

INNELEC MULTIMEDIA
Société Anonyme au capital de 2 559 846 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

9 décembre 2015

Rapport du Conseil d'Administration sur les comptes au 30 septembre 2015

Résultat du premier semestre de l'exercice 2015-2016 (du 1^{er} avril 2015 au 30 septembre 2015) :

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 Konix Ltd et MDA. Xandrie n'est plus consolidée depuis le 31 mars 2014. Focus Home Interactive 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 2015-2016 s'élève à 47,0 M€ contre 39,9 M€ pour le premier semestre de l'exercice précédent soit une progression de 17,9 %.

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 2,6 % par rapport au trimestre T1 de l'exercice précédent. En revanche au cours de notre T2 (juillet-septembre), l'activité est en progression de 30,1 % par rapport au T2 de l'exercice précédent ; en effet, nous avons bénéficié de la sortie de nombreux jeux qui ont attiré un public plus nombreux qui s'était équipé au cours des périodes précédentes des consoles de nouvelles générations PS4 de Sony et Xbox One de Microsoft. Comme annoncé précédemment, une fois la base de consoles de nouvelles générations installée et élargie, les ventes de jeux repartent à la hausse.

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

- Univers Consoles et jeux : 82,2 % (82,3 % au 30 septembre 2014)
- Univers professionnel : 5,2 % (6 % au 30 septembre 2014)
- Univers PC Grand Public : 4,2 % (4,9 % au 30 septembre 2014)


1

- Univers Mobilité et produits connectés : 2,3 % (1,7 % au 30 septembre 2014)
- Univers DVD Vidéo, CD Audio: 1,9 % (3,9 % au 30 septembre 2014)
- Univers E-cigarette : 4,1 % (début lors de l'exercice 2014-2015)
- Divers : 0,10% (1,2% au 30 septembre 2014)

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

- Chiffre d'affaires Jeux pour consoles : 50,4 % (43,9 % au 30 septembre 2014)
- Chiffre d'affaires Consoles : 31,6 % (42,6 % au 30 septembre 2014)
- chiffre d'affaires Accessoires consoles : 18 % (13,5 % au 30 septembre 2014)

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

- Grande distribution et grands magasins : 58,5 % (58,2 % au 30 septembre 2014)
- Commerces de proximité et revendeurs professionnels : 22,3 % (25,4% au 30 septembre 2014)
- Multi-spécialistes : 9,5 % (6,3 % au 30 septembre 2014)
- E-commerce et ventes à distance : 4,3 % (5,5 % au 30 septembre 2014)
- Autres canaux de distribution : 1,5 % (4,6 % au 30 septembre 2014)
- Spécialiste E-Cigarettes : 3,9% (début à l'exercice 2014-2015)

Avant de présenter les résultats consolidés au 30 septembre 2015, 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 2015 s'est élevée à 6,79 M€. Au 30 septembre 2014, elle était de 5,36 M€. Cette évolution positive s'explique dans un contexte de hausse de chiffre d'affaires et d'évolution de notre mix-produit vers une augmentation des ventes des jeux pour consoles qui laissent plus de marge et par le début de nos activités de diversification.

Notre résultat opérationnel (ROC) est négatif de 1,14 M€. Il inclut une indemnité d'assurance de 0,5 M€. Il s'améliore par rapport au chiffre atteint au 30 septembre 2014 (-2,90 M€). Cette évolution favorable traduit une amélioration attendue de notre mix produits avec l'augmentation du poids relatif des ventes de jeux pour consoles de nouvelle génération qui est améliorée par le développement encore trop timide de nos univers mobilité, produits connectés et E-Cigarettes.

Les autres achats et charges externes passent de 3,87 M€ au 30 septembre 2014 à 4,02 M€ au 30 septembre 2015, cette évolution tient compte à la fois de

l'augmentation de nos coûts variables liés à la progression de notre chiffre d'affaires et des économies de fonctionnement qui ont été mises en place au cours de la période.

De la même manière, la hausse des frais de personnel qui atteignent 4,26 M€ (3,96 M€ au 30 septembre 2014) est imputable à des frais supplémentaires engagés pour le développement de nos nouvelles activités et à l'embauche d'équipes de SODIFA. La dotation aux amortissements et provisions nette de reprises représente 0,50 M€ (0,53 M € au 30 septembre 2014).

Le coût de l'endettement financier net (-0,03 M€) est en retrait par rapport à celui du 1^{er} semestre de l'exercice précédent (-0,14 M€).

Après prise en compte de l'impact positif de l'impôt sur les sociétés et d'un impôt différé actif sur déficits (-0,41 M€ contre -1 M€ au 30 septembre 2014), le résultat net consolidé d'Innelec Multimédia pour le premier semestre de l'exercice 2015-2016 est en perte de 0,76 M€ contre une perte de 2,04 M€ au 30 septembre 2014.

Le résultat net part du Groupe est une perte de 0,76 M€. Au 30 septembre 2014, nous avons enregistré une perte de 2,04 M€.

L'état du résultat global fait ressortir un résultat semestriel positif de 0,89M€. Ce résultat tient compte de la variation de la juste valeur des titres Focus Home Interactive, cotés depuis février 2015 sur le marché Alternext Paris, à hauteur de 1,65M€ au 30 septembre 2015. Cette variation de juste valeur n'existait pas au 30 septembre 2014.

Les capitaux propres du Groupe représentent 16,72 M€ après imputation des pertes semestrielles. Au 30 septembre 2014, ils s'élevaient à 13,6 M€ après imputation des pertes semestrielles.

Les Actifs non courants s'élèvent à 17 M€ contre 16,2 M€ au 30 septembre 2014.

Les stocks nets qui étaient de 11,7 M€ au 30 septembre 2014 passent à 11,95 M€ au 30 septembre 2015.

Au 30 septembre 2015, le passif d'exploitation s'élève à 48,18 M€. Il était de 42,3 M€ à la clôture des comptes semestriels de l'exercice précédent. Les dettes financières de la société passent de 10,6 M€ à 13,2 M€. Dans le même temps, les disponibilités passent de 2,4 M€ à 3,2 M€ tandis que les effets escomptés non échus et Dailly passent de 2,25 M€ au 30 septembre 2014 à 3,08 M€ au 30 septembre 2015. La trésorerie nette s'élève ainsi à -3,77 M€ au 30 septembre 2014 contre -5,47 M€ au 30 septembre 2015.

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 2015 ou du document de référence enregistré en novembre 2015 - 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 2015-2016 (1^{er} octobre 2015-31 mars 2016) :

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 progressions de chiffres d'affaires satisfaisantes notamment pour l'E-Cigarette ou les accessoires pour consoles mais qui restent au global notoirement insuffisantes.

Le marché des jeux vidéo n'a pas connu de progression au cours des mois d'octobre et de novembre. Certains blockbusters n'ont pas rencontré leur public qui se lasse des suites égrenées tous les ans à la même époque et qui, au final, paraissent décevantes. Par ailleurs, le marché des ventes de Consoles est toujours en baisse (-10 % environ).

Dans ce contexte, nous abordons le second semestre avec prudence, les prévisions pour fin mars 2016 font état d'un chiffre d'affaires pour la totalité de l'exercice qui pourrait être en progression.

Parallèlement, le plan de réduction des stocks et la politique de limitation des charges seront poursuivis.

Dans ces conditions, nous pensons pouvoir afficher un résultat d'exploitation à l'équilibre.

Le Conseil d'Administration

