

INNELEC MULTIMEDIA-IMM
Société Anonyme au capital de 2 575 169Euros
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

Le 8 décembre 2016

Rapport du Conseil d'Administration sur les comptes au 30 septembre 2016

Résultat du premier semestre de l'exercice 2016-2017 (du 1^{er} avril 2016 au 30 septembre 2016) :

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. la société 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 2016-2017 s'élève à 35,8 M€ contre 47 M€ pour le premier semestre de l'exercice précédent soit une baisse de 23,9 %.

En réalité, notre semestre a été impacté par deux facteurs négatifs :

-Un effet de base particulièrement défavorable au 2^{ème} trimestre; en effet, au T2 de l'exercice précédent, nous avons réalisé un chiffre d'affaires de 28,9 M€ soit une hausse de 30,1% par rapport au T2 de l'exercice 2014-2015 et au T2 de l'exercice en cours le CA de la période a atteint 21,2 M€ soit à peu près le Chiffre d'affaires réalisé il y a deux ans au cours de la même période.

-Un repositionnement en cours chez les grands acteurs de la distribution alimentaire. Celle-ci représentait 58,52 % de nos ventes au cours du premier semestre de l'exercice précédent, il ne représente plus que 48,31 % au cours du présent semestre.

Cependant, nous enregistrons deux motifs de satisfactions :

-la hausse de nos ventes export de 6,4 % : ouverture des premiers distributeurs en Allemagne et au UK, ouverture de nouveaux pays africains : Sénégal, Gabon, Cameroun, Congo, réalisation de ventes d'opportunité en Europe.

--la forte progression de l'E cigarette : +46,6 % : dans un marché porteur (10 % de croissance annuelle en 2016), avec une réglementation favorable et une consolidation des acteurs du marché, nous avons su choisir les meilleurs produits comme ceux de l'américain Halo ou les marques française premium (Ammo, Samovar ou Amnésia) en ciblant une clientèle de petites et moyennes franchises.

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

- Univers Consoles et Jeux : 75,25 % (82,2 % au 30 septembre 2015)
- Univers Professionnel : 5,17 % (5,2 % au 30 septembre 2015)
- Univers PC Grand Public : 5,89 % (4,2 % au 30 septembre 2015)
- Univers Mobilité et Produits Connectés : 2,77 % (2,3 % au 30 septembre 2015)
- Univers DVD Vidéo, CD Audio: 1,66 % (1,9 % au 30 septembre 2015)
- Univers E-cigarette : 8,06 % (4,11 % au 30 septembre 2015)

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

- Chiffre d'affaires Jeux pour consoles : 40,85 % (50,23 % au 30 septembre 2015)
- Chiffre d'affaires Consoles : 36,22 % (31,6 % au 30 septembre 2015)
- Chiffre d'affaires Accessoires consoles : 22,93 % (18,14 % au 30 septembre 2015)

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

- Grande distribution et grands magasins : 48,31 % (58,52 % au 30 septembre 2015)
- Commerces de proximité et revendeurs professionnels : 24,11 % (22,26 % au 30 septembre 2015)
- Multi-spécialistes : 9,24 % (9,5 % au 30 septembre 2015)
- E-commerce et ventes à distance : 5,40 % (4,25 % au 30 septembre 2015)
- Spécialistes E-Cigarettes : 7,92 % (3,9 % au 30 septembre-2015)
- Autres canaux de distribution : 5,03 % (1,5 % au 30 septembre 2015)

Avant de présenter les résultats consolidés au 30 septembre 2016, 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 habituellement qu'environ 1/3 de son chiffre d'affaires.

La marge commerciale au 30 septembre 2016 s'est élevée à 4,80 M€. Au 30 septembre 2015, elle était de 6,79 M€. Cette évolution négative est la conséquence des

points défavorables présentés en début de ce rapport. Par ailleurs, le marché des ventes physique des jeux vidéo continue sa baisse. Celle-ci est attendue à 18 % en 2016 selon les prévisions du cabinet IDG en avril 2016.

Notre résultat opérationnel (ROC) est négatif de 3,22 M€. Il se dégrade logiquement par rapport au chiffre atteint au 30 septembre 2015 (-1,14 M€).

Les autres achats et charges externes passent de 4,02 M€ au 30 septembre 2015 à 3,66 M€ au 30 septembre 2016, cette évolution tient compte des économies de fonctionnement qui ont été mises en place au cours de la période.

De la même manière, la baisse des frais de personnel qui atteignent 3,88 M€ (4,26 M€ au 30 septembre 2015) est imputable à l'adaptation de nos effectifs aux évolutions de nos marchés. La dotation aux amortissements et provisions nette de reprises représente 0,52 M€ (0,50 M € au 30 septembre 2015).

Le coût de l'endettement financier net (-0,02 M€) est en retrait par rapport à celui du 1^{er} semestre de l'exercice précédent (-0,03 M€).

Après prise en compte de l'impact positif de l'impôt sur les sociétés et d'un impôt différé actif sur déficits (-0,53 M€ contre -0,41 M€ au 30 septembre 2015), le résultat net consolidé d'Innelec Multimédia pour le premier semestre de l'exercice 2015-2016 est en perte de 2,67 M€ contre une perte de 0,76 M€ au 30 septembre 2015.

Le résultat net part du Groupe est une perte de 2,67 M€. Au 30 septembre 2015, nous avons enregistré une perte de 0,76 M€. Il faut ajouter qu'au 30 septembre 2014, le résultat net part du Groupe était du même ordre de grandeur que celui qui est enregistré cette année.

Il faut ajouter pour être complet qu'il convient de tenir compte de la variation de la juste valeur des titres Focus Home Interactive cotés depuis février 2015 sur le marché Alternext Paris. Celle-ci qui était d'un montant de 1,65 M€, et faisait ressortir pour notre premier semestre 2015 un résultat positif de 0,89 M€, est de -0,42 M€ est nous conduit à constater un résultat semestriel négatif de 3,09 M€ pour ce premier semestre de notre exercice 2016-2017. Ajoutons cependant que l'évolution du cours de la société Focus Home Interactive a connu sur le marché Alternext une évolution positive qui nous conduit à considérer cette évolution de la juste valeur de -0,42 M€ comme une simple photographie sans signification particulière par rapport au parcours boursier de Focus Home Interactive.

Les capitaux propres du Groupe représentent 15,71 M€ après imputation des pertes semestrielles. Au 30 septembre 2015, ils s'élevaient à 16,72 M€ après imputation des pertes semestrielles.

Les Actifs non courants s'élèvent à 18,14 M€ contre 17 M€ au 30 septembre 2015.

Les stocks nets qui étaient de 11,95 M€ au 30 septembre 2015 passent à 9,32 M€ au 30 septembre 2016.

Au 30 septembre 2016, le passif d'exploitation s'élève à 39,11 M€. Il était de 48,18 M€ à la clôture des comptes semestriels de l'exercice précédent. Les dettes financières de la société passent de 13.2 M€ à 12.6 M€. Dans le même temps, les disponibilités passent de 3.2 M€ à 2.6 M€ tandis que les effets escomptés non échus passent de 3,08 M€ au 30 septembre 2015 à 1,23 M€ au 30 septembre 2016. La trésorerie nette est stable : -5,48 au 30 septembre 2016 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 2016 ou du document de référence enregistré en novembre 2016 - 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 2016-2017 (1^{er} octobre 2016-31 mars 2017) :

Dans un environnement marqué par la poursuite de la dématérialisation, Le marché des jeux vidéo physique ne connaîtra pas de croissance en cours du prochain exercice. De plus même si certaines sorties de nouveaux jeux ont connu le succès, certains blockbusters n'ont pas rencontré leur public.

Dans ce climat délicat où la dématérialisation progresse toujours, les consoliers et les éditeurs sont incités à créer leur propre plate-forme digitale. Dans le même temps, les distributeurs retail reconsidèrent totalement leur offre et leur organisation.

Cependant, il ne faut pas oublier que les consoliers, les éditeurs et les distributeurs retail ont besoin de partenaires forts pour assurer leur présence sur un marché physique, certes en baisse, mais encore estimé à 704 M USD. en 2020 (IDG avril 2016)

Dans ce contexte, Innelec Multimédia est une réponse à ces nouvelles exigences : Être un distributeur global, (tous les titres, tous les éditeurs, tous les réseaux), capable d'accompagner les consoliers et les éditeurs sur l'ensemble de leur catalogue et pour les ventes indirectes, et capable de gérer l'intégralité des rayons.

Cette stratégie se développe en quatre axes :

-1 Développer de la valeur et asseoir la notoriété de notre marque Konix en passant d'une logique de distributeur (achats/ventes) à une logique de construction de marque

-2 En France : Apporter une solution adaptée à chaque type de distribution retail et élargir notre offre sur des produits non dématérialisables.

-3 En Europe : vendre en direct notre marque Konix aux principaux détaillants européens et mettre en place un réseau de distribution indirect. (Pays cibles : les pays germanophones UK et pays scandinaves).

-4 En Afrique : profiter de la forte croissance de ce continent : trouver des partenaires pays par pays Développer notre réseau Jeux Vidéo and Co, mettre en place des solutions sur mesure en fonction des besoins des marchés.

A plus long terme, les perspectives 2020/2021 tendent à repositionner notre modèle face aux évolutions du marché: Passer la part des produits non dématérialisables de 49 à 75 % du Chiffres d'Affaires qui serait répartis de la manière suivante : France : passage du chiffres d'affaires de 90 % à 75 %, Europe passage du chiffres d'affaires de 7 % à 15 %, Afrique passage du chiffres d'affaires de 3% à 10 % ;

Enfin, Le Conseil d'Administration a décidé de la constitution d'un comité d'Audit qui sera composé de trois administrateurs : Monsieur Denis Thébaud, Monsieur Christian Tellier et Monsieur Jean-Pierre Bourdon. La Présidence de ce comité d'audit sera assurée par Monsieur Jean-Pierre Bourdon.

Le Conseil d'Administration