



## Ubisoft® annonce son chiffre d'affaires et ses résultats pour le premier semestre 2010-11

- **Chiffre d'affaires semestriel en hausse de 57% : 260 M€**
- **Résultats financiers améliorés :**
  - **Perte opérationnelle courante<sup>1</sup> : -64,9 M€**
  - **Perte nette hors éléments non récurrents<sup>1</sup> : -44,5 M€**
- **Réorganisation des rôles et opérations des studios : charges non récurrentes de 62,1 M€**
- **Perte nette : -89,8 M€**
- **Point sur la performance attendue pour 2010-11 et sur le calendrier de sorties de jeux.**

**Paris, le 15 novembre 2010** - Ubisoft publie son chiffre d'affaires et ses résultats semestriels pour l'exercice 2010-11, clos le 30 septembre 2010.

### Principaux éléments financiers

En millions d'Euros	S1 2010-11	%	S1 2009-10	%
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>260,5</b>		<b>166,0</b>	
Marge brute	146,2	56,1%	69,1	41,6%
Frais de Recherche et Développement	-98,4	-37,8%	-48,1	-29,0%
Frais Commerciaux	-81,9	-31,4%	-65,4	-39,4%
Frais Généraux et Administratifs	-30,8	-11,8%	-33,1	-19,9%
Frais Commerciaux et Frais Généraux	-112,7	-43,2%	-98,5	-59,4%
<b>Résultat opérationnel courant<sup>1</sup></b>	<b>-64,9</b>	<b>-24,9%</b>	<b>-77,5</b>	<b>-46,7%</b>
Résultat opérationnel	-133,8	-51,4%	-83,0	-50,0%
Résultat net	-89,8	-34,5%	-52,0	-31,3%
BPA dilué (en Euro)	-0,93		-0,54	
BPA dilué hors éléments non récurrents et rémunération payées en actions (en Euro)	-0,46		-0,48	
<b>Trésorerie provenant des activités opérationnelles</b>	<b>-129,8</b>		<b>-217,1</b>	
Investissements en R & D*	189,9		169,7	
Situation financière nette	-79,2		-67,3	

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

<sup>1</sup> Avant rémunérations payées en actions.

Yves Guillemot, Président Directeur Général a déclaré *"Ubisoft a continué de gagner des parts de marché sur les 9 premiers mois de l'année calendaire. Le chiffre d'affaires du premier semestre a été porté par le lancement d'un plus grand nombre de jeux Haute Définition, par des solides ventes de back-catalogue et par une dynamique très positive sur nos revenus digitaux. L'environnement continuant d'être particulièrement exigeant, notre marge brute, bien qu'en net redressement, a moins progressé qu'attendue et nous avons dû accélérer la dépréciation de certains titres lancés."*

## **Chiffre d'affaires**

Sur le premier semestre, le chiffre d'affaires s'élève à 260 M€, en hausse de 56,7% (+46,0% à taux de change constants) par rapport aux 166 M€ réalisés sur les six premiers mois de l'exercice 2009-10.

Le chiffre d'affaires du deuxième trimestre s'élève à 99 M€, en hausse de 19,3% (+12,3% à taux de change constants) par rapport aux 83 M€ réalisés au deuxième trimestre 2009-10.

Les ventes du deuxième trimestre 2010-11 sont supérieures à l'objectif estimé à environ 83 M€ et communiqué lors de la publication du chiffre d'affaires du premier trimestre 2010-11. Le trimestre a été caractérisé par :

- une sous-performance des titres Tom Clancy's H.A.W.X.<sup>®</sup> 2 et R.U.S.E.<sup>™</sup>,
- un back-catalogue solide, soutenu principalement par Just Dance<sup>®</sup>,
- le doublement des ventes digitales, avec le succès notable de Scott Pilgrim sur XBLA et PSN, des contenus téléchargeables (DLCs) et des ventes de jeu PC.

Sur les neuf premiers mois de l'année 2010, la Société a continué de gagner des parts de marché en Europe (8,4% contre 7,5% un an plus tôt) et aux Etats-Unis (5,2% contre 4,2% un an plus tôt).

## **Principaux éléments du compte de résultat**

La marge brute est en hausse significative en pourcentage du chiffre d'affaires à 56,1% (146,2 M€) contre 41,6% (69,1 M€) en 2009-10. La marge brute a bénéficié d'un plus grand nombre de jeux sortis sur Xbox 360<sup>®</sup>, PlayStation<sup>®</sup>3, à plus forte marge et d'une meilleure performance du back-catalogue. Elle n'a pas été aussi élevée qu'attendue en raison de la sous performance de certains jeux Haute Définition et de retours sur l'activité merchandising.

La perte opérationnelle courante avant rémunérations payées en actions s'améliore à (64,9) M€, par rapport à une perte de (77,5) M€ au premier semestre 2009-10.

La perte opérationnelle courante avant rémunérations payées en actions se décline ainsi :

- Hausse de 77,1 M€ de la marge brute.
- Hausse de 50,3 M€ des frais de recherche et développement qui représentent 37,8% du chiffre d'affaires (98,4 M€), par rapport à 29,0% au premier semestre 2009-10 (48,1 M€). La hausse s'explique principalement par le lancement d'un plus grand nombre de jeux Xbox 360<sup>®</sup>, PlayStation<sup>®</sup>3, par des dépréciations accélérées sur certains titres lancés sur la période et par une modification des pratiques comptables impliquant une anticipation sur le premier semestre de dépréciation passées habituellement au deuxième semestre.

- Baisse des frais commerciaux et frais généraux en pourcentage du chiffre d'affaires à 43,2% (112,7 M€), par rapport à 59,4% au premier semestre 2009-10 (98,5 M€) :
  - Les dépenses variables de marketing s'élevaient à 21,5% du chiffre d'affaires (56,0 M€) à comparer à 25,2% (41,9 M€) au premier semestre 2009-10.
  - Les coûts de structure s'élevaient à 21,7% du chiffre d'affaires (56,7 M€) par rapport à 34,1% (56,6 M€) au premier semestre 2009-10.

#### Charges de réorganisation non-récurrentes

La Société adapte sa structure aux évolutions significatives de l'industrie, en réorganisant les rôles et opérations de ses studios ce qui a pour conséquence l'abandon de certains projets. L'abandon de ces projets conduit la Société à passer sur le premier semestre 62,1M€ de charges de réorganisation. Ces charges non-récurrentes ont un impact limité en termes de trésorerie.

Incluant les 62,1 M€ de charges non-récurrentes, la perte opérationnelle s'élève à (133,8) M€, à comparer à une perte opérationnelle de (83,0) M€ au premier semestre 2009-10. Elle comprend également des rémunérations payées en actions s'élevant à 5,4 M€ (5,5 M€ au premier semestre 2009-10).

La charge financière s'élève à (1,7) M€ (à comparer à un produit de 6,6 M€ au premier semestre 2009-10) et se décompose principalement comme suit :

- (3,9) M€ de charges financières (0,0 M€ au premier semestre 2009-10). Dont (3,6) M€ liés à des cessions de créances fiscales "carry-back".
- (2,3) M€ de charges de change, contre un gain de 6,6 M€.
- 4,7 M€ d'impact positif provenant de la vente de 2,1 millions de titres Gameloft. Suite à cette opération 7,0 millions de titres restent comptabilisés en Equity Swap.

La perte nette ressort à (89,8) M€, soit une perte nette par action (dilué) de (0,93) €, à comparer à une perte nette de (52,0) M€ et (0,54) € au premier semestre 2009-10.

Hors éléments non récurrents et avant rémunérations payées en actions, la perte nette s'est élevée à (44,5) M€, soit une perte nette par action (dilué) de (0,46) €, à comparer à une perte nette de (46,6) M€ au premier semestre 2009-10 ou (0,48) € par action.

### **Principaux éléments de flux de trésorerie et de bilan**

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles est en nette amélioration de 87,3 M€. Elle s'élève à (129,8) M€ (contre (217,1) M€ au premier semestre 2009-10), reflétant une capacité d'autofinancement de (99,2) M€ (contre (154,9) M€) et une augmentation du BFR de 30,6 M€ (contre une hausse de 62,2 M€).

L'endettement net au 30 septembre 2010 s'établit à (79,2) M€. La variation par rapport à la situation de +41,3 M€ au 31 mars 2010 s'explique principalement par :

- la consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles de 129,8 M€, qui inclut 8 M€ de cessions de titres Gameloft,
- la cession de créances fiscales "carry-back" pour 22 M€,
- des investissements à hauteur de 13,3 M€ en immobilisations matérielles et immatérielles.

## Perspectives

### Exercice 2010-11

Yves Guillemot a déclaré, "Les perspectives sont extrêmement encourageantes pour Noël. Just Dance 2, lancé mi-octobre, est le jeu Wii phénomène et réalise des ventes en hausse de 75%. Assassin's Creed Brotherhood a le potentiel pour surpasser la performance exceptionnelle des précédents opus. Les précommandes sont en effet 25% supérieures à celles d'Assassin's Creed 2 et les premières revues sont élogieuses, à la fois sur la profondeur de l'expérience solo et sur la révolution offerte par le multiplayer, unique en son genre. Ces deux jeux témoignent de la puissance créative de nos équipes et de l'impact des campagnes de promotion mises en place par nos équipes marketing. Michael Jackson The Experience et Les Lapins Crétins devraient également participer au succès d'un trimestre qui s'annonce record. Par ailleurs, nous sommes encouragés par le très bon démarrage de la Kinect et de la performance de nos jeux sur cette machine avec notamment Your Shape : Fitness Evolved qui se positionne comme la meilleure vente Third Party aux Etats-Unis."

Yves Guillemot poursuit, "Sur l'exercice 2010-11, nous confirmons attendre une croissance du chiffre d'affaires, un retour à la rentabilité et une génération de trésorerie positive, soit une amélioration notable par rapport à l'exercice précédent. Le point d'équilibre pour le résultat opérationnel courant<sup>1</sup> est dorénavant estimé à environ 960 M€. En effet, notre structure de coûts est impactée par l'accélération de la dépréciation de titres lancés au premier semestre, par l'évolution des taux de change, par une croissance des dépenses digitales et par un mix produits davantage tourné vers les produits casuels, qui nécessitent davantage de marketing et de royalties. Sur la base des données aujourd'hui à notre disposition, des signaux positifs pour la période de Noël et du relèvement significatif de nos attentes sur le segment casual, nous attendons sur l'exercice des ventes supérieures à 960 M€."

Yves Guillemot conclut, "Ubisoft est fort d'un bilan mieux adapté aux exigences de l'industrie, d'une situation financière solide complétée par 280 M€ de lignes de crédit confirmées. La Société continue de transformer l'organisation, le rôle et les opérations de ses studios afin de répondre aux nouveaux enjeux de l'industrie, sur l'innovation et la créativité, l'augmentation de la qualité, la nécessité de venir plus régulièrement avec ses franchises clés, l'intégration d'expérience online de plus en plus riche et la captation des joueurs grand public en perpétuelle augmentation. Ces efforts extraordinaires des équipes d'Ubisoft nous permettront de tirer pleinement profit des nombreuses opportunités à venir sur les segments Haute Définition, Casual et Online."

### Chiffre d'affaires du troisième trimestre 2010-11

Le troisième trimestre sera notamment marqué par le lancement de :

- Assassin's Creed® Brotherhood sur Xbox 360®, PLAYSTATION® 3 et Facebook
- Just Dance® 2 et Just Dance® Kids sur Wii™
- Raving Rabbids Travel in Time™ sur Wii™
- Michael Jackson The Experience sur Wii™, Nintendo DS™ et PSP™
- Your Shape™: Fitness Evolved, MotionSports™ et Fighters Uncaged™ sur Kinect.

Le chiffre d'affaires du troisième trimestre 2010-11 devrait s'élever à environ 520 M€, soit une hausse d'environ 5% par rapport au troisième trimestre 2009-10.

### Point sur le calendrier de sorties de jeux

Les jeux Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier™ et Driver® San Francisco précédemment prévus pour le quatrième trimestre fiscal, viendront dorénavant renforcer l'exercice 2011-12.

---

<sup>1</sup> Avant rémunérations payées en actions.

## **Faits marquants**

Parts de marché : Sur les neuf premiers mois de l'année calendaire 2010, Ubisoft s'est classé 4ème éditeur indépendant aux Etats-Unis avec 5,2% de parts de marché (contre 4ème et 4,2% un an plus tôt) et 3ème en Europe avec 8,4% de parts de marché (contre 3ème et 7,5%).

Signature de nouvelles lignes de crédit : Ubisoft a signé 70 M€ de nouvelles lignes de trésorerie à échéance mai 2013 et cédé sans recours 25,6 M€ de créances fiscales échues en 2016.

Vente de titres Gameloft : Cession au cours du premier semestre fiscal de 2,1 millions de titres Gameloft pour un montant de 8,0 M€ et un gain de 4,7 M€.

Acquisition de Quazal : Ubisoft annonce l'acquisition de Quazal Technologies, un leader de la création de solutions technologiques online à destination des développeurs de jeux vidéo. Ces solutions sont actuellement intégrées au développement de la majorité des projets du groupe Ubisoft dont Assassin's Creed® Brotherhood, nommé « Meilleur jeu online » de l'E3 2010. Cette acquisition permet de garantir à Ubisoft une fondation solide pour ses productions et d'atteindre les ambitieux objectifs de sa stratégie online.

### **Contact**

#### **Communication financière**

Jean-Benoît Roquette  
Responsable de la Communication Financière  
+ 33 1 48 18 52 39  
[Jean-benoit.roquette@ubisoft.com](mailto:Jean-benoit.roquette@ubisoft.com)

#### **Relations Presse**

Emmanuel Carré  
Attaché de Presse  
+ 33 1 48 18 50 91  
[Emmanuel.carre@ubisoft.com](mailto: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 au Conseil d'Administration 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 30 juin 2010 auprès de l'Autorité des marchés financiers).

### **A propos d'Ubisoft :**

Ubisoft figure parmi les leaders en production, édition et distribution de jeux interactifs dans le monde. Le groupe a connu une croissance considérable grâce à un catalogue de produits fort et diversifié ainsi que des partenariats fructueux. Les équipes d'Ubisoft sont réparties dans 28 pays et distribuent des jeux dans plus de 55 pays à travers le monde. Le groupe s'engage à fournir au public des jeux vidéo innovants et d'excellente qualité. Pour l'exercice 2009-10, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 871 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur: [www.ubisoftgroup.com](http://www.ubisoftgroup.com).

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

## **ANNEXES**

### **Répartition géographique du chiffre d'affaires**

	<b>% CA</b>	<b>% CA</b>	<b>% CA</b>	<b>% CA</b>
	<b>T2 2010/11</b>	<b>T2 2009/10</b>	<b>6 mois 2010/11</b>	<b>6 mois 2009/10</b>
Europe	39%	46%	39%	48%
Amérique du Nord	52%	48%	52%	41%
Reste du monde	9%	6%	9%	11%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### **Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme**

	<b>T2 2010/11</b>	<b>T2 2009/10</b>	<b>6 mois 2010/11</b>	<b>6 mois 2009/10</b>
Nintendo DS™	10%	24%	7%	23%
PC	2%	12%	6%	17%
PlayStation®2	1%	3%	0%	2%
PLAYSTATION®3	31%	17%	22%	15%
PSP™	6%	6%	5%	5%
Wii™	29%	25%	23%	22%
XBOX 360™	20%	11%	36%	14%
Autres	1%	1%	1%	2%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

### **Répartition du chiffre d'affaires par métier**

	<b>T2 2010/11</b>	<b>T2 2009/10</b>	<b>6 mois 2010/11</b>	<b>6 mois 2009/10</b>
Développement	98%	66%	98%	73%
Edition	4%	22%	2%	20%
Distribution	-2%	12%	0%	8%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

## Calendrier des sorties

### 3<sup>ème</sup> trimestre (Octobre – Décembre 2010)

ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD	Xbox 360™, PLAYSTATION®3
BATTLE OF GIANTS® DINOSAURS STRIKE	Wii™
BIG BOND THEORY	iPad
BLOODY GOOD TIME™	PC, XBLA
CRYSTAL SHUFFLE	iPhone
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: CRIME CITY	Facebook
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: FATAL CONSPIRACY	Xbox 360™, PLAYSTATION®3, Wii™, PC
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™: UNSOLVED!	Nintendo DS™
FAMILY FEUD® DECADES (US)	Wii™
FIGHTERS UNCAGED™	Xbox 360™ Kinect
GIRLS LIFE™ CLOTHES AND ACCESSORIES (EMEA)	Nintendo DS™
HOLLYWOOD SQUARES (US)	Wii™
IMAGINE® FASHION STYLIST	Nintendo DS™
IMAGINE® RESORT OWNER (US)	Nintendo DS™
JUST DANCE® 2	Wii™
JUST DANCE® KIDS (US)	Wii™
MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE	Wii™, Nintendo DS™, PSP™
MOTIONSPO RTS™	Xbox 360™ Kinect
PAYUTA® & THE ICE GOD	iPad
PETZ® CATZ® PLAYGROUND (US)	Nintendo DS™
PETZ FANTASY™ MOONLIGHT MAGIC (US)	Nintendo DS™
PETZ FANTASY™ SUNSHINE MAGIC (US)	Nintendo DS™
PETZ NURSERY™ 2 (US)	Nintendo DS™
PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME™	PSN
PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES®	PSN
PRINCE OF PERSIA® TRILOGY (EMEA)	PLAYSTATION®3
PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN®	PSN
RAVING RABBIDS TRAVEL IN TIME™	Wii™
SHAUN WHITE SKATEBOARDING	Xbox 360™, PLAYSTATION®3, Wii™, PC
THE AMAZING RACE™ (US)	Wii™
THE SETTLERS® OF TANDRIA	iPad, iPhone
TOM CLANCY'S GHOST RECON® PREDATOR (US)	PSP™
TOM CLANCY'S GHOST RECON®	Wii™
TOM CLANCY'S H.A.W.X.® 2	PC, Wii™
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE™ 2010 (US)	Wii™, Nintendo DS™
YOUR SHAPE™: FITNESS EVOLVED	Xbox 360™ Kinect

## **COMPTES CONSOLIDES AU 30 SEPTEMBRE 2010**

### **Compte de résultat consolidé**

en milliers d'euros	<b>30.09.10</b>	<b>30.09.09</b>
<b>Chiffres d'affaires</b>	<b>260 544</b>	<b>165 957</b>
Coûts des ventes	-114 360	-96 870
<b>Marge Brute</b>	<b>146 184</b>	<b>69 087</b>
Frais de Recherche et Développement	-98 406	-48 070
Frais Commerciaux	-81 888	-65 393
Frais Généraux et Administratifs	-30 775	-33 104
<b>Résultat opérationnel courant avant SO</b>	<b>-64 885</b>	<b>-77 480</b>
Fair Value variation	-1 360	0
Résultat non courant	-62 130	-3
Rémunérations payées en actions	-5 378	-5 501
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>-133 753</b>	<b>-82 984</b>
Coût de l'endettement financier net	-3 944	66
Résultat de change	-2 334	6 637
Autres produits financiers	4 682	14
Autres charges financières	-100	-114
<b>Résultat Financier</b>	<b>-1 696</b>	<b>6 603</b>
Quote-part dans les résultats des entreprises associées	46	125
Charge d'impôt sur les résultats	45 627	24 230
<b>Résultat de la période</b>	<b>-89 776</b>	<b>-52 026</b>
<b>Résultat par action</b>		
Résultat de base par action (en €)*	-0,95	-0,55
Résultat dilué par action (en €)*	-0,93	-0,54
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation (*)	94 387	94 080
Nombre moyen pondéré d'actions dilué (*)	96 862	96 682



## Bilan Consolidé

<b>ACTIF</b> en milliers d'euros	<b>Net</b> <b>30.09.10</b>	<b>Net</b> <b>31.03.10</b>
Goodwill	104 774	106 498
Autres immobilisations incorporelles	540 396	526 383
Immobilisations corporelles	35 497	31 800
Participations dans les entreprises associées	440	393
Actifs financiers non courants	3 463	3 613
Actifs d'impôt différé	86 500	65 884
Actifs non courants	771 070	734 571
Stocks et en-cours	46 742	47 973
Clients et comptes rattachés	43 890	68 748
Autres créances	65 213	89 159
Actifs financiers courants	28 298	33 271
Actifs d'impôt exigible	10 971	25 080
Trésorerie et équivalents de trésorerie	125 366	185 316
Actifs courants	320 480	449 547
<b>Total actif</b>	<b>1 091 550</b>	<b>1 184 118</b>

<b>PASSIF</b> En milliers d'euros	<b>30.09.10</b>	<b>31.03.10</b>
Capital social	7 324	7 320
Primes	519 284	512 444
Réserves consolidées	237 949	285 380
Résultat consolidé	- 89 777	- 43 672
Capitaux propres part du Groupe	674 780	761 472
Intérêts minoritaires		
Total Capitaux propres	674 780	761 472
Provisions	2 220	2 215
Engagements envers le personnel	1 855	1 710
Passifs financiers non courants	21 917	22 548
Passifs d'impôt différé	26 008	32 921
Passifs non courants	52 000	59 394
Passifs financiers courants	183 780	121 784
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	104 825	144 499
Autres dettes	67 738	93 617
Dettes d'impôt exigible	8 427	3 352
Passifs courants	364 770	363 252
Total passifs	416 770	422 646
<b>Total capitaux propres et passifs</b>	<b>1 091 550</b>	<b>1 184 118</b>

## Tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur

en milliers d'euros	30.09.10	30.09.09
Résultat net consolidé	-89 777	-52 027
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	-46	-125
+/- Amortissements des logiciels de jeux	144 290	41 410
+/- Autres amortissements	10 962	7 656
+/- Provisions	2 296	215
+/- coût des paiements fondés sur des actions	5 378	5 501
+/- Plus ou moins values de cession	41	17
+/- Autres produits et charges calculées	3 291	9 619
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-175 658	-167 152
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>-99 223</b>	<b>-154 886</b>
Stocks	-694	5 034
Clients	24 944	289
Autres actifs	-4878	-43 880
Fournisseurs	-22 568	-12 794
Autres passifs	-27 401	-10 877
<b>+/-Variation du BFR lié à l'activité</b>	<b>-30 597</b>	<b>-62 228</b>
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>-129 820</b>	<b>-217 114</b>
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-13 376	-5 328
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	61	12
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-7 444	-8 634
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	7 625	8 695
+/- Variation de périmètre	-173	0
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-13 307</b>	<b>-5 255</b>
+ Nouveaux emprunts de location financement	44	129
+ Nouveaux emprunts	30	43
- Remboursement des emprunts de location financement	-99	-28
- Remboursement des emprunts	-755	-633
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	323	4 131
+/- reventes/achats d'actions propres	-217	-95
+/- Cession de créances fiscales "carry-back"	21 886	0
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>-21 212</b>	<b>3 547</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-121 915</b>	<b>-218 822</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	64 978	176 890
Incidence des écarts de conversion	584	-2 916
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice</b>	<b>-56 355</b>	<b>-44 850</b>

## Tableau de flux de trésorerie

En milliers d'euros	30.09.10	30.09.09
<b>Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles</b>		
Résultat net consolidé	-89 777	-52 027
+/- Quote-part du résultat des entreprises associées	-46	-125
+/- Amortissements	155 252	49 066
+/- Provisions	2 296	215
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	5 378	5 501
+/- Plus ou moins values de cession	41	17
+/- Autres produits et charges calculées	3 291	9 619
+ Impôt sur le résultat	- 45 627	- 24 230
Stocks	-694	5 034
Clients	24 944	289
Autres actifs (hors impôt différé actif)	39 071	6 382
Fournisseurs	-22 568	-12 794
Autres passifs (hors impôt différé passif)	-19 791	-33 229
<b>+/- Variation du BFR lié à l'activité</b>	<b>20 962</b>	<b>-34 318</b>
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>51 770</b>	<b>-46 282</b>
- Impôt sur le résultat	-5 932	-3 681
<b>TRESORERIE NETTE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>45 838</b>	<b>-49 963</b>
<b>Flux de trésorerie provenant des activités d'investissement</b>		
- Décaissements liés aux développements internes et externes	-175 658	-167 152
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-13 376	-5 328
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	61	11
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-7 444	-8 634
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	7 625	8 695
+/- Variation de périmètre	-173	0
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-188 965</b>	<b>-172 408</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts de location-financement	44	129
+ Nouveaux emprunts	30	43
- Remboursement des emprunts de location-financement	-99	-28
- Remboursement des emprunts	-755	-633
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	323	4 131
+/- Reventes/achats d'actions propres	-217	-95
+/- Cession de créances fiscales "carry-back"	21 886	0
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>-21 212</b>	<b>3 547</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-121 915</b>	<b>-218 824</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	-64 976	-176 890
Incidence des écarts de conversion	584	-2 916
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice <sup>(1)</sup></b>	<b>-56 355</b>	<b>-44 850</b>