

Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2024/25 : 15,6 M€

Chiffre d'affaires, en M€ (Chiffres consolidés non audités en IFRS)	2024-25	2023-24
1 ^{er} trimestre (avril-juin)	15,6	36,2
Total 3 mois (avril-juin)	15,6	36,2

Le chiffre d'affaires intègre les ventes réalisées dans le cadre de l'activité de distribution, nettes de ristournes sur ventes, ainsi que les redevances sur les marques.

Innelec a réalisé un chiffre d'affaires de 15,6 millions d'euros au titre du premier trimestre de l'exercice 2024/25 (avril à juin 2024), en recul de 57 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Sur cette courte période de trois mois, nos résultats de ventes à la distribution sont quasiment le miroir des ventes consommateurs sur le marché français¹. Elles font état notamment d'un recul de 50 % en valeur pour les consoles de jeux et de 52 % pour les jeux physiques (*retail*).

Nos ventes de produits dérivés sous licence (-12 %) et d'accessoires KONIX (-17 %), plus contributeurs en pourcentage de marge, résistent mieux à ce phénomène cyclique, également lié à un effet de base défavorable pour les jeux (sortie du best-seller *Zelda* de Nintendo au T1 2023).

Plan d'économies

Comme annoncé dans le communiqué du 12 juin 2024, Innelec avait anticipé l'impact de cette contraction cyclique du marché au premier semestre de l'exercice, et a mis en place un plan d'économies comprenant :

- 1) Un plan de réduction des frais généraux de l'ordre de 1 M€ sur l'ensemble de l'exercice ;
- 2) Un plan de licenciement économique générant une économie globale de 1 M€ sur une base annuelle (salaires, charges et frais associés...), avec un impact net de 0,4 M€ sur l'exercice en cours, compte tenu des coûts et du calendrier de mise en œuvre. Ce plan est effectif depuis le 31/07/24.

Perspectives

Écosystème jeux vidéo

Les nouveautés annoncées par les fabricants de consoles et les éditeurs de jeux permettent d'anticiper une dynamique du marché dans les mois à venir, avec de nouvelles expériences de jeux, permettant un rebond des ventes de l'ensemble de l'écosystème.

¹ Source : panel GSD ventes marché *retail* gaming France

E-commerce

La revue périodique de nos activités nous a permis d'identifier de bonnes marges de progression pour notre division e-commerce. Un plan d'action a été mis en place pour améliorer progressivement notre plate-forme de vente digitale et notre pénétration de ce secteur important en France et en Europe.

Nouveaux développements

Pour l'avenir, Innelec est confiant dans la capacité de ses équipes à capitaliser sur ses atouts, en saisissant de nouvelles opportunités de *business* rentable avec des fournisseurs de premier plan.

Prochains rendez-vous :

- **Assemblée générale :** le 18 septembre 2024
- **Chiffre d'affaires T2 2024-25 :** le 13 novembre 2024 (après Bourse)
- **Résultats semestriels 2024-25 :** le 11 décembre 2024 (après Bourse)

A propos d'INNELEC

INNELEC est un spécialiste de l'Entertainment et la Pop Culture au travers de trois activités complémentaires : la distribution dans l'univers du jeu vidéo, la fabrication d'accessoires sous la marque Konix®, l'animation et la valorisation de licences. Innelec est coté sur **Euronext Growth Paris** sous le symbole **ALINN** et le code Isin **FR0000064297**. Plus d'informations sur <https://corporate.innelec.com/investisseurs/>.

Contacts

Nicolas BERTHOU
Président du Directoire
INNELEC MULTIMEDIA
contact@innelec.com

Jean-Yves BARBARA
Relations Investisseurs
jean-yves.barbara@seitosei-actifin.com
Tél. : 01 56 88 11 13

Isabelle DRAY
Relations Presse
isabelle.dray@seitosei-actifin.com
Tél. : 01 56 88 11 29