

RAPPORT SEMESTRIEL D'ACTIVITE

1. ENVIRONNEMENT ET FAITS MARQUANTS DE LA PERIODE

Au cours du semestre écoulé, le marché mondial des jeux interactifs a poursuivi son évolution positive au rythme des lancements des nouvelles générations de consoles et de la croissance du parc installé.

CONFIRMATION DES PREVISIONS DE FORTE CROISSANCE DU MARCHE AUX ETATS-UNIS

La croissance moyenne annuelle du marché ressort à 6,5% (source NPD). L'évolution positive du marché constatée depuis mi-2001 s'est confirmée et s'est renforcée sur la seconde partie de l'année, malgré le recul enregistré ponctuellement sur les mois de septembre et d'octobre 2001, du fait des événements du 11 septembre.

Cette dynamique a notamment été créée par :

- les lancements de la X-BOX de Microsoft et de la Game Cube de Nintendo en novembre 2001, qui ont connu un grand succès : les ventes annuelles à fin décembre 2001 s'élèvent à 1,4 et 1,2 millions de consoles respectivement (source NPD).
- la croissance toujours très rapide du parc installé de consoles PlayStation 2 de Sony et Game Boy Advance de Nintendo, dont les ventes ont atteint, sur le seul mois de décembre 2001, 2,0 et 1,6 millions d'unités, portant les ventes annuelles de ces consoles à 6,2 et 4,7 millions d'unités respectivement à fin décembre 2001 (source NPD).

DEBUT DE REPRISE DU MARCHE EN EUROPE

Après une période de transition très forte, le marché laisse percevoir des premiers signes de reprise au Royaume-Uni, la situation dans les autres pays et en particulier en Allemagne ne s'étant pas améliorée. Avec la période des fêtes, le marché a connu des taux de croissance positifs sur novembre et décembre 2001. Néanmoins, on ne peut aujourd'hui escompter une reprise globale du marché européen avant l'introduction des deux dernières consoles, à savoir X-BOX (mars 2002) et Game Cube (mai 2002), avec un décalage d'environ 6 à 9 mois par rapport aux Etats-Unis.

POURSUITE DU RENFORCEMENT DE LA POSITION D'INFOGRAMES SUR LE MARCHE AMERICAIN

Grâce à la consolidation des activités de GT INTERACTIVE, INFOGRAMES NORTH AMERICA et HASBRO INTERACTIVE effectuée au cours de l'exercice précédent, INFOGRAMES a vu sa position considérablement renforcée en particulier sur le marché des jeux pour PC, avec des titres majeurs comme Roller Coaster Tycoon, Backyard Basketball, Backyard Football, Survivor et Civilisation III, mais aussi près de 200 titres en catalogue vendus à plus de 25.000 exemplaires chacun sur l'année 2001. La part de marché globale d'Infogrames sur l'année 2001 ressort à 6,3% (source NPD). La part de marché d'INFOGRAMES sur PC ressort à 14,9% (source NPD).

RENFORCEMENT DE LA STRUCTURE FINANCIERE DU GROUPE

La structure financière du Groupe a été considérablement renforcée au cours du semestre, grâce à la réalisation des opérations suivantes :

- l'acquisition d'Interactive Partners par voie de fusion-absorption, approuvée par l'Assemblée Générale Extraordinaire du 17 décembre 2001, qui permet de simplifier la structure de gestion du Groupe et qui a entraîné l'auto-détention par le Groupe à cette date de 16.067.996 actions INFOGRAMES ENTERTAINMENT,
- le rachat de 2 179 139 OCEANE 2000-2005, pour un prix de 54,4 millions d'euros, qui a entraîné une diminution de 100,5 millions de l'encours des dettes obligataires,

- la cession de 8.000.000 d'actions INFOGRAMES ENTERTAINMENT aux fonds General Atlantic Partners (GAP) en échange de 50,0 millions de dollars (56,7 millions d'euros) en numéraire et des obligations convertibles INFOGRAMES INC d'un montant nominal de 50,0 millions de dollars (56,7 millions d'euros) détenues par GAP.

La combinaison de ces trois opérations entraîne une diminution de la dette nette de 160 millions d'euros (hors financement des opérations de la période), un renforcement des fonds propres de 100 millions d'euros (hors résultat et autres mouvements de la période).

DETERMINATION DU PRIX D'ACQUISITION DEFINITIF D'HASBRO INTERACTIVE

L'ajustement de prix prévu au contrat d'acquisition a fait l'objet d'un accord avec Hasbro Inc prenant effet au 20 décembre 2001. Cet ajustement de prix se traduit notamment par :

- le remboursement au Groupe par Hasbro Inc de 4,0 millions de dollars en numéraire (4,5 millions d'euros),
- la restitution au Groupe par Hasbro Inc de 1.685.265 actions INFOGRAMES ENTERTAINMENT, soit l'équivalent de 25,0 millions d'euros sur la base du cours de bourse au 31 janvier 2002 (date effective de remise des actions).

Les conséquences comptables de ce protocole d'accord ont été enregistrées dans les comptes consolidés au 31 décembre 2001. Conformément à la réglementation comptable en vigueur, les actions propres restituées sont présentées en diminution des capitaux propres.

2. ANALYSE DE L'ACTIVITE ET DU COMPTE DE RESULTAT CONSOLIDE SEMESTRIEL

En millions d'euros	31 décembre 2001 (6 mois)	31 décembre 2000 (6 mois)	30 juin 2001 (12 mois)
Chiffre d'affaires	422,1 100,0%	349,7 100,0%	674,3 100%
Marge brute	231,0 54,7%	179,5 51,3%	339,7 50,4%
Résultat d'exploitation	20,8 4,9%	-12,4 -3,5%	-55,8 -8,3%
Résultat financier	-11,2 -2,7%	2,0 0,6%	-9,0 -1,3%
Résultat exceptionnel	20,9 5,0%	-4,4 -1,3%	-25,9 -3,8%
Impôts sur les résultats	-2,2 -0,5%	-0,5 -0,1%	-12,9 -1,9%
Résultat net des entreprises intégrées	28,3 6,7%	-15,3 -4,4%	-103,6 -15,4%
Sociétés mises en équivalence	0,0 0,0%	0,7 0,2%	0,7 0,1%
Amortissement des écarts d'acquisition	-11,4 -2,7%	-9,2 -2,6%	-20,6 -3,1%
Résultat net consolidé	16,9 4,0%	-23,8 -6,8%	-123,5 -18,3%
Résultat net part du Groupe	15,8 3,7%	-22,2 -6,3%	-121,3 -18,0%

COMPTES D'EXPLOITATION

Les comptes d'exploitation au 31 décembre 2001 (6 mois), 31 décembre 2000 (6 mois) et 30 juin 2001 (12 mois) s'analysent comme suit :

En millions d'euros	31 décembre 2001 (6 mois)	31 décembre 2000 (6 mois)	30 juin 2001 (12 mois)
Chiffre d'affaires	422,1 100,0%	349,7 100,0%	674,3 100,0%
Marge brute	231,0 54,7%	179,5 51,3%	339,7 50,4%
Recherche et développement	-58,2 -13,8%	-54,7 -15,6%	-101,4 -15,0%
Marketing et vente	-104,8 -24,8%	-91,2 -26,1%	-193,5 -28,7%
Frais généraux et administratifs	-47,2 -11,2%	-46,0 -13,2%	-100,6 -14,9%
Résultat d'exploitation	20,8 4,9%	-12,4 -3,5%	-55,8 -8,3%

Le **chiffre d'affaires** consolidé du Groupe est en croissance de 20,7% par rapport à celui de la même période de l'exercice précédent. Cette évolution est largement portée par :

- l'excellente performance des produits issus de l'acquisition d'Hasbro Interactive en janvier 2001,
- les résultats très satisfaisants des activités américaines du Groupe, en progression spectaculaire de 48% par rapport à la même période de l'exercice précédent,
- la croissance des ventes sur les consoles de nouvelles génération (PS2, Game Boy Advance et X-BOX), qui représentent déjà 30% du chiffre d'affaires consolidé semestriel.

La **marge brute consolidée** ressort à 231,0 millions d'euros, en hausse de 28,7% par rapport à la même période de l'exercice précédent. L'amélioration relative est de 3,4 points. Cette augmentation, plus forte proportionnellement que celle du chiffre d'affaires, provient d'effets contrastés, notamment :

- d'un effet mix-produits notamment aux Etats-Unis,
- de l'amélioration des marges en Europe, premier signe concret de rétablissement du marché sur la période.

Les **coûts de recherche et développement** s'inscrivent à 58,2 millions d'euros, en hausse de 6,4% par rapport à la même période de l'exercice précédent. Compte tenu des effets de l'acquisition d'Hasbro Interactive, ceci traduit une stabilisation de l'effort de recherche et développement, réalisée grâce aux effets d'expérience sur les nouvelles consoles et à une rationalisation des capacités de développement du Groupe.

Les **coûts marketing et commerciaux** ressortent à 104,8 millions d'euros contre 91,2 millions d'euros pour la même période de l'exercice précédent, soit une amélioration très nette en valeur relative (24,8% du chiffre d'affaires contre 26,1% sur la période précédente). Cette évolution traduit la poursuite des efforts de « branding » initiés lors des exercices précédents, mais aussi la rationalisation des opérations par la mise en œuvre de synergies et d'effets de taille. Par ailleurs, la réorganisation des structures marketing, tant aux Etats-Unis qu'en Europe, a permis un meilleur ciblage des campagnes et une plus grande flexibilité des coûts marketing par produits. L'ensemble de ces effets conduit à une réduction de près de 1,3 point du ratio « coûts marketing et commerciaux / chiffre d'affaires » par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Les **frais généraux et administratifs** s'élèvent à 47,2 millions d'euros (+2,6%), après prise en compte de l'intégration d'Hasbro Interactive intervenue en janvier 2001. Les mesures de restructuration drastique des entités acquises, ainsi que le programme de maîtrise des charges fixes engagé depuis l'été 2001, permettent de réduire de 2 points le ratio « frais généraux et administratifs / chiffre d'affaires » par rapport à la même période de l'exercice précédent, ce qui démontre la capacité du Groupe à connaître une forte croissance tout en maîtrisant ses coûts de structure.

Le **résultat d'exploitation** consolidé est bénéficiaire et s'établit à 20,8 millions d'euros, soit 4,9% du chiffre d'affaires contre -12,4 millions d'euros soit -3,5% du chiffre d'affaires pour la même période de l'exercice précédent. Cette évolution s'analyse de la manière suivante :

- une amélioration de 3,4 points de la marge brute
- une amélioration de 1,8 point des coûts de recherche et développement,
- une amélioration de 1,3 point des coûts marketing et commerciaux,
- une amélioration de 2,0 points des frais généraux et administratifs.

AUTRES ELEMENTS DU COMPTE DE RESULTAT

Le **résultat financier consolidé** passe de 2,0 millions d'euros à -11,2 millions d'euros, principalement du fait de la diminution de profits de change et de l'augmentation des charges d'intérêts sur emprunts en raison d'une dette moyenne plus importante par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Le **résultat courant des entreprises intégrées** s'établit à 9,6 millions d'euros, soit 2,3% du chiffre d'affaires contre -10,4 millions d'euros soit -3,0% du chiffre d'affaires pour la même période de l'exercice précédent.

La **charge d'impôt** sur la période s'élève à -2,2 millions d'euros contre -0,5 millions d'euros l'année précédente. Cette charge est essentiellement composée de variations sur les impôts différés, sans effet sur la trésorerie.

Le **résultat exceptionnel** s'élève à 20,9 millions d'euros, contre -4,4 millions d'euros pour la même période de l'exercice précédent. Il s'analyse comme suit :

En millions d'euros	31 décembre 2001 (6 mois)	31 décembre 2000 (6 mois)
Plus ou moins value sur cession d'actifs	-0,4	1,6
Repositionnement du portefeuille de titres	-4,8	-2,2
Arrêts d'activité et restructurations	-6,5	-2,8
Dépréciation clients	-6,5	-
Profit sur rachat d'obligations	46,4	-
Correction d'avances sur royalties (exercice antérieur)	-5,9	-
Autres charges exceptionnelles nettes	-1,4	-1,0
Total	20,9	-4,4

Après prise en compte du résultat des sociétés mises en équivalences et de l'amortissement des écarts d'acquisition, le **résultat net consolidé** ressort à 16,9 millions d'euros contre -23,8 millions d'euros pour la même période de l'exercice précédent.

Après prise en compte des intérêts minoritaires sur le résultat, le **résultat net part du Groupe** est bénéficiaire et ressort à 15,8 millions d'euros contre -22,2 millions d'euros pour la même période de l'exercice précédent.

3. ANALYSE DU BILAN CONSOLIDE AU 31 DECEMBRE 2001

Eléments du bilan au 31 décembre 2001

(en millions d'euros)	31 décembre 2001	30 juin 2001
Capitaux propres groupe	352,8	253,9
Capitaux propres minoritaires	11,8	12,0
Provisions pour risques et charges	10,9	21,3
Dettes financières totales (hors primes de remboursement des obligations convertibles)	492,7	569,3
Disponibilités et valeurs mobilières de placement	89,0	99,0
Besoin en fonds de roulement	155,4	101,0
Écarts d'acquisition	247,5	293,6
Immobilisations incorporelles	299,8	305,5
Autres immobilisations	76,4	57,4

Les **capitaux propres consolidés part du groupe** au 31 décembre 2001 s'établissent à 352,8 millions d'euros contre 253,9 millions d'euros au 30 juin 2001.

Ce très net renforcement peut être résumé comme suit :

Capitaux propres part du groupe au 30 juin 2001	253,9
Résultat net part du groupe	15,8
Fusion avec Interactive Partners, nette de l'annulation comptable des actions propres	(10,8)
Achats/cessions d'actions propres, nets d'impôt	123,2
Exercice d'options de souscription d'actions	0,4
Souscriptions au Plan d'Épargne Entreprise	1,3
Annulation comptable des actions propres restituées par Hasbro Inc	(25,0)
Différence de conversion et autres	(6,0)
Capitaux propres part du groupe au 31 décembre 2001	352,8

Les **dettes financières** (hors primes de remboursement) s'élèvent à 492,7 millions d'euros au 31 décembre 2001 (569,3 millions d'euros au 30 juin 2001), dont 378,5 millions d'euros d'emprunts obligataires convertibles (463,8 millions d'euros au 30 juin 2001) à échéance 2004 et 2005. La trésorerie au 31 décembre 2001 est de 89,0 millions d'euros contre 99,0 millions d'euros au 30 juin 2001. La dette financière nette (hors primes de remboursement) est de 403,7 millions d'euros au 31 décembre 2001 contre 470,3 millions d'euros au 30 juin 2001. Le ratio « dettes financières nettes totales/capitaux propres totaux » ressort à 1,27 au 31 décembre 2001 contre 2,05 au 30 juin 2001. Le Groupe détient en outre 7 millions d'actions d'auto-contrôle, qui sont présentées en diminution des capitaux propres au 31 décembre 2001.

Les **écarts d'acquisition** s'élèvent à 247,5 millions d'euros au 31 décembre 2001 contre 293,6 millions d'euros au 30 juin 2001. Cette évolution s'explique notamment par la révision à la baisse du prix d'acquisition d' INFOGRAMES INTERACTIVE INC. pour -29,4 millions d'euros.

Les **immobilisations incorporelles** s'élèvent à 299,8 millions d'euros au 31 décembre 2001 contre 305,5 millions d'euros au 30 juin 2001, leur évolution sur la période provenant essentiellement des effets de change et des acquisitions de logiciels de jeux.

Le **besoin en fonds de roulement net** augmente de 44,4 millions d'euros, principalement du fait des effets de la saisonnalité des ventes.

4. EVENEMENTS SIGNIFICATIFS INTERVENUS DEPUIS LE 31 DECEMBRE 2001

Hasbro Inc a exécuté fin janvier 2002 le protocole d'accord intervenu avec le Groupe concernant la révision du prix d'acquisition d'Hasbro Interactive. Comme indiqué au paragraphe 1 ci-dessus et dans le note 2.B de l'annexe aux comptes consolidés semestriels, tous les effets de cet accord ont été pris en compte dans les états financiers semestriels au 31 décembre 2001.

Suite à la délégation donnée au Conseil d'Administration par l'Assemblée Générale du 15 décembre 2000, le Groupe a procédé, en date du 15 janvier 2002, à l'attribution gratuite d'une action INFOGRAMES ENTERTAINMENT pour 20 actions détenues. Cette attribution gratuite n'est pas prise en compte dans les états financiers consolidés au 31 décembre 2001, à l'exception du calcul du résultat net par action et du résultat net dilué par action.

5. PERSPECTIVES D'AVENIR

Le catalogue d'INFOGRAMES sera renforcé au second semestre par plusieurs sorties majeures :

- Stuntman (développé par le créateur de Driver) et V-Rally 3 sur PS2,
- Jet Set Radio et Grand Prix 4, présents dès le lancement de la X-BOX en Europe,
- Sonic Adventures sur Game Cube (au lancement de la machine en Europe), premier produit majeur issu de l'accord avec SEGA,
- Unreal 2 et Neverwinternights sur PC, 2 titres très attendus par les joueurs.

Le niveau d'activité sur le second semestre sera dépendant, d'une part, de la poursuite de la forte croissance du marché américain et, d'autre part, du retournement du marché européen lié notamment aux succès des lancements de la X-BOX en mars 2002 et de la Game Cube en mai 2002 et à la montée en puissance de la PS2, le tout dans un contexte de saisonnalité traditionnellement moins favorable.

6. OPERATIONS SUR ACTIONS PROPRES

REGULARISATION DE COURS

Dans le cadre des autorisations des Assemblées Générales Ordinaires du 15 décembre 2000 et 17 décembre 2001, la société a procédé à l'achat de 418.690 et à la vente de 567.916 actions INFOGRAMES ENTERTAINMENT au cours du semestre clos le 31 décembre 2001, dans le but de régulariser le cours du titre. Au 31 décembre 2001, le Groupe ne détient plus aucune action propre acquise dans le cadre de ces autorisations.

ACTIONS PROPRES

Suite à l'acquisition de INTERACTIVE PARTNERS SA par INFOGRAMES ENTERTAINMENT SA par voie de fusion-absorption le 17 décembre 2001, le Groupe est devenu détenteur de 16.067.996 actions INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Dans le cadre d'opérations de refinancement, le Groupe a cédé 10.700.000 de ces actions entre le 17 et le 31 décembre 2001.

A ce jour, le Groupe détient en outre 1.685.265 actions INFOGRAMES ENTERTAINMENT, qui lui ont été restituées par Hasbro Inc au titre de la révision du prix d'acquisition d'Hasbro Interactive, ce qui porte le nombre total d'actions d'auto-contrôle à plus de 7 millions de titres.

7. ETAT DE LA PARTICIPATION DES SALARIES AU CAPITAL

Un Plan Epargne Entreprise (PEE) a été mis en place en 1999/2000, au bénéfice de l'ensemble des salariés français. Après une première souscription réalisée en mai 2000 à hauteur de 0,9 million d'euros, une deuxième souscription a été réalisée en décembre 2001, à hauteur de 1,3 million d'euros. Au 31 décembre 2001, les salariés détenaient environ 0,02% du capital par l'intermédiaire du Plan d'Epargne Entreprise.