

INNELEC MULTIMEDIA
Société Anonyme au capital de 2 541 539 Euros
Siège social : Centre d'Activités de l'Ourcq
45, rue Delizy 93692-Pantin Cedex
327 948 626 R.C.S. Bobigny
SIRET 327 948 626 00020 – APE 516G

10 décembre 2014

Rapport du Conseil d'Administration sur les comptes au 30 septembre 2014

Résultat du premier semestre de l'exercice 2014-2015 (du 1^{er} avril 2014 au 30 septembre 2014) :

Les comptes semestriels consolidés ont été établis conformément à la norme IAS 34. Sont intégrées Innelec Technologies, et Innelec Services ainsi que la filiale de cette dernière Jeux Vidéo and Co auxquelles il faut ajouter Innowear, Konix Ltd et MDA. Comme indiqué dans notre rapport sur les comptes annuels relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2014, la société Xandrie n'est plus consolidée depuis le 31 mars 2014. Focus Home Interactive, détenue à hauteur de 6,67 % par Innelec Multimédia, n'est pas consolidée et n'a pas vocation à l'être.

Le chiffre d'affaires consolidé d'Innelec Multimédia au cours du premier semestre de l'exercice 2014-2015 s'élève à 39,9 M€ contre 42,7 M€ pour le premier semestre de l'exercice précédent soit une baisse de 6,6 %.

En réalité, les chiffres sont très contrastés d'un trimestre à l'autre puisqu'au cours de notre T1 (avril-juin) le chiffre d'affaires progresse de 29,2 % par rapport au trimestre T1 de l'exercice précédent en raison principalement des approvisionnements plus réguliers en consoles de nouvelles générations qui ont permis de répondre à la demande qui est restée forte durant la période. En revanche au cours de notre T2 (juillet-septembre), l'activité est en recul de 23,4 % par rapport au T2 de l'exercice précédent ; en effet, nous n'avons pas bénéficié, comme l'an dernier, de la sortie d'un blockbuster comme GTA V de Take 2 qui avait généré à lui seul un chiffre d'affaires de 7 M€ sur la période. Ce titre exceptionnel ne s'est pas renouvelé cette année. Sur l'ensemble du semestre, le chiffre d'affaires de notre société s'établit à 39,9 M€ avec une forte progression des ventes de consoles.

La répartition de notre chiffre d'affaires par univers évolue de la manière suivante :

- Univers Consoles et jeux : 82,3 % (80 % au 30 septembre 2013)
- Univers professionnel : 6 % (7,4 % au 30 septembre 2013)
- Univers PC Grand Public : 4,9% (5,1 % au 30 septembre 2013)
- Univers Mobilité et produits connectés : 1,7 % (2,1 % au 30 septembre 2013)
- Univers DVD Vidéo, CD audio: 3,9 % (5,3 % au 30 septembre 2013)
- Autres produits : 1,1 % (0,2 % au 30 septembre 2013)

La ventilation de l'activité de l'univers consoles et jeux montre la progression de la vente de consoles au cours du semestre :

- Chiffre d'affaires Jeux pour consoles : 43,9 % (65,8 % au 30 septembre 2013)
- Chiffre d'affaires Consoles : 42,6 % (20,7 % au 30 septembre 2013)
- chiffre d'affaires Accessoires consoles : 13,5 % (13,5 % au 30 septembre 2013)

La répartition du chiffre d'affaires par canaux de distribution est la suivante :

- Grande distribution et grands magasins : 58,2 % (65,1 % au 30 septembre 2013)
- Commerces de proximité et revendeurs professionnels : 25,4 % (24,8% au 30 septembre 2013)
- Multi-spécialistes : 6,3 % (6,5 % au 30 septembre 2013)
- E-commerce et ventes à distance : 5,5 % (2,3 % au 30 septembre 2013)
- Autres canaux de distribution : 4,5 % (1,3 % au 30 septembre 2013)

Avant de présenter les résultats consolidés au 30 septembre 2014, le Conseil d'Administration rappelle, comme il a l'occasion de le faire chaque année, que pour analyser les résultats semestriels de la société, il faut tenir compte du traditionnel effet de saisonnalité de nos activités. Au cours du premier semestre, notre société supporte 50 % de ses charges fixes (salaires, loyers, etc.) alors qu'elle ne réalise qu'environ 1/3 de son chiffre d'affaires.

La marge commerciale au 30 septembre 2014 s'est élevée à 5,36 M€. Au 30 septembre 2013, elle était de 6,05 M€. Cette évolution s'explique dans un contexte de baisse de chiffre d'affaires et d'évolution de notre mix-produit vers une augmentation des ventes de consoles qui laissent moins de marge.

Notre résultat opérationnel (ROC) est négatif de 2,90 M€, en baisse par rapport au chiffre atteint au 30 septembre 2013 (-1,84 M€). Cette évolution défavorable traduit une détérioration de notre mix produits avec l'augmentation du poids relatif des ventes de consoles qui n'est pas équilibrée par le développement encore trop timide de nos univers mobilité et produits connectés. Parallèlement, la mise en place de notre nouvelle organisation destinée à adresser nos nouveaux marchés a entraîné des coûts supplémentaires qui expliquent que le résultat opérationnel courant passe de -1,84 M€ à -2,90 M€.

Les autres achats et charges externes passent de 3,71 M€ au 30 septembre 2013 à 4 M€ au 30 septembre 2014, cette évolution étant directement liée aux coûts de développement de nos nouvelles activités. De la même manière, la hausse des frais de personnel qui atteignent 4 M€ (3,6 M€ au 30 septembre 2013) est imputable en totalité aux frais supplémentaires engagés pour le développement de nos nouvelles activités. La dotation aux amortissements et provisions nette de reprises représente 0,53 M€ (0,47 M € au 30 septembre 2013).

Le coût de l'endettement financier net (-0,14 M€) reste proche de celui du 1^{er} semestre de l'exercice précédent (-0,16 M€).

Après prise en compte de l'impact positif de l'impôt sur les sociétés et d'un impôt différé actif sur déficits (-1 M€ contre -0,71 M€ au 30 septembre 2013), le résultat net consolidé d'Innelec Multimédia pour le premier semestre de l'exercice 2014-2015 est en perte de 2 M€ contre une perte de 1,33 M€ au 30 septembre 2013.

Le résultat net part du Groupe est une perte de 2 M€. Au 30 septembre 2013, nous avons enregistré une perte de 1,33 M€.

Les capitaux propres du Groupe représentent 13,6 M€ après imputation des pertes semestrielles. Au 30 septembre 2013, ils s'élevaient à 14,3 M€ après imputation des pertes semestrielles.

Les Actifs non courants s'élèvent à 16,2 M€ contre 14 M€ au 30 septembre 2013.

Les stocks nets qui étaient de 10,1 M€ au 30 septembre 2013 passent à 11,7 M€ au 30 septembre 2014.

Au 30 septembre 2014, le passif d'exploitation s'élève à 42,3 M€. Il était de 50,4 M€ à la clôture des comptes semestriels de l'exercice précédent (hors effet de la norme IFRIC 21). Les dettes financières de la société passent de 14,2 M€ à 10,6 M€. Dans le même temps, les disponibilités passent de 4,9 M€ à 2,4 M€ tandis que les effets escomptés non échus passent de 5,31 M€ au 30 septembre 2013 à 2,25 M€ au 30 septembre 2014. La

trésorerie nette s'élève ainsi à -3,77M€ au 30 septembre 2014 contre -6,30 M€ au 30 septembre 2013.

Evènements intervenus postérieurement à la clôture :

Aucun évènement majeur n'est intervenu depuis notre clôture semestrielle qui mérite d'être repris dans le présent rapport.

Notamment, en matière d'évolution des risques, aucun fait marquant ne s'est produit concernant les risques identifiés à l'occasion de notre rapport financier au 31 mars 2014 ou du document de référence enregistré en octobre 2014 - nous invitons le lecteur à se reporter aux informations reprises dans ces deux documents. Aucun risque nouveau n'est intervenu au cours de la période.

Perspectives pour le second semestre 2014-2015 (1^{er} octobre 2014-31 mars 2015) :

Depuis la fin de notre premier semestre, la société a continué ses efforts pour développer ses nouvelles activités porteuses de plus de marges. Ces efforts s'étaient traduits au cours du premier semestre par des coûts supplémentaires largement supérieurs aux marges dégagées. La montée en puissance de ces nouvelles activités va continuer mais également la nouvelle organisation mise en place va générer des coûts supplémentaires en frais de personnel, coûts de marketing, etc. Dans ces conditions, nous n'espérons pas dégager au 31 mars 2015, un chiffre d'affaires qui nous permette de dégager des résultats bénéficiaires.

Parallèlement, nos activités traditionnelles ont été marquées au cours du premier semestre par un fort volume de ventes de consoles qui restent des produits à moindre marge. Cette tendance devrait se poursuivre pendant la seconde partie de l'année car compte tenu de la forte demande de consoles de nouvelles générations (X box One de Microsoft et PS4 de Sony) de la part de la clientèle ; cette augmentation rapide de la base installée de consoles est porteuse pour demain de ventes de jeux nouveaux. Nous réalisons pas à pas le programme adopté par votre Conseil et qui vise à améliorer la rentabilité de nos activités traditionnelles, tout en investissant de nouveaux marchés et en élargissant nos territoires de vente à l'export.

La combinaison de ces deux facteurs conjoncturels : faible marge sur nos ventes de consoles et investissements dans nos activités destinés à être des relais de croissance nous font anticiper un exercice au 31 mars 2015 qui se présentera comme un exercice de transition et pourra enregistrer un résultat opérationnel en perte entre (0,6 M€) et (1 M€).

Le Conseil d'Administration