



UBISOFT ANNONCE SON CHIFFRE D'AFFAIRES ET SES RESULTATS POUR LE PREMIER SEMESTRE 2017-18

**La surperformance d'Ubisoft continue d'être portée
par sa stratégie d'extension de l'expérience de jeu
et par de nouvelles offres de grande qualité**

S1 2017-18 : SUPERIEUR A L'OBJECTIF, FORTE HAUSSE DU CHIFFRE D'AFFAIRES & RESULTAT OPERATIONNEL EN NETTE PROGRESSION

- Chiffre d'affaires semestriel de 466,2 M€, en hausse de 65,7%
 - Chiffre d'affaires du deuxième trimestre de 264,2 M€, versus un objectif d'environ 190,0 M€
- Croissance portée par Mario + Rabbids®: Kingdom Battle, Rainbow Six® Siege, Ghost Recon® Wildlands et For Honor®
- Revenu digital à 342,6 M€, en hausse de 69,1%
 - Très forte hausse du PRI¹ : +82,9 %, à 174,5 M€
- Back-catalogue à 379,4 M€, en hausse de 47,9%
 - Confirmation du profil de plus en plus récurrent de l'activité
- Résultat opérationnel non-IFRS à 3,1 M€, en très nette amélioration versus (61,8) M€ au premier semestre 2016-17
- Progression de la capacité d'autofinancement non-IFRS à (83,6) M€ versus (180,2) M€ au premier semestre 2016-17

LES VENTES D'ASSASSIN'S CREED® ORIGINS EN HAUSSE DE 100%²

OBJECTIFS³ 2017-18 ET 2018-19 CONFIRMES

¹ Player Recurring Investment/investissement récurrent des joueurs (ventes d'items, DLC/Season Pass, abonnements, publicités)

² Par rapport à Assassin's Creed® Syndicate, base comparable (sources : unités, estimations internes sur la base de 10 jours de vente)

³ Objectifs selon les normes IFRS en vigueur aujourd'hui

Paris, le 7 novembre 2017 - Ubisoft publie son chiffre d'affaires et ses résultats pour le premier semestre 2017-18, clos le 30 septembre 2017.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"De Mario + Rabbids : Kingdom Battle, à Assassin's Creed Origins, en passant par South Park : The Fractured but Whole, nous continuons d'offrir aux joueurs des expériences de jeu exceptionnelles et d'une variété sans pareille. Au-delà de ces nouveaux lancements, nos fans ont bénéficié de nombreux contenus additionnels de grande qualité qui les divertissent dans la durée, dont Blood Orchid, la mise à jour majeure de Rainbow Six Siege, et Ghost War, le mode PvP acclamé de Ghost Recon Wildlands. Nous n'allons pas nous arrêter là : les prochaines semaines verront notamment les lancements de Resistance, une mise à jour gratuite et massive de The Division, et du jeu Free-To-Play pour mobile South Park : Phone Destroyer. Au travers de cet engagement pour la qualité et le soutien à long terme de ses créations, Ubisoft exprime l'attachement qu'il porte à toutes ses communautés de joueurs. Cette stratégie de contenu gagnante nous a permis de réaliser un chiffre d'affaires en très forte hausse de 66% au premier semestre, largement supérieur aux objectifs, ainsi qu'une nette progression de nos résultats."*

Yves Guillemot conclut *"La qualité de nos lancements s'inscrit dans la transformation de notre modèle vers une activité plus rentable et plus récurrente, avec un allongement des temps de développement qui permet à nos talents d'exprimer pleinement leur vision créative et ainsi de maximiser le potentiel de nos jeux. Le succès de ces lancements, avec notamment une croissance des ventes d'Assassin's Creed Origins de 100%², combiné à de solides opérations live, positionne idéalement Ubisoft pour délivrer une nouvelle progression de sa performance financière et de sa valeur actionnariale sur les prochaines années."*

Note

L'ensemble des données chiffrées de ce communiqué est exprimé en données non-IFRS, sauf mention contraire. Ces données non-IFRS sont ajustées des éléments non opérationnels et définies dans le document de référence 2017 au paragraphe 2.5.1. Le Groupe présente ces indicateurs à caractère non strictement comptable car ils illustrent mieux les performances opérationnelles et financières d'Ubisoft. Le tableau de réconciliation entre le compte de résultat consolidé IFRS et le compte de résultat consolidé non-IFRS sont disponibles en annexe de ce communiqué.

Compte de résultat et principaux éléments financiers

En millions d'Euros	S1 2017-18	%	S1 2016-17	%
Chiffre d'affaires	466,2		281,4	
Marge brute	390,1	83,7%	226,4	80,5%
Frais de Recherche et Développement non-IFRS	-186,5	-40,0%	-123,8	-44,0%
Frais Commerciaux non-IFRS	-138,6	-29,7%	-113,4	-40,3%
Frais Généraux et Administratifs non-IFRS	-61,9	-13,3%	-51,0	-18,1%
Frais Commerciaux et Frais Généraux non-IFRS	-200,5	-43,0%	-164,4	-58,4%
Résultat opérationnel non-IFRS	3,1	0,7%	-61,8	-22,0%
Résultat opérationnel IFRS	-34,4		-90,3	
BPA dilué non IFRS (en €)	0,16		-0,32	
BPA dilué IFRS (en €)	-0,19		-0,59	
Trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS *	-81,4		9,2	
Dépenses liées aux investissements en R & D**	-322,8		-286,7	
Situation financière nette	-186,2		37,7	

* 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 2017-18, le chiffre d'affaires s'élève à 466,2 M€, en hausse de 65,7% (67,4 % à taux de change constants) par rapport aux 281,4 M€ réalisés sur le premier semestre 2016-17.

Le chiffre d'affaires du deuxième trimestre s'élève à 264,2 M€, en hausse de 85,8 % (88,6 % à taux de change constants) par rapport aux 142,2 M€ réalisés au deuxième trimestre 2016-17. Ce chiffre d'affaires est supérieur à l'objectif d'environ 190,0 M€ communiqué lors de la publication du premier trimestre 2017-18.

Principaux éléments du compte de résultat

La marge brute progresse en pourcentage du chiffre d'affaires à 83,7% et en valeur absolue à 390,1 M€, par rapport à la marge brute de 80,5% (226,4 M€) au premier semestre 2016-17.

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à 3,1 M€. Il se compare à une perte opérationnelle non-IFRS de (61,8) M€ au premier semestre 2016-17.

L'écart de résultat opérationnel se décline ainsi:

- Hausse de 163,7 M€ de la marge brute,
- Hausse de 62,7 M€ des frais de R&D qui s'établissent à 186,5 M€ (40,0% du chiffre d'affaires) contre 123,8 M€ au premier semestre 2016-17 (44,0%).

- Progression de 36,1 M€ des frais commerciaux et frais généraux à 200,5 M€ (43,0% du chiffre d'affaires), par rapport à 164,4 M€ (58,4%) sur l'exercice précédent :
 - Les dépenses variables de marketing s'élevaient à 87,9 M€ (18,9 % du chiffre d'affaires) par rapport à 71,7 M€ (25,5%) au premier semestre 2016-17.
 - Les coûts de structure s'élevaient à 112,6 M€ (24,1 % du chiffre d'affaires) par rapport à 92,7 M€ (32,9%) au premier semestre 2016-17.

Le résultat net non-IFRS s'élève à 19,4 M€, soit un résultat net par action (dilué) non-IFRS de 0,16 €, contre une perte nette non-IFRS de (35,9) M€ au premier semestre 2016-17 ou (0,32) € par action.

La perte nette IFRS ressort à (20,8) M€, soit une perte nette par action (diluée) IFRS de (0,19) €, à comparer à une perte nette IFRS de (66,1) M€ et (0,59) € au premier semestre 2016-17.

Principaux éléments de flux de trésorerie⁴ et de bilan

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS s'élève à (81,4) M€ (contre une génération de 9,2 M€ au premier semestre 2016-17). Ceci reflète une amélioration de la capacité d'autofinancement non-IFRS à (83,6) M€ (contre (180,2) M€ au premier semestre 2016-17) et une baisse du BFR non-IFRS de 2,2 M€ (contre une baisse de 189,5 M€ au premier semestre 2016-17).

La situation financière nette au 30 septembre 2017 s'établit à (186,2) M€ contre (80,4) M€ au 31 mars 2017.

Perspectives

Exercice 2017-18

La Société confirme aujourd'hui ses objectifs pour l'exercice 2017-18 : chiffre d'affaires d'environ 1 700,0 M€ et résultat opérationnel non-IFRS d'environ 270,0 M€.

Troisième trimestre 2017-18

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2017-18 est attendu aux alentours de 630 M€, en hausse d'environ 19% par rapport au troisième trimestre 2016-17.

Le trimestre sera principalement marqué par les lancements de :

- Assassin's Creed Origins (PC, Playstation®4, Xbox One)
- Just Dance® 2018 (Playstation®3, Playstation®4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U, Nintendo Switch™)
- South Park™: The Fractured but Whole™ (PC, Playstation®4, Xbox One)
- Order & Havoc, la quatrième saison de For Honor® (PC, Playstation®4, Xbox One)
- Le jeu mobile South Park™: Phone Destroyer™ (Google play, App store)
- Le mode Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands Ghost War (PC, Playstation®4, Xbox One)
- L'expansion Tom Clancy's Rainbow Six Siege Operation White Noise (PC, Playstation®4, Xbox One)

⁴ Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non revu)

Objectifs 2018-19

La Société confirme ses objectifs pour l'exercice 2018-19 : chiffre d'affaires d'environ 2 100,0 M€, un résultat opérationnel non-IFRS à environ 440,0 M€ et un Free Cash-Flow à environ 300,0 M€.

Faits marquants récents

Programme de rachat d'actions : Ubisoft a pour objectif de racheter ses propres actions, dans la limite de 4 millions d'actions, sur une période allant du 05 octobre 2017 au 29 décembre 2017. Les actions ainsi rachetées sont destinées à être annulées.

Assemblée Générale Mixte du 22 septembre 2017 : 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 de Didier Crespel, Laurence Hubert-Moy, et Christian, Claude et Michel Guillemot ;
- L'élection de deux nouvelles administratrices indépendantes, Corinne Fernandez-Handelsman et Virginie Haas, le conseil d'administration comportant désormais une majorité d'administrateurs indépendants (6 sur 11).

Les actionnaires ont également approuvé les résolutions de la partie extraordinaire de l'Assemblée Générale, notamment la possibilité, pour les salariés, sur décision du Conseil d'administration, de participer à des augmentations de capital.

Du fait, comme en 2016, de l'abstention systématique de Vivendi, la résolution n°31 sur la rémunération des talents (programme d'attribution d'actions gratuites aux salariés) n'a pas été approuvée.

Extension du partenariat avec le gouvernement du Québec jusqu'en 2027 : En complément de l'annonce globale de croissance d'Ubisoft au Québec qui prévoit un investissement supplémentaire de 780 M Can\$ et la création de 1 000 nouveaux emplois d'ici 2027, le Groupe a annoncé l'ouverture d'un nouveau studio à Saguenay, consacré aux développements online.

Ouverture d'un studio à Stockholm : Ubisoft a annoncé en août l'élargissement de sa force créative en Suède avec l'ouverture d'un studio à Stockholm. Patrick Bach, fort de 15 ans d'expérience au sein du studio DICE d'Electronic Arts à Stockholm où il était dernièrement Manager Général, prendra la tête de ce nouveau studio. Les équipes de Stockholm collaboreront avec celles de Massive Entertainment - un studio Ubisoft situé à Malmö - sur le développement de jeux AAA dont Avatar, récemment annoncé.

Ouverture d'un studio à Bordeaux : Ce studio rejoint le réseau des studios de Paris, Annecy et Montpellier, et collaborera au développement de certaines des plus grandes licences du jeu vidéo créées en France (Just Dance, Steep, Ghost Recon, etc).

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 16/05/2017 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 21 juillet 2017 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 2016-17, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 1 460 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: www.ubisoftgroup.com.

© 2017 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2017 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2017 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Nintendo properties are licensed to Ubisoft Entertainment by Nintendo. SUPER MARIO characters © Nintendo.

ANNEXES

Répartition géographique du chiffre d'affaires

	% CA	% CA	% CA	% CA
	T2 2017/18	T2 2016/17	6 mois 2017/18	6 mois 2016/17
Europe	35%	39%	34%	35%
Amérique du Nord	47%	48%	48%	49%
Reste du monde	18%	13%	18%	16%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme

	T2 2017/18	T2 2016/17	6 mois 2017/18	6 mois 2016/17
PLAYSTATION®4	31%	38%	36%	34%
XBOX One	20%	24%	21%	23%
PC	15%	19%	17%	22%
NINTENDO SWITCH™	19%	-	12%	-
XBOX 360, PS®3, Wii™, Wii U™	2%	6%	2%	6%
Autres*	13%	13%	12%	15%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

*Mobile, produits dérivés...

Calendrier des sorties
3^e trimestre (octobre – décembre 2017)

PACKAGED & DIGITAL

ASSASSIN'S CREED® ORIGINS	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
JEOPARDY!®(US)	PLAYSTATION®4, Xbox One
JUST DANCE® 2018	PLAYSTATION®3, PLAYSTATION®4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U, NINTENDO SWITCH™
MONOPOLY®	NINTENDO SWITCH™
UNO®	NINTENDO SWITCH™
SOUTH PARK™: THE FRACTURED BUT WHOLE™	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
WHEEL OF FORTUNE® (US)	PLAYSTATION®4, Xbox One

DIGITAL ONLY

FOR HONOR® SEASON 4 ORDER & HAVOC	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
MARIO + RABBIDS®: KINGDOM BATTLE ULTRA CHALLENGE PACK	NINTENDO SWITCH™
SOUTH PARK™: THE FRACTURED BUT WHOLE™ DANGER DECK	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
THE TOWER: ASSASSIN'S CREED® (Ketchapp)	Google play, App store
SOUTH PARK™: PHONE DESTROYER™	Google play, App store
STEEP™ ROAD TO THE OLYMPICS	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S GHOST RECON® WILDLANDS GHOST WAR	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® SIEGE OPERATION WHITE NOISE	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One
TOM CLANCY'S THE DIVISION® 1.8 RESISTANCE	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One

EXTRAITS DES COMPTES CONSOLIDES AU 30 SEPTEMBRE 2017

Les procédures d'examen limité sur les comptes consolidés ont été effectuées. Le rapport d'examen limité est en cours d'élaboration.

Compte de résultat consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet de l'examen limité par les commissaires aux comptes)

en milliers d'euros	30.09.17	30.09.16
Chiffres d'affaires	466 226	281 370
Coûts des ventes	-76 154	-54 951
Marge Brute	390 072	226 419
Frais de Recherche et Développement	-207 237	-142 243
Frais Commerciaux	-141 019	-115 811
Frais Généraux et Administratifs	-66 538	-55 058
Résultat Opérationnel Courant	-24 722	-86 692
Autres produits et charges opérationnels non courants	-9 694	-3 634
Résultat opérationnel	-34 416	-90 327
Coût de l'endettement financier net	-7 768	-3 635
Résultat de change	-3 965	1 981
Autres produits financiers	367	2 380
Autres charges financières	0	-4 616
Résultat Financier	-11 366	-3 890
Quote-part de résultat des entreprises associées	-102	0
Charge d'impôt sur les résultats	25 100	28 121
Résultat de la période	-20 784	-66 096
Résultat par action		
Résultat de base par action (en €)	-0,19	-0,59
Résultat dilué par action (en €)	-0,19	-0,59
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	109 512 570	111 393 204
Nombre moyen pondéré d'actions dilué *	109 512 570	111 393 204

**les instruments donnant droit au capital de façon différée sont considérés comme anti-dilutifs puisqu'ils induisent une augmentation du résultat net par action (diminution de la perte par action) et n'ont donc pas été considérés dans le calcul du résultat dilué par action au 30 septembre 2017.*

Ainsi, le résultat dilué par action des premiers semestres 2016 et 2017 est identique au résultat de base par action.

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

En million d'euros, à l'exception des données par action	S1 2017-18			S1 2016-17		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
Chiffres d'affaires	466,2		466,2	281,4		281,4
Charges opérationnelles totales	(500,6)	37,5	(463,1)	(371,7)	28,5	(343,2)
Rémunérations payées en actions	(27,8)	27,8	0,0	(24,9)	24,9	0,0
Dépréciation de goodwill / marques	(9,7)	9,7	0,0	(3,6)	3,6	0,0
Résultat Opérationnel	(34,4)	37,5	3,1	(90,3)	28,5	(61,8)
Résultat financier	(11,4)	4,1	(7,3)	(3,9)	2,3	(1,6)
Quote-part des entreprises associées	(0,1)	-	(0,1)	0,0	-	0,0
Impôts sur les résultats	25,1	(1,4)	23,7	28,1	(0,7)	27,4
Résultat de la période	(20,8)	40,2	19,4	(66,1)	30,2	(35,9)
Résultat par action	(0,19)	0,35	0,16	(0,59)	0,27	(0,32)

Bilan Consolidé (IFRS, extrait des comptes ayant fait l'objet de l'examen limité par les commissaires aux comptes)

ACTIF	Net	Net
en milliers d'euros	30.09.17	30.09.16
Goodwill	205 242	105 603
Autres immobilisations incorporelles	865 347	810 229
Immobilisations corporelles	111 730	89 192
Participations dans les entreprises associées	-163	0
Actifs financiers non courants	6 032	5 298
Actifs d'impôt différé	108 796	163 578
Actifs non courants	1 296 984	1 173 900
Stocks et en-cours	53 717	30 099
Clients et comptes rattachés	151 804	60 516
Autres créances	173 621	95 507
Actifs financiers courants	12 498	8 797
Actifs d'impôt exigible	44 777	20 258
Trésorerie et équivalents de trésorerie	697 011	914 962
Actifs courants	1 133 427	1 130 140
Total actif	2 430 411	2 304 040

PASSIF	Net	Net
En milliers d'euros	30.09.17	30.09.16
Capital social	8 885	8 771
Primes	354 732	285 755
Réserves consolidées	792 494	830 772
Résultat consolidé	-20 784	-66 096
Total Capitaux propres	1 135 327	1 059 202
Provisions	4 010	9 160
Engagements envers le personnel	9 456	7 818
Emprunts et autres passifs financiers à long terme	600 496	633 982
Passifs d'impôt différé	58 679	67 099
Passifs non courants	672 641	718 060
Emprunts et autres passifs financiers à court terme	282 785	243 266
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	126 461	104 355
Autres dettes	205 217	173 252
Dettes d'impôt exigible	7 980	5 905
Passifs courants	622 443	526 778
Total passifs	1 295 084	1 244 838
Total capitaux propres et passifs	2 430 411	2 304 040

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

En milliers d'euros	30.09.17	30.09.16
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles non-IFRS		
Résultat net consolidé	-20 784	-66 096
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	102	0
+/- Dotations nettes des logiciels de jeux & films	110 630	79 329
+/- Autres dotations nettes sur autres immobilisations	31 011	23 979
+/- Provisions nettes	1 592	1 032
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	27 824	24 898
+/- Plus ou moins-values de cession	80	27
+/- Autres produits et charges calculées	12 868	-1 230
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-246 957	-242 171
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT NON-IFRS	-83 634	-180 232
Stocks	-30 818	-10 408
Clients	234 177	362 934
Autres actifs	-75 592	-24 873
Fournisseurs	-42 348	-108 243
Autres passifs	-83 181	-29 933
+/- Variation du BFR non-IFRS	2 238	189 477
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES NON-IFRS	-81 396	9 244
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-28 353	-27 013
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	17	44
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-28 358	-27 253
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	27 596	26 309
+/- Variation de périmètre ⁽¹⁾	0	1
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT NON-IFRS	-29 098	-27 911
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	132 704	528 156
+ Nouveaux emprunts de location financement	2 605	1 416
- Remboursement des emprunts de location financement	-537	-446
- Remboursement des emprunts	-133 611	-81 640
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	46 066	6 163
+/- Reventes/achats d'actions propres	-23 344	54 112
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	23 883	507 761
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	-86 611	489 094
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	632 314	255 688
Effet de change	-13 883	-1 829
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice ⁽¹⁾	531 819	742 953
⁽¹⁾ dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	-	-
RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE		
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice	531 819	742 953
Emprunts bancaires et de location financement	-651 972	-690 229
Billets de trésorerie	-66 000	-15 000
SITUATION FINANCIERE NETTE	-186 153	37 724

Tableau de flux de trésorerie IFRS (extrait des comptes ayant fait l'objet de l'examen limité par les commissaires aux comptes)

En milliers d'euros	30.09.17	30.09.16
Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles		
Résultat net consolidé	-20 784	-66 096
+/- Quote-part de résultat des entreprises associées	102	0
+/- Dotations nettes sur immobilisations corporelles et incorporelles	141 641	103 308
+/- Provisions nettes	1 592	1 032
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	27 824	24 898
+/- Plus ou moins-values de cession	80	27
+/- Autres produits et charges calculées	12 868	-1 230
+/- Charge d'impôt	-25 100	-28 121
CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT	138 222	33 818
Stocks	-30 818	-10 408
Clients	234 177	362 934
Autres actifs	-56 855	32 397
Fournisseurs	-42 348	-108 243
Autres passifs	-70 222	-49 297
+/- Variation du BFR	33 933	227 384
+/- Charge d'impôt exigible	-6 595	-9 786
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	165 561	251 415
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-246 957	-242 171
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-28 353	-27 013
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	17	44
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-28 358	-27 253
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	27 596	26 309
+/- Variation de périmètre ⁽¹⁾	0	1
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	-276 055	-270 082
Flux des opérations de financement		
+ Nouveaux emprunts	132 704	528 156
+ Nouveaux emprunts de location financement	2 605	1 416
- Remboursement des emprunts de location-financement	-537	-446
- Remboursement des emprunts	-133 611	-81 640
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	46 066	6 164
+/- Reventes/achats d'actions propres	-23 344	54 112
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	23 883	507 761
Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie	-86 611	489 094
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	632 314	255 688
Effet de change	-13 883	-1 829
Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice ⁽¹⁾	531 819	742 953
⁽¹⁾ dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	-	-