



## **UBISOFT® ANNONCE SON CHIFFRE D’AFFAIRES ET SES RESULTATS POUR L’EXERCICE 2015-16**

- **Chiffre d’affaires et résultats supérieurs aux objectifs révisés**
  - Chiffre d’affaires : 1 394 M€
  - Résultats opérationnel non-IFRS : 169 M€
  - Nouvelle amélioration de la marge opérationnelle : 12,1%
  - BPA dilué non-IFRS : 1,13€
- **Performances supérieures aux attentes de Far Cry® Primal et de Tom Clancy’s The Division™**
- **Forte progression de l’engagement des joueurs portant le segment digital à un niveau record : 32% du chiffre d’affaires**
- **Back-catalogue en forte croissance à 25% du chiffre d’affaires, confirmant le caractère de plus en plus récurrent de l’activité**
- **Confirmation des objectifs 2016-17**

**Paris, le 12 mai 2016** - Ubisoft publie son chiffre d’affaires et ses résultats pour l’exercice 2015-16, clos le 31 mars 2016.

Yves Guillemot, Président Directeur Général, a déclaré *"Nous concluons l’exercice sur une note très positive en exécutant efficacement notre plan de développement : The Division et Far Cry Primal ont dépassé nos attentes, nous avons confirmé notre grand retour dans le multi-joueurs et l’engagement de nos joueurs atteint des niveaux records. The Division compte ainsi 9,5 millions d’utilisateurs enregistrés, avec, actuellement, 3 heures<sup>1</sup> jouées en moyenne quotidiennement par les joueurs actifs. Ces succès se traduisent par une surperformance du segment digital et impactent positivement notre rentabilité."*

*"Depuis notre introduction en bourse il y a 20 ans, nous avons créé à la fois un des leaders mondiaux de l’industrie du divertissement et une valeur significative pour nos actionnaires avec la multiplication par 14 du cours de l’action. Sur les derniers exercices, nous avons considérablement renforcé notre portefeuille de marques détenues en propre. Nous avons ainsi triplé l’audience de Far Cry, doublé celle de Rainbow Six et introduit The Division et Watch Dogs, les premier et troisième plus gros lancements de nouvelle marque de jeu vidéo de tous les temps. Simultanément, nous avons fait progresser notre revenu digital à 32% du chiffre d’affaires et ceci de façon principalement organique."*

*"Au travers de ces succès répétés, Ubisoft démontre sa capacité d’exécution et la conduite efficace de son plan stratégique. Nous entrons ainsi dans une nouvelle phase d’expansion et de forte création de valeur pour nos actionnaires, avec un objectif de marge opérationnelle de 20% et de Free-Cash-Flow d’environ 300 M€ pour 2018-19."*

---

<sup>1</sup> En date du 08 mai 2016

## Compte de résultat non-IFRS et principaux éléments financiers

En millions d'Euros	2015-16	%	2014-15 retraité*	%
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>1 394,0</b>		<b>1 463,8</b>	
Marge brute	1 088,9	78,1%	1 126,7	77,0%
Frais de Recherche et Développement	-500,3	-35,9%	-573,5	-39,2%
Frais Commerciaux	-304,5	-21,8%	-284,1	-19,4%
Frais Généraux et Administratifs	-115,1	-8,3%	-98,6	-6,7%
Frais Commerciaux et Frais Généraux	-419,6	-30,1%	-382,7	-26,1%
<b>Résultat opérationnel non-IFRS</b>	<b>169,0</b>	<b>12,1%</b>	<b>170,5</b>	<b>11,6%</b>
<b>Résultat net non-IFRS</b>	<b>129,0</b>		<b>112,6</b>	
<b>BPA dilué non-IFRS</b>	<b>1,13</b>		<b>1,00</b>	
<b>Trésorerie provenant des activités opérationnelles**</b>	<b>-148,8</b>		<b>232,4</b>	
Dépenses liées aux investissements en R & D***	586,8		537,3	
<b>Situation financière nette</b>	<b>-41,7</b>		<b>211,3</b>	

\*retraité des impacts d'IFRIC 21 \*\* Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité) \*\*\* Inclut le montant des royalties et exclut les avances à venir

### Chiffre d'affaires

Sur l'année 2015-16, le chiffre d'affaires s'élève à 1 394,0 M€, en baisse de 4,8% (-10,7% à taux de change constants) par rapport aux 1 463,8 M€ réalisés sur l'exercice 2014-15. Il est supérieur à l'objectif révisé récemment de 1 360,0 M€.

Le chiffre d'affaires du quatrième trimestre s'élève à 624,9 M€, en hausse de 267,7% (250,3% à taux de change constants) par rapport aux 169,9M€ réalisés au quatrième trimestre 2014-15.

L'exercice 2015-16 a notamment été marqué par :

- Le classement de trois titres (Tom Clancy's The Division, Far Cry Primal, Tom Clancy's Rainbow Six Siege) dans les 5 meilleures<sup>2</sup> ventes du premier trimestre calendaire 2016.
- Les lancements records<sup>2</sup> de Tom Clancy's The Division et Far Cry Primal, supérieurs aux attentes et, respectivement, meilleur lancement d'une nouvelle marque dans l'histoire du jeu vidéo et meilleure performance d'un jeu lancé au mois de février.
- Le succès de la stratégie multi-joueurs destinée à augmenter l'engagement :
  - Tom Clancy's The Division atteint des niveaux d'engagement très élevés avec une audience totale de 9,5 millions d'utilisateurs enregistrés et, actuellement, 3 heures jouées en moyenne quotidiennement par les joueurs actifs.
  - Doublement de l'audience de Tom Clancy's Rainbow Six Siege. 4 mois après son lancement, le nombre de joueurs quotidiens actifs (DAU) atteint 60% du plus haut historique (peak DAU), une performance remarquable par rapport aux standards de l'industrie<sup>3</sup>, preuve de l'exceptionnelle rétention de son mode multi-joueurs.
- Le revenu digital s'élève à 446,7 M€, en hausse de 16,7% et a représenté 32,0% du chiffre d'affaires total (26,1% en 2014-15) à comparer à un objectif d'environ 30%.

<sup>2</sup> NPD, GfK et estimations internes

<sup>3</sup> Données DFC Intelligence

- Le back-catalogue s'est élevé à 354,6 M€, en progression de 45,6%, porté par les ventes soutenues des franchises et par leurs revenus digitaux. Il a représenté 25,4% du chiffre d'affaires total, confirmant le profil de plus en plus récurrent de l'activité.

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

La marge brute progresse en pourcentage du chiffre d'affaires à 78,1% et baisse en valeur absolue à 1 088,9 M€, par rapport à la marge brute de 77,0% (1 126,7 M€) sur 2014-15.

Le résultat opérationnel non-IFRS s'élève à 169,0 M€, supérieur à l'objectif révisé de 150 M€. Il se compare à un résultat opérationnel non-IFRS de 170,5 M€ sur l'année 2014-15.

L'écart de résultat opérationnel non-IFRS se décline ainsi:

- Baisse de 37,8 M€ de la marge brute.
- Baisse de 73,2 M€ des frais de R&D qui s'établissent à 500,3 M€ (35,9% du chiffre d'affaires) contre 573,5 M€ sur l'exercice 2014-15 (39,2%). La baisse s'explique principalement par le lancement de 5 titres AAA en 2014-15 (en incluant Assassin's Creed® Rogue) contre 4 en 2015-16, ainsi que par les lancements en fin d'exercice de deux titres (Tom Clancy's The Division et Far Cry Primal).
- Hausse de 36,9 M€ des frais commerciaux et frais généraux à 419,6 M€ (30,1% du chiffre d'affaires), par rapport à 382,7 M€ (26,1%) sur l'exercice précédent :
  - Les dépenses variables de marketing s'élèvent à 217,3 M€ (15,6% du chiffre d'affaires) à comparer à 206,1 M€ (14,1%) sur 2014-15 qui avait bénéficié de l'engagement d'une partie des dépenses marketing de Watch Dogs sur 2013-14.
  - Les coûts de structure s'élèvent à 202,2 M€ (14,5% du chiffre d'affaires) par rapport à 176,6 M€ (12,1%) sur l'exercice 2014-15, un tiers de la hausse s'expliquant par l'impact des taux de change.

Le résultat net non-IFRS s'élève à 129,0 M€, soit un résultat net par action (dilué) non-IFRS de 1,13 €, contre un résultat net non-IFRS de 112,6 M€ en 2014-15 ou 1,00 € par action.

Le résultat net IFRS ressort à 93,4 M€, soit un résultat net par action (dilué) IFRS de 0,82€, à comparer à un résultat net IFRS de 86,8 M€ et 0,77 € en 2014-15.

Le taux d'imposition IFRS moyen ressort à 24% du fait de la prise en compte des modifications prochaines du taux d'IS en France sur les différences temporelles.

### **Principaux éléments de flux de trésorerie<sup>4</sup> et de bilan**

La consommation de trésorerie provenant des activités opérationnelles s'élève à (148,8) M€ (contre une génération de 232,4 M€ en 2014-15). Ceci reflète une capacité d'autofinancement de 104,5 M€ (contre 173,5 M€ pour 2014-15) et une augmentation du BFR de 253,3 M€ (contre une réduction de 58,9 M€ sur l'exercice 2014-15) en raison du lancement en fin d'exercice de deux titres majeurs (Tom Clancy's The Division et Far Cry Primal). Le Free-Cash-Flow avant BFR est ressorti positif à 61,8 M€.

L'endettement net au 31 mars 2016 s'établit à (41,7) M€ contre 211,3 M€ au 31 mars 2015, la Société ayant racheté pour 79,3 M€ d'actions sur l'exercice (3 488 214 actions).

<sup>4</sup> Sur la base du tableau de flux de trésorerie pour comparaison avec les autres acteurs du secteur (non audité)

## Perspectives

### Chiffre d'affaires du premier trimestre 2016-17

Le chiffre d'affaires du premier trimestre 2016-17 est attendu aux alentours de 125,0 M€, en hausse de 29% par rapport au premier trimestre 2015-16.

### Exercice 2016-17

Ubisoft confirme ses objectifs pour l'exercice 2016-17 : chiffre d'affaires d'environ 1 700 M€, résultat opérationnel non-IFRS d'environ 230 M€ et solide génération de Free-Cash-Flow.

La croissance du chiffre d'affaires sera portée par :

- la progression des revenus tirés des lancements de nouveaux jeux avec notamment un plus grand nombre de titres AAA (5 contre 4),
- une nouvelle forte croissance du back-catalogue, attendu à environ 30% du chiffre d'affaires, portée par les succès de Tom Clancy's The Division, Far Cry Primal et Tom Clancy's Rainbow Six Siege,
- une nouvelle forte progression des revenus digitaux récurrents, avec un segment digital à plus de 35% du chiffre d'affaires total.

## Faits marquants récents

Lancement de Hungry Shark® World : Plus de 10 millions<sup>5</sup> de téléchargement en moins de 6 jours, soit le deuxième meilleur lancement mondial de l'année.

Présentation du plan à trois ans : Ubisoft a présenté le 18 février 2016 ses objectifs financiers pour l'exercice 2018-19. Elle prévoit un chiffre d'affaires d'environ 2 200 M€, une marge opérationnelle non-IFRS de 20%, et un Free Cash-Flow d'environ 300 M€.

Nomination de Didier Crespel comme administrateur référent : Le conseil d'Administration d'Ubisoft a décidé, sur proposition du Comité des nominations, de créer la fonction d'administrateur référent. Monsieur Crespel agira comme interlocuteur privilégié auprès des actionnaires pour tout sujet relevant de la responsabilité du Conseil d'administration et tiendra le Conseil d'administration informé de ces contacts.

Annonce d'Eagle Flight™ : Ce jeu en réalité virtuelle propose aux joueurs de survoler Paris et sera disponible sur les principales plateformes de réalité virtuelle dont PlayStation VR, Oculus Rift et HTC Vive pour PC en 2016.

Ubisoft Motion Pictures : nomination de Gérard Guillemot en tant que Directeur général. Gérard a plus de trente années d'expérience dans l'industrie du divertissement. Sa connaissance étendue d'Ubisoft, son expérience dans la gestion d'équipes créatives et son expertise marketing font de lui la personne idéale pour diriger Ubisoft Motion Pictures. Il prône également depuis longtemps l'ouverture des marques Ubisoft vers de nouvelles formes de divertissement, stratégie dont Ubisoft Motion Pictures est le fer de lance.

### Contact

#### Communication financière

Jean-Benoît Roquette  
Directeur 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)

---

<sup>5</sup> App Annie (iOS & GGP), Amazon store

### **Information financière non-IFRS**

*Ubisoft considère le résultat opérationnel non-IFRS et le résultat net non-IFRS, mesures à caractère non strictement comptable, comme des indicateurs pertinents des performances opérationnelles et financières du groupe. La Direction d'Ubisoft utilise le résultat opérationnel non-IFRS et le résultat net non-IFRS pour gérer le groupe car ils illustrent mieux les performances des activités et permettent d'exclure la plupart des éléments non opérationnels et non récurrents. Les ajustements entre IFRS et non-IFRS sont présentés en annexe.*

### **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 02 juillet 2015 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](http://www.ubisoftgroup.com).

© 2016 Ubisoft Entertainment. All rights Reserved. Watch Dogs, Assassin's Creed, Far Cry, The Eagle Flight Logo, the character of Rayman, Tom Clancy's, Rainbow Six, The Division logo, 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. RISK is a trademark of Hasbro and is used with permission. © 2016 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro to Ubisoft Entertainment. Games software © 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Hungry Shark is a trademark of Future Games of London. Future Games of London is a Ubisoft Entertainment company.

## ANNEXES

### Répartition géographique du chiffre d'affaires

	% CA	% CA	% CA	% CA
	<b>T4 2015/16</b>	<b>T4 2014/15</b>	<b>12 mois 2015/16</b>	<b>12 mois 2014/15</b>
Europe	43%	45%	40%	43%
Amérique du Nord	47%	41%	48%	46%
Reste du monde	10%	14%	12%	11%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

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

	T4 2015/16	T4 2014/15	12 mois 2015/16	12 mois 2014/15
PLAYSTATION®4	48%	23%	42%	32%
XBOX One™	31%	19%	26%	20%
XBOX 360™	1%	10%	4%	13%
PLAYSTATION®3	1%	8%	3%	13%
PC	14%	23%	14%	12%
Wii™	0%	4%	3%	4%
Wii U™	0%	1%	2%	1%
Autres*	5%	12%	6%	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>

\*Mobile, produits dérivés...

**Calendrier des sorties**  
**1er trimestre (avril – juin 2016)**

**DIGITAL**

ASSASSIN'S CREED® CHRONICLES	PS VITA
ASSASSIN'S CREED® IDENTITY	Google Play
HUNGRY SHARK® WORLD	App Store, Google Play, Amazon
TOM CLANCY'S THE DIVISION™ INCURSIONS ( <i>Gratuit</i> )	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TOM CLANCY'S THE DIVISION™ CONFLICT( <i>Gratuit</i> )	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™
TOM CLANCY'S THE DIVISION™ UNDERGROUND	PC, PLAYSTATION®4, Xbox One™

## **EXTRAITS DES COMPTES CONSOLIDES AU 31 MARS 2016**

Les procédures d'audit sur les comptes consolidés ont été effectuées. L'attestation d'audit sera émise après vérification du rapport financier annuel.

### **Compte de résultat consolidé (IFRS, audité)**

en milliers d'euros	<b>31.03.16</b>	<b>31.03.15*</b>
<b>Chiffres d'affaires</b>	<b>1 393 997</b>	<b>1 463 753</b>
Coûts des ventes	-305 065	-337 073
<b>Marge Brute</b>	<b>1 088 932</b>	<b>1 126 680</b>
Frais de Recherche et Développement	-509 779	-580 554
Frais Commerciaux	-305 735	-284 965
Frais Généraux et Administratifs	-117 296	-100 311
<b>Résultat Opérationnel Courant</b>	<b>156 122</b>	<b>160 850</b>
Autres produits et charges opérationnelles non courants	-19 334	-21 717
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>136 788</b>	<b>139 133</b>
Coût de l'endettement financier net	-7 440	-4 766
Résultat de change	-5 168	1 159
Autres produits financiers	2 548	6 085
Autres charges financières	-3 666	-1 764
<b>Résultat Financier</b>	<b>-13 726</b>	<b>712</b>
Charge d'impôt sur les résultats	-29 654	-52 996
<b>Résultat de la période</b>	<b>93 408</b>	<b>86 849</b>
<b>Résultat par action</b>		
Résultat de base par action (en €)	0,86	0,81
Résultat dilué par action (en €)	0,82	0,77
Nombre moyen pondéré d'actions en circulation	108 131 113	107 523 851
Nombre moyen pondéré d'actions dilué	114 198 228	113 297 751

\*retraité des impacts d'IFRIC 21



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

En million d'euros, à l'exception des données par action	2015-16			2014-15*		
	IFRS	Ajustements	Non-IFRS	IFRS	Ajustements	Non-IFRS
<b>Chiffres d'affaires</b>	<b>1 394,0</b>		<b>1 394,0</b>	<b>1 463,8</b>		<b>1 463,8</b>
<b>Charges opérationnelles totales</b>	<b>(1 257,2)</b>	<b>32,3</b>	<b>(1 225,0)</b>	<b>(1 324,6)</b>	<b>31,3</b>	<b>(1 293,3)</b>
Rémunérations payées en actions	(12,9)	12,9	0,0	(9,6)	9,6	0,0
Dépréciation de goodwill	(19,3)	19,3	(0,0)	(21,7)	21,7	0,0
<b>Résultat Opérationnel</b>	<b>136,8</b>	<b>32,3</b>	<b>169,0</b>	<b>139,1</b>	<b>31,3</b>	<b>170,5</b>
Résultat financier	(13,7)	3,3	(10,4)	0,7	(5,2)	(4,4)
Impôts sur les résultats	(29,7)	0,0	(29,7)	(53,0)	(0,4)	(53,4)
<b>Résultat de la période</b>	<b>93,4</b>	<b>35,6</b>	<b>129,0</b>	<b>86,8</b>	<b>25,7</b>	<b>112,6</b>
<b>Résultat par action</b>	<b>0,82</b>	<b>0,31</b>	<b>1,13</b>	<b>0,77</b>	<b>0,23</b>	<b>1,00</b>

\*retraité des impacts d'IFRIC 21

## Bilan Consolidé (IFRS, audité)

<b>ACTIF</b> en milliers d'euros	<b>Net</b> <b>31.03.16</b>	<b>Net</b> <b>31.03.15*</b>
Goodwill	106 194	129 906
Autres immobilisations incorporelles	647 602	572 225
Immobilisations corporelles	83 946	80 984
Actifs financiers non courants	4 339	4 162
Actifs d'impôt différé	122 193	135 051
Actifs non courants	964 274	922 328
Stocks et en-cours	19 374	18 425
Clients et comptes rattachés	419 577	23 904
Autres créances	100 985	113 855
Actifs financiers courants	13 780	4 919
Actifs d'impôt exigible	41 464	12 380
Trésorerie et équivalents de trésorerie	461 375	656 661
Actifs courants	1 056 555	830 144
<b>Total actif</b>	<b>2 020 829</b>	<b>1 752 472</b>

\*retraité des impacts d'IFRIC 21

<b>PASSIF</b> En milliers d'euros	<b>Net</b> <b>31.03.16</b>	<b>Net</b> <b>31.03.15*</b>
Capital social	8 710	8 478
Primes	215 125	180 515
Réserves consolidées	701 267	703 378
Résultat consolidé	93 408	86 849
Total Capitaux propres	1 018 510	979 220
Provisions	8 888	7 497
Engagements envers le personnel	6 618	5 430
Passifs financiers non courants	277 383	275 739
Passifs d'impôt différé	47 648	48 944
Passifs non courants	340 537	337 610
Passifs financiers courants	228 218	183 226
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	206 246	94 919
Autres dettes	213 807	149 874
Dettes d'impôt exigible	13 511	7 623
Passifs courants	661 782	435 642
Total passifs	1 002 319	773 252
<b>Total capitaux propres et passifs</b>	<b>2 020 829</b>	<b>1 752 472</b>

\*retraité des impacts d'IFRIC 21

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

En milliers d'euros	31.03.16	31.03.15*
<b>Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles</b>		
Résultat net consolidé	93 408	86 849
+/- Amortissements des logiciels de jeux & films	402 959	457 889
+/- Autres amortissements	59 841	53 075
+/- Provisions	449	3 201
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	12 918	9 609
+/- Plus ou moins values de cession	104	64
+/- Autres produits et charges calculées	24 335	-15 534
+/- Frais de développement interne et de développement de licences	-489 464	-421 683
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>104 550</b>	<b>173 469</b>
Stocks	-11	3 007
Clients	-402 877	53 783
Autres actifs	-29 918	-29 837
Fournisseurs	116 466	-5 292
Autres passifs	63 033	37 262
<b>+/- Variation du BFR</b>	<b>-253 307</b>	<b>58 923</b>
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>-148 757</b>	<b>232 392</b>
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-42 499	-56 244
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	67	122
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-34 391	-23 709
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	34 115	23 373
+/- Variation de périmètre <sup>(1)</sup>	358	-3 188
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-42 350</b>	<b>-59 646</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	234 554	622 283
+ Nouveaux emprunts de location financement	0	10 142
- Remboursement des emprunts de location financement	-891	-291
- Remboursement des emprunts	-230 216	-466 578
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	21 924	18 054
+/- Reventes/achats d'actions propres	-77 272	639
+/- Compte courant d'associé	258	-260
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>-51 643</b>	<b>183 989</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-242 750</b>	<b>356 735</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	505 215	115 610
Incidence des écarts de conversion	-6 777	32 870
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice <sup>(1)</sup></b>	<b>255 688</b>	<b>505 215</b>
<sup>(1)</sup> dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	371	
<b>RECONCILIATION SITUATION FINANCIERE NETTE</b>		
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice</b>	<b>255 688</b>	<b>505 215</b>
Emprunts bancaires et de location financement	-282 372	-278 896
Billets de trésorerie	-15 000	-15 000
<b>SITUATION FINANCIERE NETTE</b>	<b>-41 684</b>	<b>211 319</b>

\*retraité des impacts d'IFRIC 21

## Tableau de flux de trésorerie IFRS (audité)

En milliers d'euros	31.03.16	31.03.15*
<b>Flux de trésorerie provenant des activités opérationnelles</b>		
Résultat net consolidé	93 408	86 849
+/- Amortissements	462 800	510 963
+/- Provisions	449	3 201
+/- Coût des paiements fondés sur des actions	12 918	9 609
+/- Plus ou moins values de cession	104	64
+/- Autres produits et charges calculées	24 335	-15 534
+/- Charge d'impôt	29 654	52 996
<b>CAPACITE D'AUTOFINANCEMENT</b>	<b>623 668</b>	<b>648 148</b>
Stocks	-11	3 007
Clients	-402 877	53 783
Autres actifs	-30 588	-23 503
Fournisseurs	116 466	-5 292
Autres passifs	61 635	34 294
<b>+/- Variation du BFR</b>	<b>-255 375</b>	<b>62 289</b>
+/- Charge d'impôt exigible	-27 586	-56 362
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES</b>	<b>340 707</b>	<b>654 075</b>
- Décaissements liés aux développements internes & externes	-489 464	-421 683
- Décaissements liés aux autres immobilisations incorporelles et corporelles	-42 499	-56 244
+ Encaissements liés aux cessions d'immobilisations incorporelles et corporelles	67	122
- Décaissements liés aux acquisitions d'actifs financiers	-34 391	-23 709
+ Remboursement des prêts et autres actifs financiers	34 115	23 373
+/- Variation de périmètre	358	-3 188
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT</b>	<b>-531 814</b>	<b>-481 330</b>
<b>Flux des opérations de financement</b>		
+ Nouveaux emprunts à long et moyen terme	234 554	622 283
+ Nouveaux emprunts de location financement	0	10 142
- Remboursement des emprunts de location-financement	-891	-291
- Remboursement des emprunts	-230 216	-466 578
+ Sommes reçues des actionnaires lors d'augmentations de capital	21 924	18 054
+/- Reventes/achats d'actions propres	-77 272	639
+/- Compte courant d'associé	258	-260
<b>TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT</b>	<b>-51 643</b>	<b>183 989</b>
<b>Variation nette de trésorerie et équivalents de trésorerie</b>	<b>-242 750</b>	<b>356 735</b>
Trésorerie et équivalents de trésorerie à l'ouverture de l'exercice	505 215	115 610
Incidence des écarts de conversion	-6 777	32 870
<b>Trésorerie et équivalents de trésorerie à la clôture de l'exercice <sup>(1)</sup></b>	<b>255 688</b>	<b>505 215</b>
<sup>(1)</sup> dont trésorerie des sociétés acquises et cédées	371	0

\*retraité des impacts d'IFRIC 21