



Présentation Investisseurs

Oddo BHF Forum - Juin 2019

YMAGIS EN QUELQUES CHIFFRES

Le leader européen des technologies et des services numériques pour l'industrie cinématographique

26 pays

Un Groupe international
présent à travers l'Europe, les
Etats-Unis et l'Afrique

167 m€

chiffre d'affaires au
31 décembre 2018

800 salariés

À travers le monde

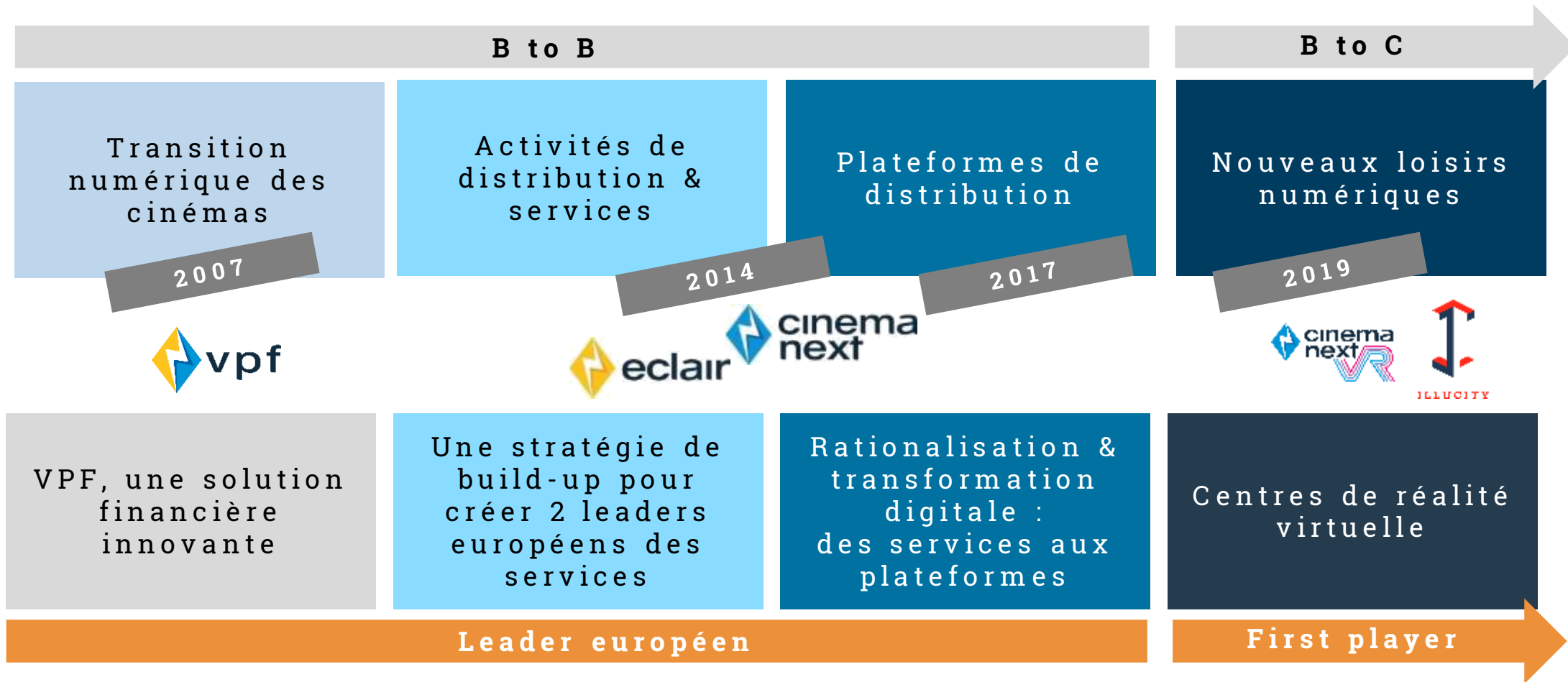
24 m€

EBITDA
au 31 décembre 2018

80 ingénieurs

L'innovation :
au cœur de l'ADN du Groupe

YMAGIS : ACTEUR DE LA TRANSFORMATION DIGITALE DE L'INDUSTRIE DE L'ENTERTAINMENT



Derniers faits marquants

● Activité ●

UNE FORTE TRANSFORMATION EN COURS

Les -

- > Restructuration financière en cours
- > Baisse du VPF non compensée en 2018 par les activités de service
- > Difficultés du pôle Eclair
- > Résultats 2018 en pertes

Les +

- > Rebond du CA au T1 2019
- > Premiers contrats majeurs sur le renouvellement des équipements numériques
- > Potentiel des nouvelles activités (Illucity, CinemaNext VR)

RESTRUCTURATION FINANCIERE EN COURS

Restructuration de la dette

59,6 m€

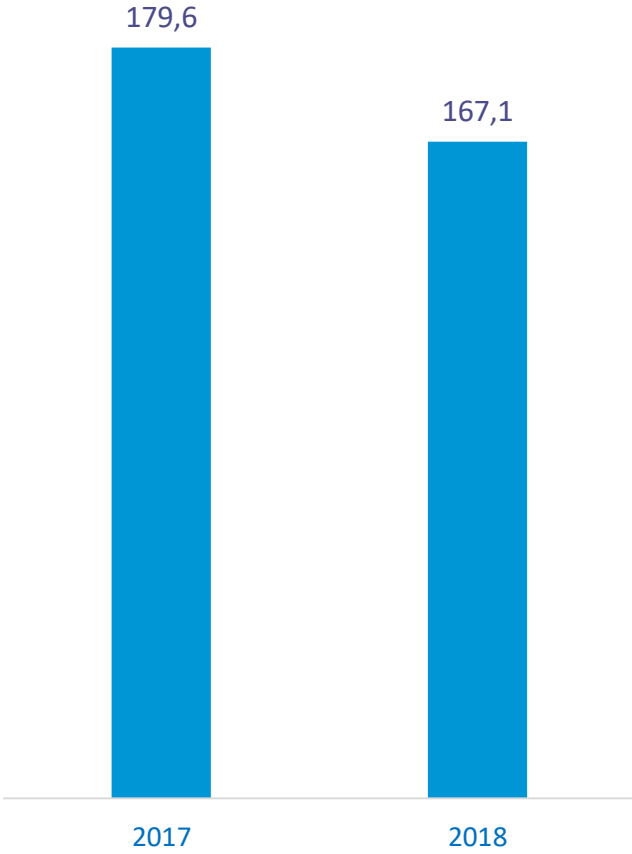
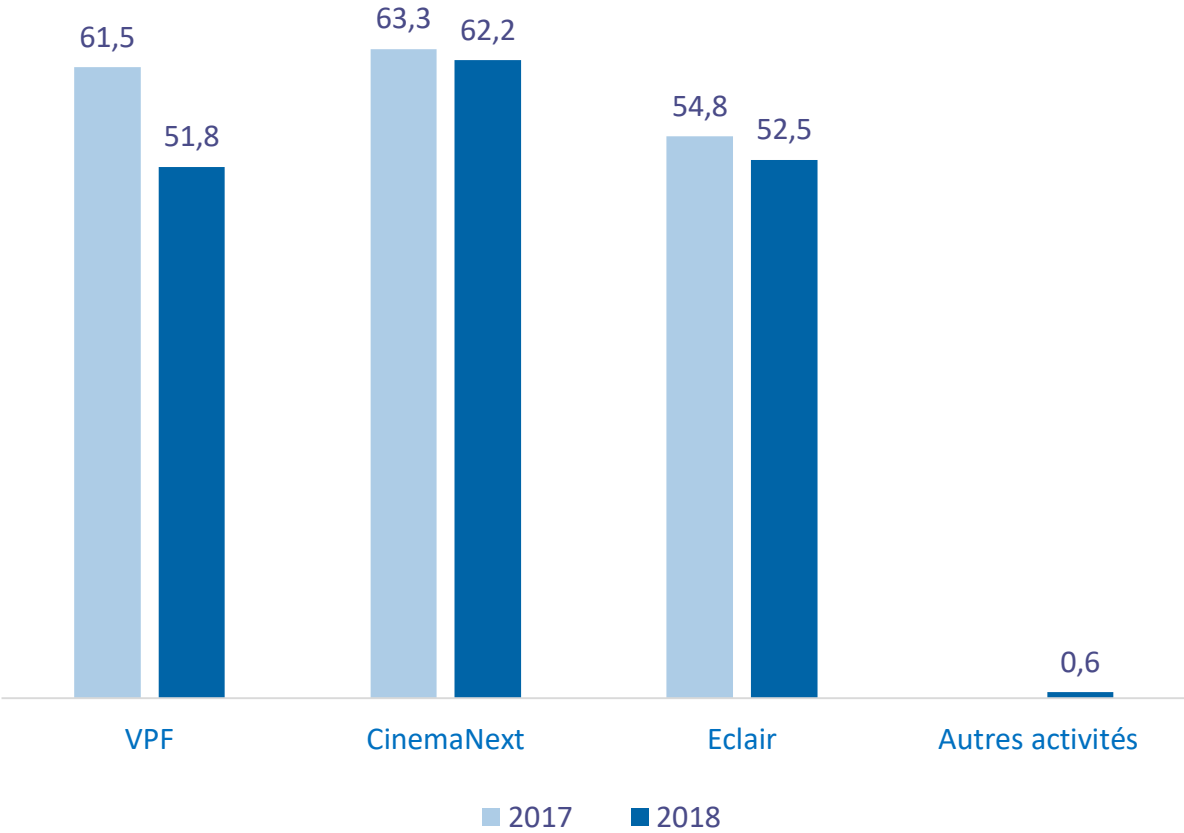
dette financière nette

9,8 m€

trésorerie au 31.12.2018

- > **Renégociation de la dette**
en particulier des deux emprunts euro PP avec des échéances de 19,5 m€ (2019) et 20,5 m€ (2020)
- > **Standstill jusqu'au 31.07.19**
avec les créanciers obligataires
- > **Rationalisation de la gestion du BFR**
Réduction des retards de paiement clients, et potentiel d'amélioration du financement du compte client

CHIFFRE D'AFFAIRES 2018 : 167,1 m€, EN BAISSSE DE 7,0%



POURSUITE DE LA RATIONALISATION DES ACTIVITÉS ECLAIR

eclairplay



- > Déploiement commercial des **plateformes digitales existantes** et **pause** dans le développement de nouvelles solutions digitales
- > **Restructuration d'Eclair Cinema :**
 - placement en redressement judiciaire,
 - fermeture des activités post-prod en France
 - réduction de 2/3 des effectifs
 - période d'observation étendue à novembre 2019
- > Nouvelles évolutions prévues en 2019 :
 - **recherche de solutions de partenariats pour Eclair** (mandat Transaction R)
 - **simplification des structures** pour une organisation en **Business Units autonomes et rentables**

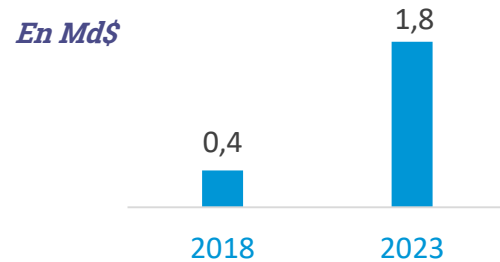
CINEMANEXT : PRÊT POUR UNE NOUVELLE PHASE D'ÉQUIPEMENT DES SALLES DE CINÉMA



- > Un pôle réorganisé (Belgique, France, Allemagne, UK) pour une plus grande efficacité opérationnelle afin de préparer un développement performant et rentable
- > Déploiement des nouvelles solutions premium Sphera et EclairColor à l'international
- > Premiers signes concrets de l'arrivée du cycle de renouvellement des équipements de projection
- > Canal de distribution des nouveaux produits et modèles du Groupe : centres de divertissement VR et solutions Premium

LA RÉALITÉ VIRTUELLE : UN NOUVEAU VECTEUR DE CROISSANCE RENTABLE POUR LE GROUPE

- > **Location-based VR : un nouveau marché en plein développement***



* Source : Technavio mai 19

- > **Ymagis crée un nouveau standard de centre VR**

- approche modulaire
- richesse des contenus
- effet réseau porté par la marque
- déploiement industrialisé

Un développement basé sur 2 offres :



- > **Salles d'arcade en réalité virtuelle, CinemaNext VR (qui va devenir Illucity Corners) à destination des exploitants de cinéma**



- > **Parc d'aventures en réalité virtuelle, Illucity, exploité en propre ou en partenariat 1^{er} centre Paris Villette ouvert depuis fin novembre 2018**

Résultats et situation financière

● Finance ●

RÉSULTATS 2018 EN PERTE NETTE DE 18,3 m€

en M€	2018	2017	Var	Var %
Chiffre d'affaires	166,9	179,6	(12,7)	(7,1)%
EBITDA	23,8	42,5	(18,7)	(43,9)%
Dotation aux amortissements	(29,1)	(35,0)	5,9	(16,9)%
Résultat opérationnel courant (ROC)	(5,2)	7,5	(12,7)	(170,1)%
Charges non récurrentes	(7,5)	(0,0)	(7,5)	n.a.
EBIT	(12,6)	7,5	(20,2)	(269,8)%
Charges financières nettes	(4,6)	(4,1)	(0,5)	12,7%
EBT	(17,2)	3,4	(20,7)	(612,6)%
Impôts sur les résultats	(0,4)	(2,6)	2,2	(85,6)%
Part des minoritaires	(0,7)	0,0	(0,7)	n.a.
Résultat net part du groupe (RN)	(18,3)	0,8	(19,3)	n.a.
<i>EBITDA en % du chiffre d'affaires</i>	<i>14,3%</i>	<i>23,6%</i>		
<i>ROC en % du chiffres d'affaires</i>	<i>(3,1)%</i>	<i>4,2%</i>		
<i>RN en % du chiffre d'affaires</i>	<i>(11,0)%</i>	<i>0,5%</i>		

EBITDA

- > En baisse de 18,7 M€ dont 11,7 m€ pour l'activité VPF et 5,2 m€ pour Eclair
- > Le lancement des nouvelles activités contribue pour 2,4 m€ à cette baisse

EBIT

- > Baisse de 20,2 m€
- > Diminution des amortissements (-6,0 m€)
- > 7,4 M€ de charges non courantes, dont 7,0 m€ lié à la dépréciation du goodwill d'Eclair

EBT

- > Charges financières en augmentation de 0,5 m€ / recours plus important aux lignes court-terme

RN

- > Réduction de la charge d'impôt liée à la baisse de résultat des sociétés portant l'activité VPF

CONTRIBUTION AU RÉSULTAT PAR BUSINESS UNIT

	Virtual Print Fee			CinemaNext		
en M€	2018	2017	Var. (%)	2018	2017	Var. (%)
Chiffre d'affaires	51,8	61,5	(15,8)%	62,0	63,3	(2,1)%
EBITDA	33,4	45,2	(26,0)%	1,5	0,7	104,9%
EBIT	11,7	18,4	(36,4)%	(0,5)	(0,2)	(188,3)%
<i>EBITDA en %du chiffre d'affaires</i>	<i>64,5%</i>	<i>73,4%</i>		<i>2,4%</i>	<i>1,2%</i>	
<i>EBIT en %du chiffres d'affaires</i>	<i>22,6%</i>	<i>29,9%</i>		<i>(0,8)%</i>	<i>(0,3)%</i>	

	Eclair			Autres activités		
en M€	2018	2017	Var. (%)	2018	2017	Var. (%)
Chiffre d'affaires	52,5	54,8	(4,2)%	0,6	-	-
EBITDA	(8,6)	(3,4)	(151,6)%	(2,4)	-	-
EBIT	(21,1)	(10,7)	(96,5)%	(2,8)	-	-
<i>EBITDA en %du chiffre d'affaires</i>	<i>(16,4)%</i>	<i>(6,2)%</i>		<i>(400,0)%</i>	-	
<i>EBIT en %du chiffres d'affaires</i>	<i>(40,2)%</i>	<i>(19,6)%</i>		<i>(466,7)%</i>	-	

VPF

- > Réduction programmée de l'activité, charges d'exploitation complémentaires des fins de contrat et impact comptable du retraitement des leasings

CinemaNext

- > Légère amélioration de l'EBITDA : premier impact des actions de rationalisation des coûts

Eclair

- > Dépréciation goodwill (7,0 m€), pertes des activités créatives d'Eclair Cinema (3,0 m€), baisse des prix sur la distribution de contenus et charges d'accompagnement de la transformation

Autres activités

- > Charges de développement Eclair Color et investissements de lancement d'EclairGame et du concept Illucity

BILAN

AU 31 DÉCEMBRE 2018

en M€	2018	2017
Ecarts d'acquisition	4,9	11,4
Immobilisations	42,7	58,9
Actifs financiers non courants	1,5	5,7
Impôts différés actifs	1,1	0,5
Actifs non courants	50,3	76,5
Stocks	9,3	7,9
Clients	60,1	61,3
Autres actifs courants	27,3	18,4
Trésorerie	9,8	15,7
Actifs courants	106,5	103,3
ACTIF	156,8	179,8

en M€	2018	2017
Capitaux propres	13,4	31,5
Provisions	1,3	1,5
Emprunts et dettes financières	29,1	55,6
Autres passifs non courants	3,3	6,2
Impôts différés passifs	2,4	2,5
Passifs non courants	36,0	65,8
Provisions	1,9	2,4
Emprunts et dettes financières	40,2	23,3
Fournisseurs	28,3	21,8
Autres passifs courants	37,0	35,0
Passifs courants	107,4	82,5
PASSIF	156,8	179,8

FLUX DE TRÉSORERIE 2018

en M€	2018	2017
Résultat net	(17,6)	0,8
Dotation aux amortissements et provisions	34,6	34,9
Variation du besoin en fonds de roulement	4,0	(8,5)
Autres flux opérationnels	(0,1)	2,6
Flux de trésorerie liés aux opérations	20,9	29,8
Acquisitions	(21,1)	(8,0)
Cessions	4,9	0,1
Autres flux d'investissement	(0,2)	(1,2)
Flux de trésorerie d'investissement	(16,4)	(9,1)
CASH FLOW LIBRE	4,6	20,7
Remboursement d'emprunt	(10,0)	(27,0)
Autres flux de financement	(0,9)	(0,3)
Flux de trésorerie de financement	(10,9)	(27,3)
VARIATION DE TRESORERIE	(6,3)	(6,6)

- > Amélioration du **BFR** : +4,0 m€
- > **Investissements auto-financés** à hauteur de 16,4 m€ : développement IT pour la transformation digitale d'Eclair, remplacement d'équipements et agencement des nouveaux locaux (Malakoff et Barchon), création de Cinema Next Turquie, Earnout Cinelogistics, rachat des actions Ymagis, lancement EclairGame et Illucity.
- > **Cash-flow libre** de 4,6 m€, insuffisant pour couvrir l'annuité de remboursement des dettes moyen long-terme

STRUCTURE DE LA DETTE AU 31 DÉCEMBRE 2018

€m	2018	2017
Crédit-bail	4,3	12,5
Emprunts	34,0	8,1
Affacturage	1,9	2,8
Dettes financière courante	40,2	23,4
Crédit-bail	1,7	5,2
Emprunts	27,4	50,4
Dette financière non courante	29,1	55,6
DETTE BRUTE	69,3	79,0
Trésorerie	(9,8)	(15,7)
DETTE NETTE	59,6	63,2
EBITDA	23,8	42,5
Levier financier	2,5	1,5

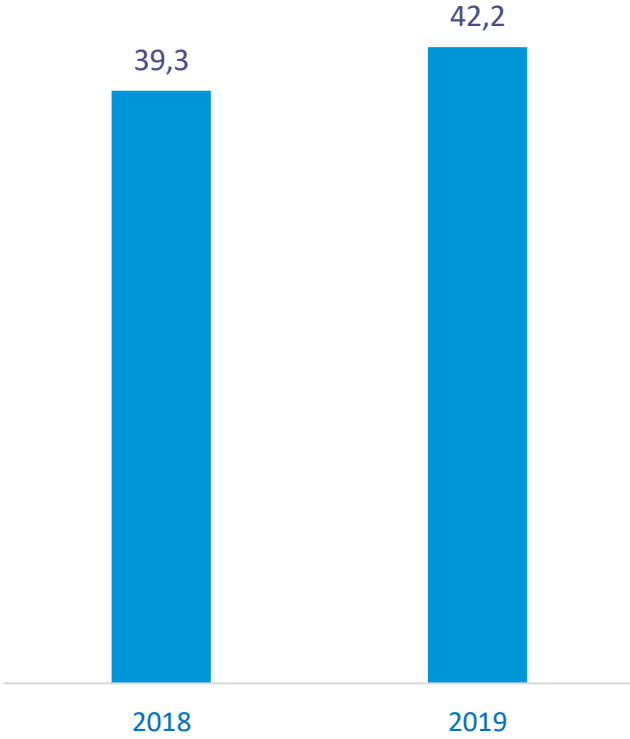
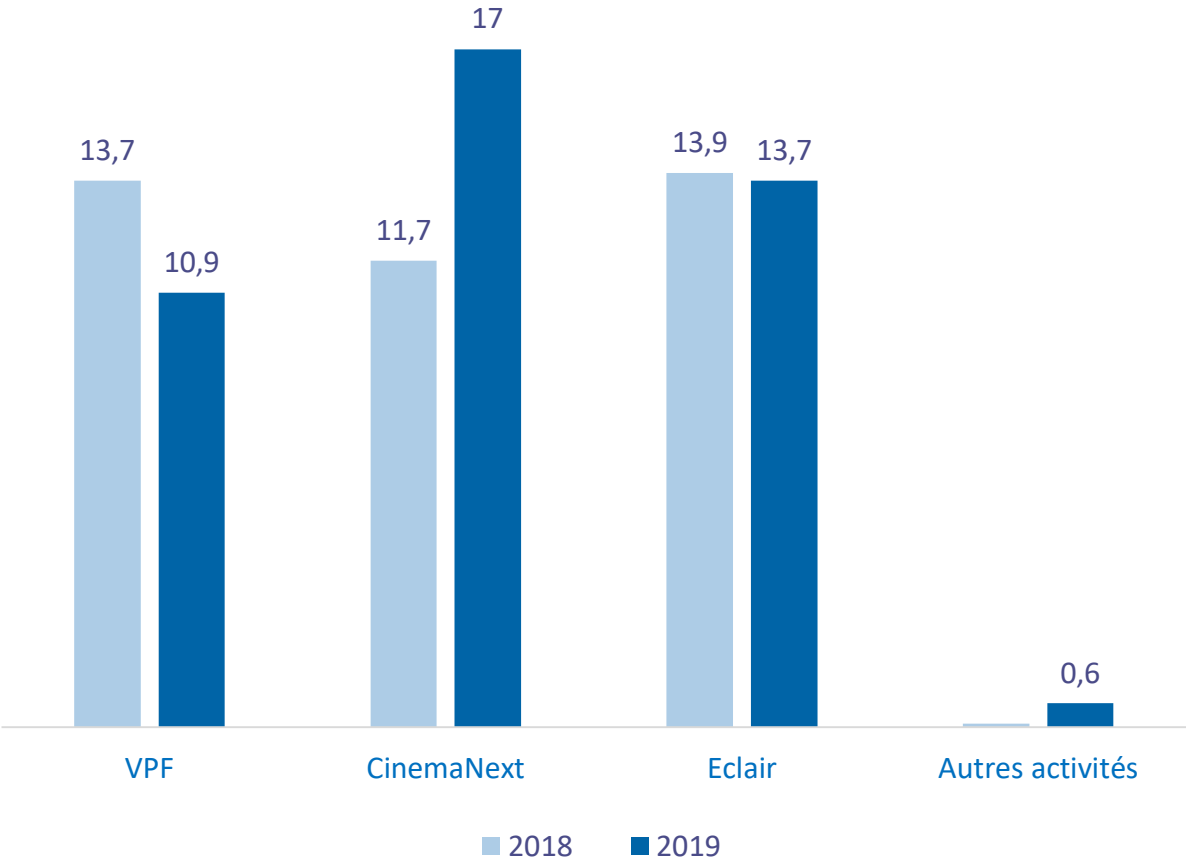
Emprunts :

- > Euro PP (41,5 m€ y.c. intérêts)
- > Autres emprunts MLT (8,5 m€)
- > Leasings (6 m€)
- > Découverts bancaires et factoring (13,3 m€)

Perspectives

● Perspectives ●

CHIFFRE D'AFFAIRES T1 2019 : FORT REBOND DE L'ACTIVITÉ CINEMANEXT



PREMIERS CONTRATS MAJEURS DE RENOUVELLEMENT



- > **Cineplexx : 150 projecteurs**
 - Projecteurs laser phosphore et RGB nouvelle génération
 - Renouvellement et new builds sur 2 ans
 - Autriche, Europe du Sud et de l'Est

- > **Autres discussions en cours pour signature de contrats de rééquipement avant la fin 2019**

DÉPLOIEMENT DES NOUVELLES ACTIVITÉS



> Ouvertures Illucity 2019 :

- Marseille : fin d'été
- Paris Bercy, Brest : fin d'année
- Athènes en finalisation

> Site pilote Illucity La Villette : leçons tirées

- Accent sur les jeux collaboratifs
- Réduction du coût des travaux et déploiement plus rapide
- Axe de développement vers le BtoB



> Nombreuses discussions en cours

- Contrats de concession
- Exploitants et pure players
- En France et en Europe

Annexe

La Réalité Virtuelle

● Perspectives ●

UN RELAIS DE CROISSANCE NATUREL POUR L'INDUSTRIE DU CINÉMA



- > La VR va au-delà de l'usage domestique. Des points communs avec le cinéma : **des expériences collectives, des sensations amplifiées**. Des contenus impossible à trouver chez soi
- > La VR trouve sa source dans le cinéma mais promet d'aller beaucoup plus loin
- > Expérience à mi-chemin entre le **cinéma** et le **jeu vidéo** : au carrefour de plusieurs types d'expériences
- > Des **outils maîtrisés** et en progression rapide : on n'est plus au stade de l'expérimentation

LA VR : NOTRE VISION

**Un concept
modulaire et
premium avec des
espaces
standardisés
exploitant la
réalité virtuelle**

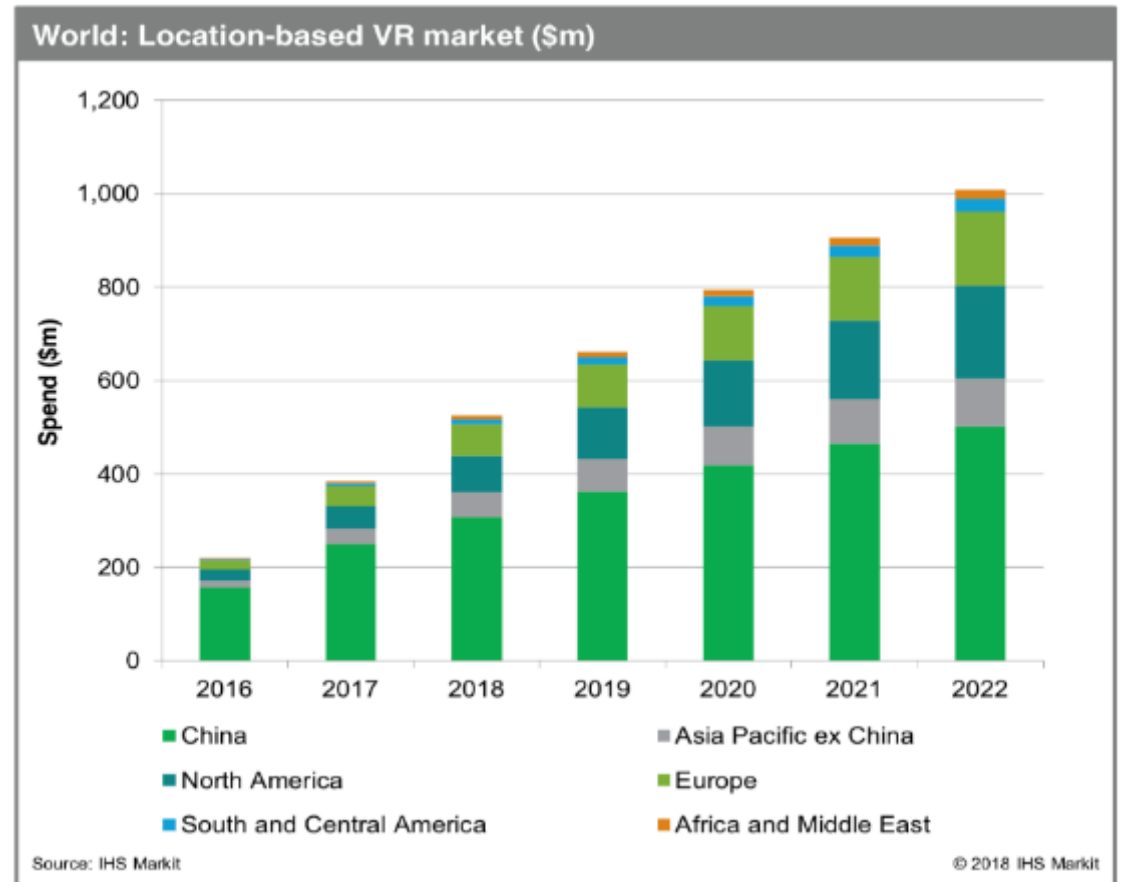
5 directions clés :

1. Offrir uniquement des expériences que le public **ne peut pas retrouver à domicile**
2. Un concept **modulaire** pour **tous types de lieux** (cinémas, centres commerciaux, etc.)
3. Une **diversité** de contenus pour toucher toute la famille
4. Une spécialisation sur des expériences **haut-de-gamme**
5. Des **espaces standardisés** pour proposer au public des catalogues d'expériences variés

UN POTENTIEL DES LBE-VR IMMENSE EN EUROPE ET À L'INTERNATIONAL

LBE-VR : « location based entertainment VR »

Centres ou lieux dédiés au divertissement exploitant la VR comme dispositif de distraction

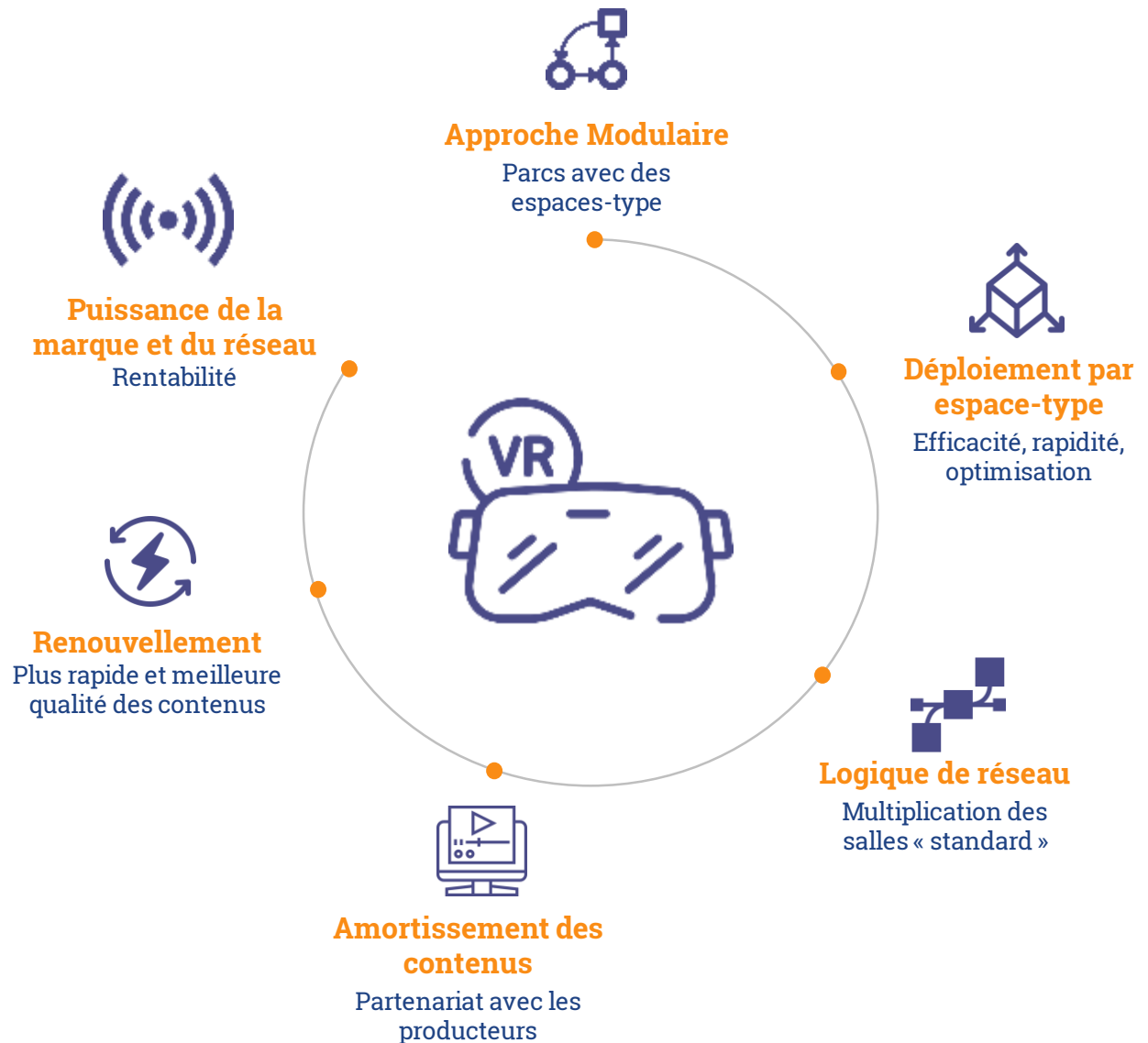


CRÉATION D'UN STANDARD VR

Mieux amortir les contenus et donner des perspectives aux producteurs

Élargir le nombre d'expériences « à la demande »

Déploiement rapide car industrialisé



DEUX OFFRES COMPLEMENTAIRES POUR YMAGIS

1. Illucity corners (CinemaNext VR) : des salles d'arcade pour les exploitants de cinéma

**Diversifier la clientèle, augmenter le trafic et
conquérir la cible des millennials**

- > Surfaces de **30 à 100 m²**
- > Géré par le cinéma qui pourra optimiser ses ressources humaines
- > Vente ou location des équipements et **partage des revenus**
- > Marque blanche ou Illucity



2. Illucity : des "micro-parcs" d'attractions exploitant la VR

**Développer un modèle-mixte
exploitant, co-exploitant et franchise**

- > Centres de **500 à 2 000 m²**
- > Ressources humaines dédiées (entre 12 et 20 FTE par site)
- > Centres exploités par Ymagis, ou en partenariat avec un exploitant de cinéma, ou en franchise
- > Marque Illucity



L'OFFRE ILLUCITY CORNERS (CINEMANEXT VR) : DES SOLUTIONS SIMPLES ET FACILES À OPÉRER

VR ARENA



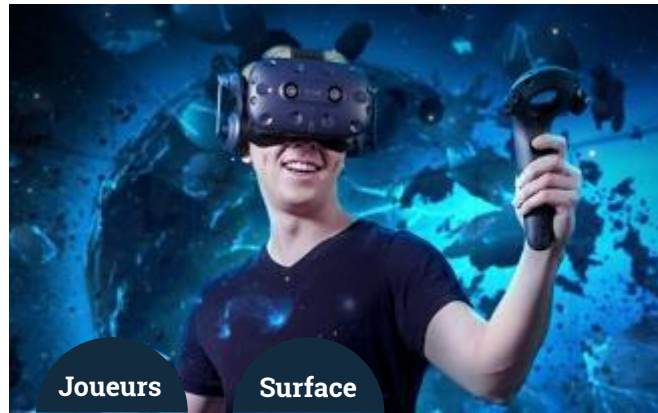
Joueurs

2 à 4

Surface

25 m²

BORNES D'ARCADE



Joueurs

1 à 2

Surface

7 m²

SIEGES DYNAMIQUES



Joueurs

1

Surface

7 m²

Installation dans les halls de cinéma
ou dans des espaces disponibles sur site

LE BUSINESS MODEL ILLUCITY CORNERS (CINEMANEXT VR)

- > **Pour un espace d'environ 50 m²**, montant de l'investissement pour l'exploitant : 80 à 100 k€ (avec possibilité de location)
- > **Modèle de revenue share** : Ymagis reçoit un pourcentage des revenus de billetterie, rémunère les ayants-droit, assume le coût du support et dégage une marge
- > **Marges élevées pour l'exploitant** qui optimise ses moyens (immobilier et ressources humaines)
- > **Marge de contribution nette Ymagis estimée par site** entre 20 et 60k€ par an

Un modèle très attractif pour les exploitants qui laisse une bonne rentabilité à Ymagis

L'OFFRE ILLUCITY PARKS : LE MEILLEUR DE LA VR REUNI DANS UN SEUL ESPACE

FREE-ROAMING



Joueurs

2 à 6

Surface

100 m²

ESCAPE GAME



Joueurs

2 à 4

Surface

30 m²

ARCADE & SIMULATEURS



Joueurs

1 +

Surface

9 - 25 m²

Trois typologies de contenus pour constituer un espace qui offre un large choix : 20 expériences différentes sur le site de la Villette, avec une priorité donnée aux expériences collaboratives

LE BUSINESS MODEL ILLUCITY PARK

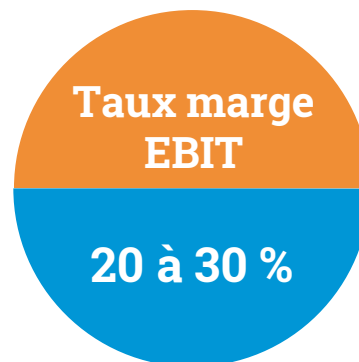
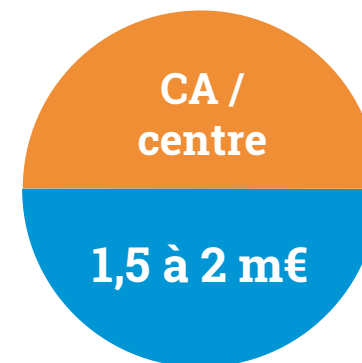
- > **Loyer** entre 70 et 300 € / m²
- > **Revenus issus de l'encaissement du prix des billets**
 - Ticket arcade ou cinéma de 5 à 12€
 - Ticket free roaming de 25 à 35 €
 - Ticket Espace game : 25 à 30 €
- > **Frais de contenus** : env. 20% du CA et **frais de communication** : 50 k€/an par site
- > **Exploitation en propre, en partenariat ou en concession**

Des centres d'exploitation autonomes

LES INDICATEURS DES CENTRES ILLUCITY

Pour un espace de
1 000 m²

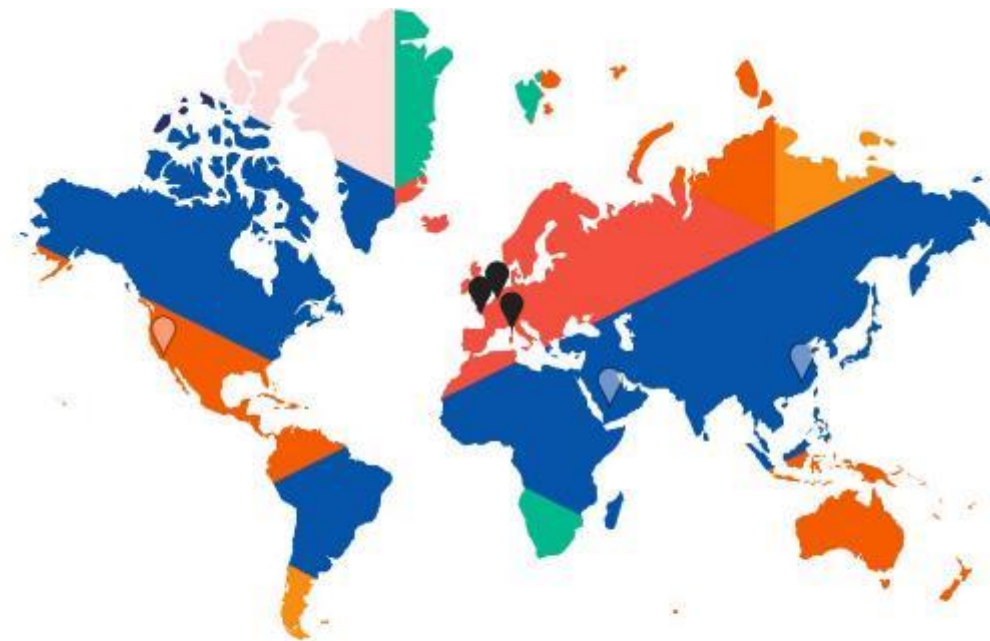
Montant des
investissements :
env. 1,5 m€



NOTRE AMBITION DANS LA VR

Devenir
un acteur international de
l'exploitation de centres de loisirs
en réalité virtuelle

Paris
France
Europe
Middle East
Etats Unis
Asie



ILLUCITY

4 à 6 nouveaux sites en 2019
12 à 18 nouveaux sites en 2020
12 à 24 nouveaux sites par an
ensuite



10 à 20 sites en 2019
100 nouveaux sites en 2020
150 nouveaux sites par an
ensuite

NOTRE ROADMAP VR

**Devenir le n°1
européen, voire
mondial, des parcs
VR multi-formats**

- > **Projet initié en janvier 2018**
- > **Ouverture du 1^{er} centre Illucity « prototype » fin novembre 2018 à Paris, porte de la Villette**
- > **Premières installations CinemaNext VR : décembre 2018**
- > **Prochaines ouvertures Illucity à Marseille, Brest, Paris-Bercy, Athènes.**
- > **Discussions initiées avec plusieurs exploitants de cinéma internationaux (Middle East, Europe)**
- > **Programme de concession en préparation**

FINANCEMENT DU PROJET VR



- > **Start-up costs** (environ 1 m€ hors contenus) : **sur fonds propres**
- > Premiers sites Illucity avec un **financement site par site**
- > La **rentabilité des opérations** doit assurer le développement
- > Pour **accélérer le développement d'autres opportunités de financement** sont à l'étude

ILLUCITY LA VILLETTE



- > Environ **500k€** de chiffre d'affaires depuis l'ouverture du site
- > Les jeux collaboratifs sont plébiscités par les clients, Illucity va réorienter son activité dans cette direction :
 - **Toyland** (jeu produit par Illucity)
 - **Escape games** (assassin's creed, Eclipse, la malédiction du Corsaire...)
- > Croissance rapide du chiffre d'affaires « corporate » (privatisations du site programmées pour des soirées spéciales et des opérations de team building)



www.ymagis.com