investissement retraités dans la capacité d'autofinancement non-IFRS ;
- La trésorerie provenant des activités d'investissement non-IFRS qui exclut les frais de développement interne et de développement des licences présentés dans la capacité d'autofinancement non-IFRS.

Le free cash-flow correspond à la trésorerie provenant des activités opérationnelles après décaissements et des encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles.

Le free cash-flow avant BFR correspond à la capacité d'autofinancement après décaissements et encaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles.

La situation financière nette correspond aux placements et disponibilités nets des dettes financières hors dérivés.

Réconciliation du Résultat net IFRS et du Résultat net non-IFRS

En million d'euros, à l'exception des données par action	S1 2016-17			S1 2015-16		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
Chiffres d'affaires	281,4		281,4	207,3		207,3
Charges opérationnelles totales	(371,7)	28,5	(343,2)	(324,7)	9,5	(315,2)
Rémunérations payées en actions	(24,9)	24,9	0,0	(6,0)	6,0	0,0
Dépréciation de goodwill	(3,6)	3,6	0,0	(3,5)	3,5	0,0
Résultat Opérationnel	(90,3)	28,5	(61,8)	(117,4)	9,5	(107,8)
Résultat financier	(3,9)	2,3	(1,6)	(5,9)	0,0	(5,9)
Impôts sur les résultats	28,1	(0,7)	27,4	48,1	0,0	48,1
Résultat de la période	(66,1)	30,2	(35,9)	(75,2)	9,5	(65,6)
Résultat par action	(0,56)	0,25	(0,30)	(0,65)	0,08	(0,57)

Bilan Consolidé (IFRS, revu)

ACTIF en milliers d'euros	Net 30.09.16	Net 30.09.15
Goodwill	105 603	124 522
Autres immobilisations incorporelles	810 229	738 424
Immobilisations corporelles	89 192	83 634
Actifs financiers non courants	5 298	4 102
Actifs d'impôt différé	163 578	183 229
Actifs non courants	1 173 900	1 133 911
Stocks et en-cours	30 099	50 059
Clients et comptes rattachés	60 516	27 199
Autres créances	95 507	83 263
Actifs financiers courants	8 797	4 496
Actifs d'impôt exigible	20 258	34 202
Trésorerie et équivalents de trésorerie	914 962	273 038
Actifs courants	1 130 140	472 257
Total actif	2 304 040	1 606 168

PASSIF En milliers d'euros	Net 30.09.16	Net 30.09.15
Capital social	8 771	8 651
Primes	285 755	202 755
Réserves consolidées	830 772	755 742
Résultat consolidé	-66 096	-75 162
Total Capitaux propres	1 059 202	891 986
Provisions	9 160	7 074
Engagements envers le personnel	7 818	6 156
Passifs financiers non courants	633 982	275 243
Passifs d'impôt différé	67 099	49 263
Passifs non courants	718 060	337 736
Passifs financiers courants	243 266	158 870
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	104 355	108 264
Autres dettes	173 252	104 123
Dettes d'impôt exigible	5 905	5 188
Passifs courants	526 778	376 446
Total passifs	1 244 838	714 182
Total capitaux propres et passifs	2 304 040	1 606 168

Tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

En milliers d'euros	30.09.16	30.09.15
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS		
Résultat net consolidé	-66 096	-75 162
+/- Amortissements des logiciels de jeux & films	79 329	64 201
+/- Autres amortissements	23 979	22 361
+/- Provisions	1 032	120
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	24 898	6 015
+/- Plus ou moins values de cession	27	103
+/- Autres produits et charges calculées	-1 230	8 821
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-242 171	-235 292
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT NON-IFRS	-180 232	-208 832
Stocks	-10 408	-32 361
Clients	362 934	-3 050
Autres actifs	-24 873	-53 824
Fournisseurs	-108 243	11 470
Autres passifs	-29 933	-48 116
+/- Variation du BFR non-IFRS	189 477	-125 882
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES NON-IFRS	9 244	-334 714
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-27 013	-24 150
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	44	3
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-27 253	-15 299
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	26 309	15 211
+/- Variation de périmètre ⁽¹⁾	1	-3
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT NON-IFRS	-27 911	-24 238
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	528 156	100 337
+ Nouveaux emprunts de location financement	1 416	0
- Remboursement des emprunts de location financement	-446	-439
- Remboursement des emprunts	-81 640	-100 503
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	6 163	16 399
+/- Reventes/achats d'actions propres	54 112	-18 479
+/- Compte courant d'associé	0	259
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	507 761	-2 426
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	489 094	-361 378
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	255 688	505 216
Incidence des écarts de conversion	-1 829	-6 115
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice ⁽¹⁾	742 953	137 723
⁽¹⁾ dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	0	0
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice	742 953	137 723
Emprunts bancaires et de location financement	-690 229	-278 253
Billets de trésorerie	-15 000	-15 000
SITUATION FINANCIERE NETTE	37 724	-155 530

Tableau de flux de trésorerie IFRS (revu)

En milliers d'euros	30.09.16	30.09.15
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	-66 096	-75 162
+/- Amortissements	103 308	86 562
+/- Provisions	1 032	120
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	24 898	6 015
+/- Plus ou moins values de cession	27	103
+/- Autres produits et charges calculées	-1 230	8 821
+/- Charge d'impôt	-28 121	-48 066
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	33 818	-21 606
Stocks	-10 408	-32 361
Clients	362 934	-3 050
Autres actifs	32 397	141
Fournisseurs	-108 243	11 470
Autres passifs	-49 297	-51 998
+/- Variation du BFR	227 384	-75 798
+/- Charge d'impôt exigible	-9 786	-2 017
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	251 415	-99 422
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-242 171	-235 292
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-27 013	-24 150
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	44	3
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-27 253	-15 299
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	26 309	15 212
+/- Variation de périmètre	1	-3
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	-270 082	-259 529
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	528 156	100 338
+ Nouveaux emprunts de location financement	1 416	0
- Remboursement des emprunts de location-financement	-446	-439
- Remboursement des emprunts	-81 640	-100 503
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	6 164	16 399
+/- Reventes/achats d'actions propres	54 112	-18 479
+/- Compte courant d'associé	0	259
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	507 761	-2 425
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	489 094	-361 376
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	255 688	505 215
Incidence des écarts de conversion	-1 829	-6 114
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice ⁽¹⁾	742 953	137 724
⁽¹⁾ dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	-	-