

# CRYO

## DOCUMENT DE REFERENCE EXERCICE 2000



*En application de son règlement n° 95-01, la Commission des Opérations de Bourse a enregistré le présent document de référence le 14/06/2001 sous le numéro R 01-303. Il ne peut être utilisé à l'appui d'une opération financière que s'il est complété par une note d'information visée par la Commission des Opérations de Bourse. Ce document de référence a été établi par l'émetteur et engage la responsabilité de ses signataires. Cet enregistrement, effectué après examen de la pertinence et de la cohérence de l'information donnée sur la situation de la société, n'implique pas l'authentification des éléments comptables et financiers présentés.*

*La Commission des Opérations de Bourse attire l'attention du public sur les observations des Commissaires aux Comptes suivantes :*

- le paragraphe intitulé " Chiffre d'affaires " de la note 1.3 de l'annexe dans lequel les éléments constitutifs du chiffre d'affaires et leur méthode de comptabilisation ont été décrits. Ce paragraphe indique notamment la comptabilisation en chiffre d'affaires des contributions des coproducteurs au développement des jeux qui s'élève au 31 décembre 2000 à 19,1 millions de francs selon la note IV.1 de l'annexe.
- la note V.9 de l'annexe qui précise les conditions dans lesquelles un montant de 10 millions de francs a été comptabilisé en chiffre d'affaires, suite à la résolution d'un litige au cours de l'exercice 2000.
- la note III.4 de l'annexe sur les créances clients et comptes rattachés qui s'élève à 200,4 millions de francs au 31 décembre 2000 et dont 34,4 millions de francs sont issues des comptes du sous-groupe Cryonetworks. Cette note indique notamment que le poste clients et comptes rattachés de la filiale Cryonetworks, consolidée dans Cryo au 31 décembre 2000, inclut à hauteur de 18,2 millions de francs des créances échues et non encore réglées à fin mai 2001 et à hauteur de 6,9 millions des créances à échoir sur les clients qui présentent ces créances échues non réglées. "

## SOMMAIRE

<b>CHAPITRE I</b>	<b>RESPONSABLE DU DOCUMENT DE REFERENCE ET ATTESTATIONS</b> .....	5
1.1	<b>RESPONSABLE DU DOCUMENT DE REFERENCE</b> .....	5
1.2	<b>ATTESTATION DU RESPONSABLE DU DOCUMENT DE REFERENCE</b> .....	5
1.3	<b>RESPONSABLES DU CONTROLE DES COMPTES</b> .....	5
	1.3.1 Commissaires aux Comptes titulaires .....	5
	1.3.2 Commissaires aux Comptes suppléants .....	5
1.4	<b>ATTESTATION DES COMMISSAIRES AUX COMPTES</b> .....	5
1.5	<b>RESPONSABLE DE L'INFORMATION</b> .....	6
<b>CHAPITRE II</b>	<b>RENSEIGNEMENTS DE CARACTERE GENERAL CONCERNANT LA SOCIETE ET LE CAPITAL SOCIAL</b> .....	7
2.1	<b>RENSEIGNEMENTS DE CARACTERE GENERAL CONCERNANT LA SOCIETE</b> .....	7
	Dénomination sociale .....	7
	Date de constitution .....	7
	Siège social .....	7
	Durée .....	7
	Forme juridique .....	7
	Exercice social .....	7
	Objet social .....	7
	Registre du commerce et des sociétés .....	8
	Code d'activité .....	8
	Consultation des documents sociaux .....	8
	Assemblées générales .....	8
	Affectation et répartition des bénéfices .....	8
	Acomptes et paiement des dividendes .....	8
	Franchissement de seuil .....	9
	Identification des détenteurs de titres .....	9
2.2	<b>RENSEIGNEMENTS DE CARACTERE GENERAL CONCERNANT LE CAPITAL</b> .....	9
	Capital social .....	9
	Capital autorisé mais non émis .....	9
	Plan d'options de souscription .....	10
	Emprunt obligataire .....	10
	Pacte d'actionnaires .....	11
	Evolution du capital social .....	11
	Répartition du capital et des droits de vote .....	12
	Effet dilutif potentiel concernant le capital autorisé non émis .....	12
	Plan d'épargne entreprise .....	12
	Engagement de conservation des titres .....	12
	Nantissement des actions .....	12
	Distribution de dividendes .....	12
2.3	<b>MARCHE DES TITRES</b> .....	12
2.4	<b>EVOLUTION DU COURS DE BOURSE ET VOLUME DES TRANSACTIONS</b> .....	13
2.5	<b>ACHAT PAR LA SOCIETE DE SES PROPRES ACTIONS</b> .....	13

<b>CHAPITRE III</b>	<b>RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ACTIVITE, L'EVOLUTION RECENTE ET LES PERSPECTIVES D'AVENIR DE CRYO</b> .....	15
3.1	<b>PRESENTATION ETHISTORIQUE</b> .....	15
3.2	<b>ORGANIGRAMME DU GROUPE</b> .....	15
3.3	<b>ACTIVITE DE LA SOCIETE MERE CRYO SA</b> .....	17
	3.3.1 La ligne éditoriale .....	17
	3.3.2 La conception et la production.....	21
	3.3.3 Les studios partenaires.....	23
3.4	<b>LES FILIALES DE CRYO</b> .....	24
	3.4.1 Cryonetworks .....	24
	3.4.2 Cryo UK .....	26
	3.4.3 Cryo GmbH.....	26
	3.4.4 Cryo Studio North America.....	27
	3.4.5 Homesoftware .....	27
	3.4.6 Dreamcatcher .....	27
	3.4.7 The Accessory Company.....	27
	3.4.8 BMS Modern Games.....	27
	3.4.9 Vircom.....	28
3.5	<b>L'ORGANISATION DU GROUPE CRYO</b> .....	28
	3.5.1 La Direction .....	28
	3.5.2 Les effectifs .....	29
	3.5.3 Organisation commerciale .....	29
	3.5.4 Le marketing .....	31
	3.5.5 Les locaux .....	31
	3.5.6 Le matériel.....	32
	3.5.7 Le service Consommateurs .....	32
	3.5.8 Recherche et Développement.....	32
	3.5.9 Propriété intellectuelle.....	33
3.6	<b>CHIFFRES CLES DU GROUPE CRYO</b> .....	33
	3.6.1 Chiffre d'affaires.....	33
	3.6.2 Evolution de l'activité en 2000.....	34
	3.6.3 Chiffres clés .....	35
	3.6.4 Comptes sociaux de Cryo Sa.....	36
3.7	<b>MARCHE ET CONCURRENCE</b> .....	37
	3.7.1 Introduction .....	37
	3.7.2 Les supports .....	37
	3.7.3 Structure du marché des jeux vidéo .....	41
3.8	<b>PLAN DE DEVELOPPEMENT ET PERSPECTIVES D'AVENIR</b> .....	42
	3.8.1 Evolution récente du groupe Cryo.....	42
	3.8.2 Perspectives d'avenir de Cryo.....	42
	3.8.3 Perspectives d'avenir de Cryonetworks.....	43
3.9	<b>LES RISQUES</b> .....	43
	3.9.1 Risque de taux .....	43
	3.9.2 Risque de change .....	43
	3.9.3 Marques .....	43
	3.9.4 Risques technologiques dans le domaine des jeux pour PC et consoles .....	44
	3.9.5 Risques de baisse des prix .....	44
	3.9.6 Risques Clients .....	44
	3.9.7 Risques dirigeants .....	44
	3.9.8 Risques liés au développement de Cryonetworks .....	44
	3.9.9 Faits exceptionnels et litiges .....	45

<b>CHAPITRE IV</b>	<b>PATRIMOINE - SITUATION FINANCIERE - RESULTATS</b> .....	46
4.1	<b>RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES CONSOLIDES</b> .....	46
4.2	<b>COMPTES CONSOLIDES ARRETES AU 31 DECEMBRE 2000</b> .....	47
4.3	<b>RAPPORT DES COMMISSAIRES AUX COMPTES SUR LES COMPTES SOCIAUX</b> .....	48
4.4	<b>COMPTES SOCIAUX ARRETES AU 31 DECEMBRE 2000</b> .....	49
<b>CHAPITRE V</b>	<b>RENSEIGNEMENTS CONCERNANT L'ADMINISTRATION ET LA DIRECTION</b> .....	92
5.1	<b>MEMBRES DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION</b> .....	92
5.1.1	Conseil d'administration .....	92
5.1.2	Direction générale .....	92
5.1.3	Comité de Direction .....	92
5.2	<b>REMUNERATION DES DIRIGEANTS</b> .....	92
5.3	<b>INTERESSEMENT DES COLLABORATEURS</b> .....	92
5.3.1	Accords d'intéressement et de participation .....	92
5.3.2	Options conférées au personnel sur les actions de la société .....	92
5.3.3	Plan d'épargne entreprise .....	92
5.3.4	Avantages en nature .....	92

# 1. Responsable du Document de Référence et Attestations

## 1.1 Responsable

Jean-Martial LEFRANC, Président du Conseil d'Administration.

## 1.2 Attestation du responsable du Document de Référence

"Anotre connaissance, les données du présent document de référence sont conformes à la réalité ; elles comprennent toutes les informations nécessaires aux investisseurs pour fonder leur jugement sur le patrimoine, l'activité, la situation financière, les résultats et les perspectives de Cryo; elles ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée "

Le Président du Conseil d'Administration  
Jean-Martial LEFRANC

## 1.3 Nom, adresse et qualification des contrôleurs légaux

### 1.3.1 Commissaires aux Comptes titulaires

KPMG Audit, représenté par

M. Frédéric QUELIN

Adresse : 1 cours Valmy – 92293 Paris La Défense cedex.

Nommé le 18/02/94 pour un mandat de 6 exercices expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31/12/1999. Ce mandat a été renouvelé lors de l'Assemblée Générale Mixte du 30/06/00, pour une durée de 6 exercices, soit jusqu'à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31/12/05.

M. Frédéric DUCAFFY

Adresse : 17, rue Olivier Noyer -75014 PARIS.

Nommé le 21/09/98 pour un mandat de 6 exercices expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31/12/2003.

### 1.3.2 Commissaires aux Comptes suppléants

M. Guy SIDAROUS

Adresse : 18 bis, rue de Villiers - 92300 LEVALLOIS PERRET.

Nommé le 09/06/95 pour un mandat de 6 exercices expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31/12/1999.

Ce mandat a été renouvelé lors de l'Assemblée Générale Mixte du 30/06/00, pour une durée de 6 exercices, soit jusqu'à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31/12/05.

M. Daniel ROBILLARD de BEAUREPAIRE

Adresse : 119, avenue de Wagram - 75017 PARIS.

Nommé le 21/09/98 pour un mandat de 6 exercices expirant à l'issue de la réunion de l'Assemblée Générale Ordinaire statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31/12/2003.

## 1.4 Attestation des Commissaires aux Comptes

Mesdames, Messieurs,

En notre qualité de commissaires aux comptes de la société CRYO S.A. et en application du règlement COB 95-01, nous avons procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, à la vérification des informations portant sur la situation financière et les comptes historiques données dans le présent document de référence.

Ce document de r f rence a  t   tabli sous la responsabilit  du Pr sident du Conseil d'Administration. Il nous appartient d' mettre un avis sur la sinc rit  des informations qu'il contient portant sur la situation financi re et les comptes.

Nos diligences ont consist , conform ment aux normes professionnelles applicables en France,   appr cier la sinc rit  des informations portant sur la situation financi re et les comptes,   v rifier leur concordance avec les comptes ayant fait l'objet d'un rapport. Elles ont  galement consist    lire les autres informations contenues dans le document de r f rence, afin d'identifier le cas  ch ant les incoh rences significatives avec les informations portant sur la situation financi re et les comptes, et de signaler les informations manifestement  ron es que nous aurions relev es sur la base de notre connaissance g n rale de la soci t  acquise dans le cadre de notre mission. S'agissant des donn es pr visionnelles isol es r sultant d'un processus d' laboration structur , cette lecture a pris en compte les hypoth ses retenues par les dirigeants et leur traduction chiffr e.

Les comptes annuels et les comptes consolid s de la soci t  CRYO S.A. pour l'exercice clos le 31 d cembre 1999, arr t s par le Conseil d'Administration, ont fait l'objet d'un audit par nos soins, selon les normes professionnelles applicables en France, et ont  t  certifi s sans r serve et sans observation.

Les comptes annuels de la soci t  CRYO S.A. pour l'exercice clos le 31 d cembre 2000, arr t s par le Conseil d'Administration, ont fait l'objet d'un audit par nos soins, selon les normes professionnelles applicables en France, et ont  t  certifi s sans r serve et avec le paragraphe d'observations suivant :

" Nous attirons votre attention sur :

- le paragraphe intitul  " Chiffre d'affaires " de la note I.3 de l'annexe dans lequel les  l ments constitutifs du chiffre d'affaires et leur m thode de comptabilisation ont  t  d crits. Ce paragraphe indique notamment la comptabilisation en chiffre d'affaires des contributions des coproducteurs au d veloppement des jeux qui s' l vent au 31 d cembre 2000   16,6 millions de francs selon la note IV.1 de l'annexe.

- la note V.2.4 de l'annexe qui pr cise les conditions dans lesquelles un montant de 10 millions de francs a  t  comptabilis  en chiffre d'affaires, suite   la r solution d'un litige au cours de l'exercice 2000. "

Les comptes consolid s de la soci t  CRYO S.A. pour l'exercice clos le 31 d cembre 2000, arr t s par le Conseil d'Administration, ont fait l'objet d'un audit par nos soins, selon les normes professionnelles applicables en France, et ont  t  certifi s sans r serve et avec le paragraphe d'observations suivant :

" Nous attirons votre attention sur :

- le paragraphe intitul  " Chiffre d'affaires " de la note I.3 de l'annexe dans lequel les  l ments constitutifs du chiffre d'affaires et leur m thode de comptabilisation ont  t  d crits. Ce paragraphe indique notamment la comptabilisation en chiffre d'affaires des contributions des coproducteurs au d veloppement des jeux qui s' l vent au 31 d cembre 2000   19,1 millions de francs selon la note IV.1 de l'annexe.

- la note V.9 de l'annexe qui pr cise les conditions dans lesquelles un montant de 10 millions de francs a  t  comptabilis  en chiffre d'affaires, suite   la r solution d'un litige au cours de l'exercice 2000.

- la note III.4 de l'annexe sur les cr ances clients et comptes rattach s qui s' l vent   200,4 millions de francs au 31 d cembre 2000 et dont 34,4 millions de francs sont issues des comptes du sous-groupe Cryonetworks. Cette note indique notamment que le poste clients et comptes rattach s de la filiale Cryonetworks, consolid e dans Cryo au 31 d cembre 2000, inclut   hauteur de 18,2 millions de francs des cr ances  ch es et non encore r gl es   fin mai 2001 et   hauteur de 6,9 millions des cr ances    choir sur les clients qui pr sentent ces cr ances  ch es non r gl es. "

Sur la base de ces diligences, et compte tenu des observations formul es dans nos pr c dents rapports telles que rappel es ci-dessus et de leur incidence  ventuelle, nous n'avons pas d'autres observations   formuler sur la sinc rit  des informations portant sur la situation financi re et les comptes, pr sent es dans ce document de r f rence.

Paris et Paris La D fense, le 13 juin 2001

KPMG Audit  
D partement de KPMG S.A.

Fr d ric Ducaffy

Fr d ric Qu elin  
Associ 

Fr d ric Ducaffy

## 1.5 Responsable de l'information

Jean-Marial LEFRANC  
Président du Conseil d'Administration  
24, rue Marc Seguin  
75018 PARIS  
Tél. : 01.44.65.25.65  
Fax : 01.46.07.71.05

## 2. Renseignements de caractère général

### 2.1 Renseignements concernant la société

#### Dénomination sociale

L'Assemblée Générale du 30 juin 2000 a décidé qu'à compter du 1er juillet 2000, la dénomination sociale de la société serait "CRYO", et non plus "CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT".

#### Date de création

Le 3 février 1992 sous forme de SARL.  
La société a été transformée en SA le 31 mars 1994.

#### Siège Social

24, rue Marc Seguin - 75018 PARIS  
Tél. : 01.44.65.25.65  
Fax : 01.46.07.71.05

#### Durée de vie

La durée de la Société est fixée à quatre-vingt-dix-neuf années à compter de la date de son immatriculation au Registre du Commerce et des Sociétés, sauf dissolution anticipée ou prorogation.

#### Forme juridique

Société Anonyme à Conseil d'Administration régie par la Loi du 24 juillet 1966 et son décret d'application.

#### Législation applicable

Cryo est une société de droit français.

#### Exercice social

Du 1er janvier au 31 décembre.

#### Objet social (Article 2 des statuts)

La société a pour objet :

- la production, l'édition, la distribution, la représentation, la commercialisation, la location de tout objet, matériel, jeux ou jouet audiovisuel et électronique destiné aux entreprises ou aux particuliers,
- la production, l'édition, la distribution, la commercialisation de produits musicaux ou photographiques,
- la réalisation de tout service lié à l'exploitation et au développement de programme informatique à destination professionnelle ou domestique.

Elle pourra faire toutes opérations mobilières ou immobilières, commerciales, industrielles ou financières se rattachant directement ou indirectement à cet objet ou susceptibles d'en faciliter la réalisation.

La société pourra agir directement ou indirectement et faire toutes ces opérations en tous pays, pour son compte ou pour le compte de tiers, soit seule, soit en participation, association, groupement ou société, avec toutes autres personnes ou sociétés, et les réaliser et exécuter sous quelque forme que ce soit.

Elle pourra également prendre tous intérêts et participations dans toutes sociétés et affaires françaises et étrangères, quel qu'en soit l'objet.

Elle peut réaliser toutes les opérations qui sont compatibles avec cet objet, s'y rapportent et contribuent à sa réalisation.

#### **Registre du commerce et des sociétés**

Paris B 384 357 885

#### **Code APE**

921 G

#### **Consultation des documents juridiques**

Les statuts, procès-verbaux des Assemblées Générales et autres documents sociaux peuvent être consultés au Siège Social de la société.

#### **Assemblées Générales (Extrait de l'article 21 des statuts)**

Les Assemblées Générales sont convoquées et délibèrent dans les conditions prévues par la loi. Les réunions ont lieu au siège social ou en tout autre endroit indiqué dans la convocation. Tout actionnaire a le droit d'assister aux assemblées générales et de participer aux délibérations personnellement ou par mandataire, sur simple justification de son identité et quel que soit le nombre d'actions qu'il possède, dès lors qu'elles ont été libérées des versements exigibles et que l'actionnaire justifie soit de leur inscription nominative sur les registres de la société, soit du dépôt dans un des lieux indiqués par l'avis de convocation, du certificat de l'intermédiaire habilité constatant l'indisponibilité des actions inscrites en compte jusqu'à la date de l'assemblée, sans toutefois que la date avant laquelle ces formalités doivent être accomplies puisse être antérieure de plus de cinq jours avant la réunion de l'assemblée.

Tout actionnaire ne peut se faire représenter que par son conjoint ou par un autre actionnaire ; à cet effet, le mandataire doit justifier de son mandat.

Tout actionnaire peut voter par correspondance au moyen d'un formulaire établi et adressé à la société selon les conditions fixées par la loi et les règlements ; ce formulaire doit parvenir à la société trois jours avant la date de l'assemblée pour être pris en compte.

#### **Droit de vote double (Extrait de l'article 12 des statuts)**

Un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité de capital social qu'elles représentent est attribué à toutes les actions entièrement libérées pour lesquelles il sera justifié d'une inscription nominative depuis deux ans au moins au nom du même actionnaire.

En outre, en cas d'augmentation du capital par incorporation de réserves, bénéfice ou prime d'émission, le droit de vote double est conféré dès leur émission aux actions nominatives attribuées gratuitement à un actionnaire à raison d'actions anciennes pour lesquelles il bénéficie de ce droit.

Le droit de vote double prévu aux alinéas ci-dessus est réservé aux actionnaires de nationalité française et aux actionnaires ressortissant d'un état membre de la Communauté Européenne.

#### **Affectation des résultats (Article 24 des statuts)**

Si les comptes de l'exercice approuvés par l'Assemblée Générale font apparaître un bénéfice distribuable tel qu'il est défini par la loi, l'Assemblée Générale décide de l'inscrire à un ou plusieurs postes de réserves dont elle règle l'affectation ou l'emploi, de le reporter à nouveau ou de le distribuer.

En outre, l'Assemblée Générale peut décider la mise en distribution de sommes prélevées sur les réserves dont elle a la disposition, en indiquant expressément les postes de réserves sur lesquels les prélèvements sont effectués. Toutefois, les dividendes sont prélevés par priorité sur les bénéfices de l'exercice. Les pertes, s'il en existe, sont après l'approbation des comptes par l'Assemblée Générale, reportées à nouveau, pour être imputées sur les bénéfices des exercices ultérieurs jusqu'à extinction.

#### **Mise en paiement des dividendes (Extrait de l'article 25 des statuts)**

L'Assemblée Générale peut accorder aux actionnaires, pour tout ou partie du dividende mis en distribution ou des acomptes sur dividende, une option entre le paiement du dividende en numéraire ou en actions dans les conditions légales.

La mise en paiement des dividendes en numéraire doit avoir lieu dans un délai maximal de neuf mois après la clôture de l'exercice, sauf prolongation de ce délai par autorisation de justice. Les dividendes non réclamés dans les cinq ans de leur mise en paiement sont prescrits.



### Franchissement de seuil (Extrait de l'article 10 des statuts)

Tout actionnaire, agissant seul ou de concert, qui vient à détenir un nombre d'actions ou de droits de vote supérieur aux seuils de participation au capital social définis à cet effet par la loi, est tenu d'informer la société dans les délais et sous les sanctions prévues par la loi.

Il en est de même quand le nombre d'actions détenues devient inférieur à chacun de ces seuils.

En outre, tout actionnaire qui vient à détenir un nombre d'actions ou de droits de vote représentant plus de 2,5 % du capital social ou des droits de vote ou un multiple de ce pourcentage, est tenu d'en informer la société par lettre recommandée avec accusé de réception, dans le délai de quinze jours à compter du franchissement de ce seuil.

La même obligation d'information existe quand le nombre d'actions détenues devient inférieur à ce seuil de 2,5 % ou un de ses multiples. L'obligation de déclaration prévue à l'alinéa précédent porte sur chaque fraction de capital ou de droits de vote de 2,5 %.

A défaut d'avoir été déclarées dans les conditions ci-dessus, les actions excédant la fraction à déclarer sont privées du droit de vote dans les conditions prévues par la loi, dans la mesure ou un ou plusieurs actionnaires détenant au moins 5 % du capital ou des droits de vote en font la demande lors de l'assemblée.

### Identification des détenteurs de titres (Article 10 des statuts)

La société se réserve le droit, dans le cadre de dispositions légales et réglementaires, à tout moment et à ses frais, de demander à l'organisme chargé de la compensation des titres, le nom – ou s'il s'agit d'une personne morale, la dénomination sociale – la nationalité et l'adresse des détenteurs de titres conférant, immédiatement ou à terme, le droit de vote dans ses assemblées d'actionnaires, ainsi que la quantité de titres détenus par chacun d'eux et, le cas échéant, les restrictions dont les titres peuvent être frappés.

La société pourra limiter cette demande aux personnes détenant un nombre de titres qu'elle déterminera.

## 2.2 Renseignements concernant le capital social

### Capital social

Au 31 décembre 2000 le capital social s'élève à 6.145.798 €, divisé en 12.291.596 actions de 0,5 € de nominal, entièrement libérées.

Au cours de l'Assemblée Générale Mixte du 30 juin 2000, il a été procédé aux opérations suivantes sur le capital de la société :

- d'exprimer en Euros le capital social dont le montant s'élevait à la somme de 29.208.400 F divisé en 2.920.840 actions de 10 F de valeur nominale, au moyen de la conversion de cette valeur par application du taux officiel de conversion de l'Euro qui s'élève à 6,55957 F pour un €. Le nouveau capital ressort à 4 452 791,88 € pour 2 920 840 actions de 1,52 €,
- d'augmenter ensuite le capital social pour le porter à 5.841.680 € par voie d'incorporation d'une somme de 1.388.888,12 € (soit 9 110 508,85 F) prélevée à due concurrence sur le compte " primes d'émission ". Cette augmentation de capital a été réalisée par voie d'élévation du nominal des actions existantes qui est ainsi porté de 1,52 € à 2 €,
- de réduire de 2 € à 0,5 € la valeur nominale de l'action et de multiplier par quatre le nombre des actions composant le capital social de la société. Cette opération a été réalisée par le remplacement des 2.920.840 actions anciennes de 2 € par 11.683.360 actions nouvelles de 0,5 €, attribuées aux actionnaires à raison de quatre actions nouvelles pour une action ancienne.

Le Conseil d'administration réuni le 30 juin 2000 à l'issue de l'Assemblée générale mixte a alors décidé conformément à la loi d'ajuster les bases de " conversion " des options de souscription d'actions - Bons de souscription d'actions et OCEANES émises par la société, suite aux modifications opérées par l'Assemblée générale mixte telles que rappelées ci-dessus : chaque option, bon et obligation donnera droit à la souscription de quatre actions de 0,5 € de valeur nominale de la société.

### Capital autorisé non émis.

Par décision de l'Assemblée générale Extraordinaire du 15 Novembre 1999, le Conseil d'Administration a été autorisé à procéder, par voie d'appel public à l'épargne, en une ou plusieurs fois, dans les proportions et aux époques qu'il déterminera, à l'émission d'actions et de toutes valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme à des actions de la société, pour un montant maximum de 30 millions d'euros (ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère) de nominal.

L'Assemblée Générale a décidé de supprimer, dans le cadre de cette résolution, le droit préférentiel de souscription des actionnaires aux valeurs mobilières à émettre. Le Conseil d'Administration pourra conférer aux actionnaires une faculté de souscription par priorité sur tout ou partie de l'émission, pendant les délais et conditions qu'il fixera.

L'Assemblée Générale Extraordinaire de Cryo du 24 juin 1999 a autorisé le Conseil d'Administration, pour une durée de cinq ans, à consentir en une ou plusieurs fois au bénéfice des dirigeants sociaux et des salariés ou certains d'entre eux et des sociétés qui lui sont liées, des options donnant droit à la souscription d'actions de la société Cryo à émettre.

Le montant maximum de l'augmentation de capital réalisée dans le cadre de ce plan d'options de souscription a été fixé à environ 5% du capital social existant au jour de cette assemblée, soit après intégration des opérations sur le capital énumérées ci dessus 560.000 actions de 0,5 ₣ de nominal.

En vertu de cette délégation, le Conseil d'Administration du 17 novembre 1999 a procédé à l'émission d'une première tranche de 71.700 options donnant droit à la souscription de 286.800 (équivalent des 71.700 actions avant division du nominal et multiplication par 4 du nombre d'actions) actions nouvelles de la société. Ces options, exerçables pendant une période de sept ans à compter de leur attribution, ne pourront être levées qu'à la fin de la cinquième année qui suit la date d'attribution. Les options devront être exercées au prix de 24,91 ₣ correspondant à 95% de la moyenne des cours cotés des vingt dernières séances à la bourse précédant le jour du Conseil d'Administration.

Lors de sa réunion du 30 juin 2000, le Conseil d'Administration a décidé de consentir au bénéfice de 98 salariés une seconde tranche de 155.689 options donnant à la souscription de 155.689 actions nouvelles de la société de 0,5 ₣ de valeur nominale. Ces options devront être exercées au prix de 20,72 ₣ correspondant à 95% de la moyenne des cours cotés des vingt dernières séances à la bourse précédant le jour du Conseil d'Administration.

Enfin le Conseil d'Administration du 3 octobre 2000 décide de consentir au bénéfice de 7 personnes une troisième tranche de 46.378 options donnant droit à la souscription d'actions nouvelles de la société de 0,5 ₣ de valeur nominale. Les options devront être exercées au prix de 22,24 ₣ correspondant à 95% de la moyenne des cours cotés des vingt dernières séances à la bourse précédant le jour du Conseil d'Administration.

### Plan d'Options de Souscription

	Plan n°1	Plan n°2	Plan n°3
Date d'assemblée	24/06/99	24/06/99	24/06/99
Date du Conseil d'Administration	17/11/99	30/06/00	03/10/00
Nombre total d'actions pouvant être souscrites ou achetées	286 800	155 689	46 378
Dont nombre d'actions pouvant être souscrites ou achetées par les membres du Comité de Direction	92 000	6 000	40 000
Nombre d'options annulées	103 600	35 811	130
Réserve d'options à attribuer	376 800	256 922	210 674
Point de départ d'exercice des îères options	16/11/04	29/06/05	02/10/05
Date d'expiration des îères options	16/11/06	29/06/07	02/10/07
Prix de souscription	6,23 ₣	20,72 ₣	22,24 ₣
Nombre d'actions souscrites au 31/12/00	0	0	0
Solde d'actions à souscrire ou acheter	183 200	119 878	46 248

D'autre part, il est rappelé que l'Assemblée Générale Mixte réunie le 24 juin 1999 a délégué au Conseil d'administration les pouvoirs nécessaires à l'effet de procéder à l'émission de 6.000 bons de souscription d'actions de la Société.

Le Conseil d'Administration a mis en œuvre cette autorisation le 4 octobre 1999 et a ainsi décidé que la souscription à ces bons se ferait à un prix égal à 2,6 ₣ par bon, et que chaque bon permettrait de souscrire, à tout moment dans un délai de cinq ans à compter de ce jour, à une action nouvelle au prix de 26 ₣. Les bons ont intégralement été souscrits avant le 31 janvier 2000.

Suite à la conversion du capital en euros et à la réduction de la valeur nominale des actions décidées par l'Assemblée Générale réunie le 30 juin 2000, chaque bon donne droit désormais à la souscription de quatre actions de 0,5 ₣ de valeur nominale de la société au prix ajusté de 6,50 ₣, soit 26 ₣ divisé par quatre.

Durant l'exercice 2000, 3.000 bons de souscriptions d'actions ont été exercés ce qui a donné lieu à la création de 12.000 actions nouvelles de 0,5 ₣.

### Emprunt obligataire

En date du 3 décembre 1999 (date de jouissance) la société a émis un emprunt représenté par 522.445 obligations à option de conversion et/ou d'échange en actions nouvelles ou existantes d'une valeur nominale unitaire de 38 ₣ (avant division par 4 de la valeur du nominal de l'action).

La durée de l'emprunt est de 5 ans et 29 jours. L'amortissement normal sera effectué au 1er janvier 2005 par remboursement de 111,34% de la valeur nominale des obligations. Un amortissement anticipé peut être effectué par anticipation dans les cas suivants :

- par rachats en bourse ou hors bourse ou par offres publiques
- au gré de l'émetteur à compter du 1er janvier 2003 jusqu'au 31 décembre 2004 et dans les conditions suivantes : le prix de remboursement anticipé sera déterminé de manière à assurer au souscripteur un taux de rendement actuariel équivalent à celui qu'il aurait obtenu en cas de remboursement à l'échéance. Ce remboursement ne sera possible que si la moyenne arithmétique des cours de clôture de l'action à la Bourse de Paris calculée sur 20 jours de bourse consécutifs excède 120% de ce prix de remboursement anticipé.
- au gré de l'émetteur à tout moment, lorsque moins de 10% des obligations émises restent en circulation
- à tout moment à compter du 03 décembre 1999, les porteurs d'obligations peuvent demander la conversion et/ou l'échange des obligations en actions à raison d'une action (sous réserve d'ajustements prévus) pour une obligation. La société pourra à son gré remettre des actions nouvelles à émettre et/ou des actions existantes.

Au cours de l'exercice 2000 et compte tenu des opérations intervenues sur le capital lors de l'Assemblée Générale Mixte du 30 juin 2000, 149.059 obligations ont fait l'objet d'une conversion en 596.236 actions nouvelles de la société de 0,5  $\mu$  de nominal chacune.

#### Pacte d'actionnaires

Messieurs Rémi HERBULOT, Jean-Martial LEFRANC, Jean-Philippe ULRICH et François FRIES, ainsi que la Société MARKAS HOLDING BV ont institué un droit de préemption entre eux sur toute action, droit de souscription ou valeur mobilière donnant accès au capital émis par la Société qu'ils détiennent ou viendraient à détenir.

Ce protocole a pris effet le jour de première cotation et a une durée de 5 ans, à l'exception de l'engagement de MARKAS HOLDING BV de conserver au moins 74,2 % de sa participation au capital de la Société au jour de l'introduction qui a une durée de 3 ans à compter de la cotation.

Le pacte a fait l'objet d'un dépôt auprès du CME.

#### Evolution du capital de CRYO

Date	Nature des opérations	Nominal des actions	Augmentation de capital	Prime d'émission ou d'apport	Nombre d'actions créées	Nombre d'actions composant le capital social	Capital après opération
03-02-92	Constitution de la société	100 F				500	50.000 F
24-05-93	Augmentation de capital par incorporation de réserves	100 F	700.000 F		7.000	7.500	750.000 F
11-09-95	Augmentation de capital en numéraire	100 F	108 300 F		1.083	8.583	858.300 F
21-09-98	Augmentation de capital par incorporation de réserves	100 F	21.457.500 F		214.575	223.158	22.315.800 F
21-09-98	Division par 10 du nominal des actions	10 F				2.231.580	22.315.800 F
25-11-98	Augmentation de capital par incorporation de créance	10 F	392.600 F	1.419.249 F	39.260	2.270.840	22.708.400 F
8-12-98	Augmentation de capital par Emission d'actions sur le Nouveau Marché	10 F	6.500.000 F	42.250.000 F	650.000	2.920.840	29.208.400 F
30-06-00	Conversion du capital en euros	1,52 $\mu$				2.920.840	4 452 791 $\mu$
30-06-00	Augmentation de capital par incorporation d'une partie des primes et élévation du nominal des actions	2 $\mu$	1 388 888 $\mu$	(1 388 888) $\mu$		2 920 840	5.841.680 $\mu$
30-06-00	Division par 4 du nominal et multiplication par 4 du nombre d'actions	0,5 $\mu$			8.762.520	11.683.360	5.841.680 $\mu$
31-12-00	Augmentation de capital par conversion de 3.000 BSA en actions	0,5 $\mu$	39.357	472.289	12.000	11.695.360	5.847.680 $\mu$
31-12-00	Augmentation de capital par conversion de 149.059 obligations en actions	0,5 $\mu$	1.955.527	35.199.466	596.236	12.291.596	6.145.798 $\mu$

## Répartition du capital et des droits de vote au 31 décembre 2000

Actionnaires	Nombre d'actions	% du capital	Droits de vote	% des droits de vote
M. JM LEFRANC	2.837.781	23,09%	5.675.562	29,46%
Sté MARKAS HOLDING BV(1)	1.937.200	15,76%	3.794.400	19,69%
M. JPULRICH	1.388.848	11,26%	2.777.696	14,36%
M. R HERBULOT	611.920	4,98%	1.223.840	6,35%
M. F FRIES	165.600	1,35%	331.200	1,72%
Divers minoritaires	135.379	1,13%	261.699	1,36%
PUBLIC	5.214.868	42,43%	5.214.868	27,05%
<b>TOTAL</b>	<b>12.291.596</b>	<b>100%</b>	<b>19.276.265</b>	<b>100%</b>

(1) Actionariat : Financière Agache 100%

## Effet dilutif potentiel des opérations concernant le capital autorisé non émis

Nature	Nombre d'actions	% du capital avant dilution	% du capital après dilution
Capital social au 31 décembre 2000	12.291.596	100%	85,62%
Options de souscription d'actions	560.000	-	3,9%
Bons de souscription d'actions non souscrits	12.000	-	0,08%
Obligations non encore converties	1.493.544	-	10,4%
<b>Capital social après dilution</b>	<b>14.357.140</b>	<b>-</b>	<b>100%</b>

### Plan d'Épargne Entreprise

Un plan d'Épargne Entreprise a été créé au sein du groupe CRYO. Les sommes déposées par les salariés représentent à ce jour 591.911 francs et ont été investies dans des parts d'un fonds commun de placement qui détenait à la date du 31 décembre 2000, 13.532 actions de la société Cryo.

### Engagement de conservation des actionnaires dirigeants

Conformément aux dispositions des articles 3.1.10 et 3.1.11 des règles de fonctionnement du Nouveau Marché, M. Jean-Martial LEFRANC actionnaire dirigeant de la société s'est engagé à conserver pendant une durée minimale de trois ans 80 % des actions de la société CRYO qu'il détenait lors de l'introduction, soit 2.473.664 actions.

M. Jean-Philippe ULRICH et M. Rémi HERBULOTse sont également engagés à conserver pendant une durée minimale de trois ans 80 % des actions qu'ils détenaient lors de l'introduction, soit respectivement 1.203.136 et 611.136 actions.

### Nantissement

389.680 actions font l'objet d'un nantissement, dont 340.000 pour M. Jean-Martial LEFRANC, 49.680 pour M. Patrice RULLIER en garantie de prêts consentis par des Etablissements Financiers.

### Distribution de dividendes

Il n'a été distribué aucun dividende au titre des 3 derniers exercices.

## 2.3 Marché des titres

Cryo s'est introduit le 8 décembre 1998 sur le Nouveau Marché de la Bourse de Paris.

Le cours d'introduction a été fixé à 75 francs soit après opérations intervenues sur le capital social le 30 juin 2000 à 2,86 € pour une action.

Le code Sicovam est le 6678.

## 2.4 Evolution du cours de Bourse et volumes des transactions

Date	Cours extrêmes en Euros		Titres échangés	Volumes échangés En M euros
	Plus bas	plus haut		
Décembre 1998*	2,86	6,02	2.834.912	43.160
Décembre 1999*	7,75	11,07	614.648	22.288
Janvier 2000*	10,03	13,00	974.556	43.632
Février 2000*	13,50	32,50	1.812.856	159.844
Mars 2000*	24,63	60,00	2.058.356	366.516
Avril 2000*	21,50	30,53	823.088	86.504
Mai 2000*	15,50	24,38	458.628	36.928
Juin 2000*	17,78	24,50	387.368	33.444
Juillet 2000	15,12	20,00	223.188	15.052
Août 2000	14,00	28,79	850.746	18.560
Septembre 2000	18,20	28,00	532.859	13.082
Octobre 2000	15,40	22,26	669.626	12.339
Novembre 2000	14,91	18,50	555.212	9.542
Décembre 2000	11,70	18,48	390.484	5.941
Janvier 2001	12,20	15,92	266.255	3.940
Février 2001	8,00	18,74	589.004	6.877
Mars 2001	5,09	9,50	764.305	5.413
Avril 2001	6,00	8,14	664.210	4.506

Source : société de Bourse Gilbert Dupont.

\* après retraitements liés à la division par 4 du nominal des actions, et à la multiplication par 4 du nombre d'actions

La société et certains de ses actionnaires ont signé une convention de tenue de marché et de liquidité en application des règles de fonctionnement du Nouveau Marché avec les Sociétés de Bourse Gilbert-Dupont et Pinaton.

Le cours de l'action au 31 décembre 2000 était de 14,08 € pour une capitalisation boursière de 173 millions d'euros.

## 2.5 Programme de rachat d'actions

L'Assemblée Générale Mixte des actionnaires du 30 juin 2000 a autorisé le Conseil d'Administration à procéder à un programme de rachat d'actions. Ce programme a fait l'objet d'une note d'information visée par la COB (visa n° 00-1039) le 9 juin 2000.

La société CRYO peut utiliser le programme de rachat d'actions pour intervenir, si nécessaire, sur le marché de son titre.

Les objectifs du programme de rachat d'actions seraient, par ordre de priorité :

- opérer en Bourse en vue de la régularisation du cours de Bourse, par intervention systématique à contre tendance, sur le marché du titre,
- remettre des actions déjà existantes contre des valeurs mobilières composées convertibles ou échangeables au gré de l'Emetteur, notamment dans le cadre de la " conversion " des obligations à options de conversion et/ou d'échange en actions nouvelles ou existantes émises le 24 novembre 1999,
- optimiser la gestion patrimoniale et financière de la société,
- remettre des actions à titre d'échange ou de paiement dans le cadre d'opérations de croissance externe, en vue de minimiser le coût d'acquisition ou d'améliorer plus généralement les conditions d'une transaction,
- attribuer ou céder des actions aux salariés dans le cadre de la participation aux fruits de l'expansion de l'entreprise, de plans d'actionnariat salarié ou de plan d'épargne d'entreprise,
- consentir des options d'achat d'actions à des salariés et mandataires sociaux.

Au 31 décembre 2000 la société détenait 17.825 de ses propres actions, achetées au cours moyen de 17,41 €. Elle n'en détenait plus que 2.847 en mai 2001.

Le renouvellement de cette autorisation fait partie du projet des résolutions de l'Assemblée Générale Ordinaire qui statuera sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2000.

### 3. Renseignements concernant l'activité de la société, l'évolution récente et les perspectives d'avenir.

CRYO SA, société mère du Groupe CRYO, conçoit, développe et édite des logiciels de jeux interactifs pour PC sur CDROM, DVDROM et pour consoles.

Par ailleurs, le Groupe, au travers de sa filiale CRYONETWORKS (c.f. : 3.4.1) a développé un langage de programmation multi-utilisateurs et multimedia, SCOL, et crée des communautés virtuelles ludiques (ou " mondes persistants " ou jeux en ligne) à accès payant sur Internet

La société se concentre sur une cible grand public : famille, enfants, adultes. Historiquement CRYO s'adresse au marché du logiciel PC, et, désormais à celui des consoles de la nouvelle génération (Playstation2 de Sony, GameBoy Advance de Nintendo et X-Box de Microsoft).

Considéré dans le monde entier comme l'un des tout meilleurs créateurs du secteur, notamment grâce à la qualité graphique exceptionnelle de ses titres, CRYO charpente sa démarche éditoriale autour de trois éléments clés présents dans la plupart de ses jeux :

- un univers riche et cohérent, soit original, soit basé sur la licence d'une propriété intellectuelle de premier plan,
- une innovation technologique constitutive d'un plus-produit perceptible par le consommateur,
- un environnement visuel "à grand spectacle" souvent à la pointe des productions du secteur.

En complément de ces trois éléments substantiels dans le choix de la mise en production d'un titre, CRYO investit en s'attachant à ce que les thèmes abordés puissent avoir un retentissement international.

Le Groupe développe aujourd'hui sa stratégie autour des 3 axes suivants :

- le développement de son activité d'éditeur, et l'intégration d'une nouvelle activité, la distribution, grâce à la maîtrise de sa force de vente en France, aux Pays-Bas, en Amérique du Nord, au Benelux, en Espagne et en Allemagne ;
- la diversification de ses gammes de produits à travers la création de six collections :
  - **Aventures et Légendes** : Jeux d'aventure basés sur les grandes épopées de la mythologie humaine. (Atlantis, Jekyll & Hyde, Frank Herbert's Dune, Zorro...)
  - **Aventures Historiques** : Jeux d'aventures basés sur des lieux ou faits historiques scientifiquement vérifiés. (Versailles II, Jérusalem...)
  - **Kids** : Jeux d'aventure ou de plate-forme s'adressant aux plus jeunes. (Gift, The Mask, Woody Woodpecker...)
  - **Action-Frissons** : Jeux d'action/aventure mettant en scène des événements fantastiques. (Une nuit en Enfer...)
  - **Sport** : Jeux d'action basés sur la mise en scène d'une activité sportive, réaliste ou adaptée. (Zidane, Roland Garros...)
  - **Jeux de plateau et Stratégie** : Version CD-Rom de jeux de plateaux classiques et jeux de gestion de ressources ou de combat tactique mettant en scène des univers riches. (Les Incollables, Persian Wars...)
- Le développement de sa filiale CRYONETWORKS, leader européen de la création et de l'exploitation de communautés virtuelles on line, ludiques ou commerciales, introduite au Nouveau Marché de la Bourse de Paris le 22 septembre 2000.

Les logiciels de jeux interactifs constituent aujourd'hui une industrie à part entière qui a conquis ses premières lettres de noblesse au travers d'œuvres remarquables qui ont passionné des centaines de milliers de joueurs dans le monde entier. CRYO a su s'y créer une très bonne image de marque avec des titres tels que Dune, Megarace, Versailles-Complot à la Cour du Roi Soleil, Atlantis I & II, Egypte I & II, Chroniques de la Lune Noire, Chevaliers d'Arthur, Odyssée, The Devil Inside, Gift...

Quant au divertissement en ligne, l'activité est émergente et prometteuse et le Groupe, via CRYONETWORKS, a mis en œuvre tous les moyens nécessaires pour se positionner sur ce marché en précurseur, afin de profiter pleinement du développement attendu de la consommation en ligne de jeux et de divertissements.

Grâce à un positionnement original, le Groupe a le potentiel pour bénéficier pleinement du développement du marché des loisirs interactifs (PC, Consoles, Internet, Web TV, Télévision Interactive, WAP).

### 3.1 Historique

Créée en février 1992 par Jean-Martial LEFRANC, Jean-Philippe ULRICH et Rémi HERBULOT, CRYO a profité du développement du marché du CDROM pour s'établir en trois ans comme l'un des plus importants studios de création en Europe, travaillant pour des éditeurs internationaux prestigieux tels que Virgin, Sega, GTE, Mindscape, Viacom ou MGM.

Au terme de cette première étape réussie, CRYO a décidé en 1995 de donner une nouvelle dimension à sa croissance en démarant une activité d'édition. Les fondateurs ont alors décidé d'accueillir à leurs côtés "Financière Agache", une des holdings du groupe de Bernard Arnault, afin de se doter des fonds propres nécessaires à cette évolution.

Fin 1996, les premiers produits édités par CRYO ont constitué de vifs succès avec d'abord Versailles - Complot à la Cour du Roi Soleil, rapidement suivi par une gamme complète de titres sortis au cours de l'année 1997 tels que Atlantis, Egypte - L'Enigme de la Tombe Royale et Dreams to Reality.

En juin 1997, CRYO a constitué à Portland, Oregon (USA), une unité de production de jeux au sein de Dark Horse Interactive en partenariat avec Dark Horse Comics, le quatrième éditeur américain de bandes-dessinées (The Mask, Time Cop, Hellboy, Sin City, Star Wars).

Fin 1997, CRYO a pris acte des perspectives importantes représentées par Internet et a filialisé ses activités on-line dans l'entité nouvelle CRYONETWORKS. Cette nouvelle filiale bénéficie des droits sur un nouveau langage de programmation d'applications Internet dénommé SCOLdéveloppé par le service R&D de la société avec le soutien de l'ANVAR.

En 1998, CRYO a ouvert un bureau de représentation commerciale à Munich (devenue une filiale en 1999) et une filiale de distribution, CRYO UK a été ouverte à Birmingham (UK).

Courant 1999, de nouveaux bureaux commerciaux ont été ouverts en Italie, en Scandinavie et en Espagne. L'année 1999 a en outre été marquée par l'émission d'une océane qui a permis à la société de lever les fonds nécessaires à la mise en œuvre de la stratégie annoncée lors de l'introduction en Bourse de CRYO SAet qui s'est concrétisée sur le premier semestre de l'année 2000, par la mise en place d'un réseau de distribution international grâce à la prise de participations majoritaires dans plusieurs sociétés de distribution : Dreamcatcher Interactive, à Toronto pour la distribution nord-américaine, Homesoft à Haarlem pour le Benelux, Modern Games à Aix-la-Chapelle pour l'Allemagne, l'Autriche et la Suisse Alémanique.

Le Groupe a également commencé sa diversification par la participation de 60% au capital de TAC ("The Accessory Company") Sarl de droit français.

L'année 2000 est également celle de la confirmation du positionnement du groupe sur le marché de l'Internet avec l'augmentation de capital de CRYONETWORKS du 3 avril 2000 où Groupe Arnault a pris 17% du capital de la filiale Internet pour 76 millions de francs et surtout l'introduction au Nouveau Marché du 25 septembre 2000, qui a permis une levée de fonds avant frais d'introduction de 202,3 millions de francs.

### 3.2 Organigramme du Groupe

Au 31 décembre 1999, CRYO SA détenait en direct et à 100% les sociétés suivantes :

- CRYO UK, la filiale de distribution du groupe en Grande Bretagne.
- CRYO GmbH, la filiale de distribution du groupe en Allemagne.

Au 31 décembre 1999, CRYO détenait également 95% de la société CRYONETWORKS qui regroupe les activités on-line du Groupe. Suite à l'entrée de Groupe Arnault (ex : Compagnie Financière du Nord) au capital de CRYONETWORKS, le 3 avril 2000, et à l'introduction en Bourse de la filiale Internet le 25 septembre 2000, le pourcentage de détention de la filiale est passé à 61,49%. La COB a apposé sur le prospectus préliminaire le visa n° 00-1475 en date du 8 septembre 2000 et sur le prospectus définitif le visa n° 00-1542 en date du 22 septembre 2000.

CRYO détenait au 31 décembre 1999 une participation de 49,6% au capital de DARK HORSE INTERACTIVE qui est un studio de production situé aux Etats-Unis. Cette participation a été portée à 100% le 29 février 2000. La société a été renommée, CRYO STUDIO NORTH AMERICA.

La volonté du Groupe de mettre en œuvre un réseau de distribution international a débouché sur plusieurs prises de participation qui ont eu lieu courant 2000 :

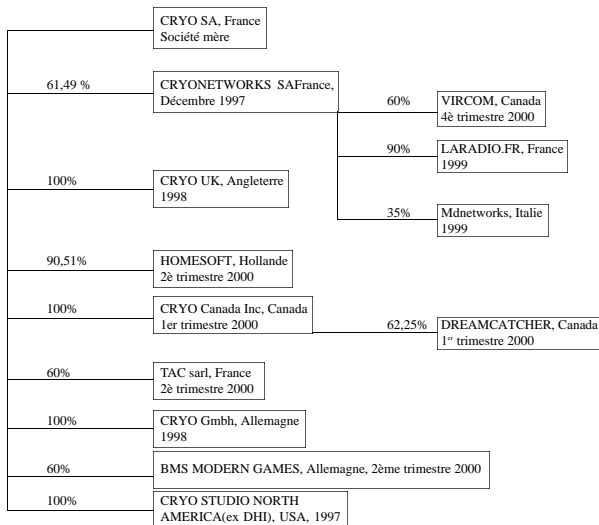
- 100 % du capital de la société CRYO Canada Inc, holding qui a elle-même souscrit 62,25 % du capital de la société DREAMCATCHER par voie de d'achat de titres, suivi d'une souscription à une augmentation de capital, et à la conversion d'un emprunt obligataire convertible.
- 90,51 % du capital de la société HOME SOFTWARE BENELUX BV par voie de d'achat de l'ensemble des titres composant le capital social suivi d'une cession aux dirigeants de 9,5%.
- 60 % du capital de la société BMS Modern Games Handelsagentur GmbH par voie de rachat de titres qui distribue des jeux vidéo sur le territoire allemand.

CRYO détient également en direct depuis avril 2000, 60 % du capital de la société d'accessoires TAC (THE ACCESSORY COMPANY) par voie de souscription à une augmentation de capital.

Par ailleurs, CRYO détient des participations symboliques dans deux studios de création français dont l'entreprise est le principal client : Vibes (Paris) et Gamesquad (Lyon).

CRYONETWORKS a, de son côté, pris une participation à hauteur de 60% dans la société canadienne VIRCOM par voie de souscription à une augmentation de capital.

Courant 1999, le Groupe CRYO avait déjà pris des participations, via CRYONETWORKS, à hauteur de 90 % dans La Radio.fr, le 26 avril 1999, pour un montant de 7 200 ₣ et à hauteur de 35 % dans une société italienne Mdoopolis, le 27 novembre 1999, pour un montant de 35 000 000 de livres, qui est l'agent de CRYONETWORKS sur le territoire italien.





### 3.3 Activité de la société mère CRYO SA

La société mère CRYO conçoit, développe et édite des logiciels de jeux interactifs. Un peu à la manière d'un studio de cinéma, elle intervient dès l'amont avec l'écriture du scénario et le choix de l'univers graphique du jeu, elle s'investit ensuite dans le développement et la production en dégageant les moyens nécessaires à la mise en place d'une équipe de graphistes et de programmeurs, et elle diffuse au final des éditions multilingues du titre dans le monde entier.

#### 3.3.1 La ligne éditoriale

##### 3.3.1.1 Les titres produits

CRYO peut aujourd'hui se prévaloir d'un passé éditorial important, la société ayant pendant cinq ans travaillé pour le compte de tiers. Elle a connu avec différents partenaires éditeurs des succès commerciaux qui lui ont permis d'acquérir une notoriété certaine et d'être fortement reconnue au sein de la profession.

Les créations de CRYO possèdent ainsi la fameuse "French touch", reconnue sur la scène internationale, avec des titres qui se vendent bien à l'étranger grâce à un scénario solide, une qualité graphique exceptionnelle et une approche technologique originale.

Les premiers titres phares ont été :

**DUNE** : basé sur le célèbre roman de Frank HERBERT, ce titre, développé pour le compte de Virgin a été le premier succès du jeune studio CRYO en 1993.

**MEGARACE** : développé pour le compte de Mindscape, cette course de voitures qui se déroule dans un monde futuriste a connu un énorme succès en 1994.

**DRAGON LORE** : une très belle réussite graphique et technique sortie fin 1994, également pour le compte de Mindscape.

**LOST EDEN** : ce jeu d'aventures dans un univers fantastique foisonnant de dinosaures, innovant techniquement, est sorti en 1995 ; il a été développé pour le compte de Virgin.

CRYO a connu, en tant qu'éditeur à part entière, des succès auprès du grand public avec :

**VERSAILLES-Complot à la Cour du Roi Soleil** : développé en collaboration avec la Réunion des Musées Nationaux, ce titre a été en France l'événement de l'édition multimédia 1997 s'assurant la troisième place des hit-parades derrière Tomb Raider et Command and Conquer. Ce jeu a su introduire le virtuel et l'aventure interactive dans un cadre historiquement rigoureux.

CRYO a dès lors décidé de continuer dans cette veine d'aventure historique, tout en essayant de conquérir un public plus international, en développant un titre amenant cette fois le joueur dans l'univers de l'Égypte ancienne (voir ci-dessous).

**ATLANTIS** : ce jeu d'aventures qui se déroule dans le monde imaginaire de l'Atlantide est caractéristique du creux de la ligne éditoriale de CRYO. Une technologie 3D innovante, alliée à des graphismes superbes sont les attraits d'une aventure, aux énigmes ni trop dures ni trop faciles, qui s'adresse véritablement au grand public. Un jeu facile à prendre en main, mais qui dure un temps certain (entre 10 et 20 heures) et qui a connu un grand succès en Europe.

**L'EGYPTE 1156 AV JC** : suite attendue de Versailles, Égypte-l'Enigme de la Tombe Royale permet au joueur de déambuler dans les tombes royales et les temples égyptiens à l'époque des anciens pharaons.

**RING** : il s'agit d'une première dont l'ampleur est à comparer à l'innovation initiée par Versailles-Complot à la Cour du Roi Soleil un jeu d'aventures basé sur la célèbre tétralogie de Richard Wagner, L'Anneau du Nibelung", dans la tradition d'Atlantis. Sous la direction de Philippe DRUILLET, le célèbre dessinateur de bandes dessinées français, le studio de création installé à Lubjana (Slovénie), Axrel TRIBE, a réalisé un espace opéra monumental où l'on retrouve Walkyries, Nains, Maîtres de forges et légendes germaniques. Ce titre est coproduit par Anne Carrière Multimédia, l'éditrice de Paolo Coelho.

**LES CHRONIQUES DE LALUNE NOIRE** : l'un des plus grands succ s de la nouvelle g n ration de la bande-dessin e fran aise (plus de 500 000 exemplaires vendus   ce jour) adapt  sous la forme d'un jeu de strat gie aux caract ristiques techniques r volutionnaires.

**ASTERIX ET OBELIX CONTRE JULES CESAR** : Ast rix, alias Christian Clavier, et Ob lix, alias G rard Depardieu, restent des comp res ins parables dans les 7 tableaux du jeu. De nombreuses t ches attendent en effet les deux h ros : qu'ils doivent rattraper les poissons  chapp s d'une bataille, alimenter un banquet, titiller l'adversaire, voler au secours des druides, tenir   distance des  l phants, t ter de la magie, ou encore malmener le Romain...

Pour restituer toute la magie du film, les visages des deux acteurs ont  t  mod lis s en 3D et leur voix utilis e pour tous les sons. L'identification au film est instantan e pour le plaisir des petits et des plus grands.

Le jeu est sorti sur PC, PSX et Gameboy Color.

**LAMACHINE A VOYAGER DANS LE TEMPS** : un grand jeu d'aventure, utilisant une nouvelle technologie d velopp e par la R&D de CRYO, m lant personnages en 3D temps r el et d cors en pr  calcul , alliant beaut  graphique et interactivit  accrue, inspir  de l' uvre de H.G. Wells, dans un monde domin  par Chronos, le Dieu du Temps...

Le catalogue s'est enrichi de 30 nouveaux titres au cours de l'exercice 2000, parmi lesquels :

**EGYPTE II - LAPROPHETIE D'HELIOPOLIS** : La suite du premier  gypte, vendu   pr s d'un million d'exemplaires dans le monde, toutes plate-formes confondues.  gypte II est r alis  gr ce   l'aide d' minents  gyptologues et coproduit par la R union des Mus es Nationaux.

H liopolis, la Cit  du Soleil, centre de l'apprentissage du savoir, l'une des plus importantes villes d' gypte en 1350 av J.C. Une  trange et terrible  pid mie menace de d truire cette ville vou e au culte du dieu R . Tifet, jeune pr trese de Sekhmet, d esse de la maladie et de la m decine, se lance   la recherche d'un rem de pour sauver son p re adoptif et les habitants d'H liopolis.

**THE DEVILINSIDE** : (Action-Aventure / PC, DVD) : L'action se situe   Los Angeles au d but du XXI me si cle. Dave Auckland, ancien fic reconverti en pr sentateur t l  m ne son  mission Live sur le c ble, arme au poing et cam ra   l' paule. Il est charg  de r soudre des enqu tes difficiles et ce soir, en cette nuit d'Halloween, il p n tre dans l' trange manoir de Shadow Gate suivi comme une ombre par son double f minin et d moniaque, Deva...

**POMPEI** (Aventure-Historique / PC, DVD) : le jeu est un compte   rebours avant le cataclysme ; le sc nario est d coup  en quatre  pisodes qui repr sentent les quatre journ es qui pr c dent l' ruption du V suvius. Le h ros devra sauver trois fois sa bien aim e disparue, dans trois  poques diff rentes et la ramener dans son propre temps.

**ROLAND GARROS 2000** : (Simulations Sportives / PC, Game Boy Color) : quarante joueurs et huit joueuses se retrouvent pour le tournoi le plus mythique et le plus convoit . Une encyclop die et un quizz sur le tennis, compl tent cette  dition 2000. Ce jeu a  t  reconnu comme la meilleure simulation de tennis sur PC.

**CHEVALIERS D'ARTHUR** : (Aventure-L gende / PC) : les aventures des Chevaliers de la Table Ronde pr sent es par CRYO. Dans un monde o  christianisme et tradition celte s'affrontent sur les ruines de l'Empire Romain d sagr g , Bradwen, un h ros imaginaire, va c toyer les exploits de la Table Ronde et y forger une nouvelle l gende. Un second chapitre sortira en mai 2001 et une version Playstation2 est pr vue pour no l.

**GIFT - LE CADEAU DES ETOILES** : (Arcade / PC - GBC - PS2 en mai 2001) Le nouveau jeu de Philippe Ulrich,  crit avec R gis Loisel - un des plus grands noms de la BD fran aise (La qu te de l'oiseau du temps, Peter Pan. Dans une usine de jeux vid os, Gift petit bonhomme rondouillard, gouailleux et malicieux aura pour mission de ramener   l'h roïne qui se prend pour Blanche Neige, sept nains de jardin. Sept mondes insens s et merveilleux o  se t l scopent les parodies de jeux et de films c l bres sont le d cor de ce jeu de plate-forme et de reflexion r volutionnaire.

### 3.3.1.2 Le positionnement  ditorial

Les principaux succ s de l'entreprise ayant  t  des jeux d'aventures cibl s sur un public de 25   45 ans non sp cialis , l'orientation  ditoriale qui a  t  choisie pour les ann es 2000 et 2001 conforte le positionnement sur ce type de jeu d'aventures tout en diversifiant l'offre de CRYO par des d veloppements dans des domaines connexes tels que l'aventure/action, l'aventure/strat gie ou la simulation sportive, et ce   la fois sur PC, mais aussi sur Playstation2 et sur X-Box   partir de 2002.

D'autre part, l'offre s'enrichit par le nombre croissant de titres d velopp    partir de licences   forte notori t  (Dune, Zorro, Zidane...), acquises par le Groupe au cours de l'ann e 2000 et qui viendront illustrer les titres du line-up des 3 prochaines ann es.

En 2001, le catalogue du Groupe CRYO devrait s'enrichir de 36 nouveautés sur support PC, Playstation2, PSone, Game Boy Color et DVD. Sont prévus, entre autres :

**VERSAILLES II – 1700, ESPIONS ET COURTISANS** : Des somptueux jardins de Le Nôtre à la Galerie des Glaces... de la Grande Ecurie aux communs du Château... Laslande, le jeune héros de Versailles – 1685, Complot à la Cour du Roi-soleil, n'a qu'une journée pour déjouer le complot qui menace tout le royaume. Sa seule arme sera son habileté à manipuler les courtisans et à se prêter aux jeux d'intrigue, d'espionnage et de séduction des hôtes de Versailles...

L'univers captivant de la Cour du Roi-Soleil superbement reconstitué grâce à l'appui de la Réunion des Musées Nationaux et du Conservateur du Château de Versailles.  
Sur PC et Playstation 2 en septembre 2001.

**ATLANTIS III – AU DELAD'ATLANTIS** : Atlantis, une légende venue du fond des âges qui a survécu aux époques, transportant avec elle les images mystérieuses de sa cité, de sa splendeur et de son apocalypse. Atlantis a su raconter cette légende en forme de voyage initiatique et merveilleux. Au-delà d'Atlantis propose une nouvelle quête dans un univers toujours plus étrange, empreint d'éternité et de beauté. Des palais des Mille et une Nuits au désert du Hoggar, laissez-vous guider par l'héroïne d'Atlantis, à qui la délicieuse Chiara Mastroianni a prêté ses traits et sa voix...  
Sur PC et Playstation 2 en octobre 2001.

**ZIDANE FOOTBALLGENERATION** : Zinedine Zidane, Ballon d'or 1998, champion d'Italie, champion d'Europe, champion du monde.

Le jeu officiel de la star du football mondial, qui prête son talent et sa virtuosité en exclusivité. Quatre modes de jeux dont deux tournois, trois modes de vue différents, seize équipes pourvues de caractéristiques distinctes : incarnez le footballeur le plus célèbre de la planète !  
Sur GameBoy Color en mai 2001.

**FRANK HERBERT'S DUNE** : Dans l'univers fascinant et envoûtant de l'ouvrage culte de Frank Herbert, un jeu d'infiltration, d'action et d'aventure en 3D temps réel. Le joueur incarne Paul Atreides, réfugié chez les Fremens après le massacre de sa famille organisé par le baron Harkonnen. Intrigues, espionnage et assassinats seront le prix à payer pour accomplir sa vengeance, et devenir le Messie du peuple des sables... Entre CRYO et Dune, la légende continue.  
Sur PC et Playstation 2 en septembre 2001.

**WOODYWOODPECKER** : Woody est effondré : sa nièce et son neveu ont été kidnappés par son ennemi juré, l'ignoble vautour Buzz Buzzard... et il a emporté la télécommande du téléviseur avec lui ! Le pic-vert le plus célèbre du monde doit partir à la recherche de son bien...

Un jeu de plate-forme en 3D temps réel désopilant qui met en scène les principaux personnages du célèbre dessin animé. Coups de bec, peinture invisible, pistolet à boulettes de viande : autant d'armes terrifiantes qui seront nécessaires à Woody pour pouvoir enfin regarder son émission préférée... Pas de panique ! Il ne contrôle absolument pas la situation !  
Sur GameBoy Color en juin 2001, et sur PC et Playstation 2 en octobre 2001.

**ZORRO** : Courageux, astucieux, charmant, romantique : Zorro est l'un des héros populaires les plus charismatiques qui aient jamais existé, dont les exploits ont bercé toutes les générations depuis sa création en 1919. Pour la première fois, un jeu vidéo permet d'incarner le mythique justicier...

1822. Don Alejandro, le père de Don Diego, croit reconnaître le nouveau chef de la police de Californie : ce serait Montero, un infâme criminel de guerre connu sous le nom de Boucher de Saragosse, et que tout le monde croyait mort. Comment a-t-il survécu à ses blessures ? Que fait-il en Californie ? Duels, complots et séduction rythment cette aventure à grand spectacle...  
Sur PC et Playstation 2 en novembre 2001.

**ROLAND GARROS 2001** : Une simulation inégalée pour le plus grand tournoi mondial sur terre battue. Cette nouvelle édition propose une intelligence artificielle remodelée pour un challenge plus intense, deux fois plus de joueurs et joueuses (30 au total), de nombreuses améliorations graphiques. Faites balle neuve !  
Sur PC, Playstation et GameBoy Couleur en mai 2001.

**MEGARACE 3** : Lance Boyle, le cynique et tout puissant présentateur vedette, est de retour au micro pour la troisième édition du Mégarace Show ! Le mythique jeu de course/shoot inventé par CRYO renaît dans une toute nouvelle version : univers 3D temps réel futuriste, échelle microscopique, cataclysmes et catastrophes en toile de fond... Une douzaine de vaisseaux évolutifs (moteurs, armures...) seront disponibles pour tenter sa chance, sur une trentaine de circuits et dans huit mondes différents, seul ou en réseau.  
Sur PC et Playstation 2 en septembre 2001.

### 3.3.1.3 Le positionnement sur PC et Consoles

CRYO a traditionnellement été plus présent sur le marché du logiciel PC mais ne néglige pas le segment des consoles de jeux qui a représenté près de 21 % de son activité en 2000, contre 47 % en 1999 et déjà 30 % en 1998.

La volonté du Groupe est d'atteindre un équilibre entre chiffre d'affaires PC – DVD et chiffre d'affaires consoles et le relatif faible pourcentage de contribution des consoles au chiffre d'affaires 2000 n'est que le reflet de la volonté annoncée de ne pas voir l'exercice 2000 être dépendant de la PlayStation 2 et donc de privilégier le support PC pour cette année de transition.

Néanmoins, la progression de la contribution du chiffre d'affaires consoles va s'affirmer en même temps que le taux d'équipement en consoles de la nouvelle génération au sein des foyers va croître. L'objectif avoué étant une répartition 50 / 50 à horizon 2001.

Le Groupe a constaté avec les succès des titres Atlantis et Egypte sur Playstation le potentiel " grand public " de ce support qui se confirme avec le lancement de la PlayStation 2 et des sept titres que CRYO va proposer sur cette plate-forme en 2001 : (Gift, Atlantis III, Zorro, Jekyll & Hyde, Woodywood Pecker, Frank Herbert's Dune et Megarace3).

Le positionnement " grand public " très particulier à l'entreprise jusqu'à une date récente commence à être reconnue par d'autres opérateurs américains. Ces derniers reconnaissent l'émergence d'un segment de consommateurs dénommés " casual gamers " représentant un fort potentiel de croissance et une offre de jeux plus simples d'usage et moins coûteux à produire.

La majorité des jeux prévus pour 2001 sont développés en parallèle sur PC, Playstation 2 et Game Boy Color, pour des sorties simultanées sur les plate-formes les plus appréciées à la fois par un public de " gamers " et les joueurs occasionnels.

L'ouverture de CRYO vers le grand public se traduit par la mise en place d'une game Kids très fournie en 2001. Cette collection sera axée sur la Game Boy Color (5 titres au premier semestre), console qui avec son parc installé (plus de 100 millions de machines) est la plus présente dans les foyers et les cours de récréation.

CRYO a également, depuis ses débuts, tenu à être présent sur Mac en sortant régulièrement des versions de ses jeux d'aventures sur ce support. Atlantis, Egypte et Versailles sont des succès de référence dans l'univers Mac. Ils ont été suivis en 2000 notamment par Pompeï, Aztec et Atlantis II . En 2001, tous les titres très grand public (Égypte II, Versailles II, Atlantis III etc.) feront ainsi l'objet d'un portage.

Dans tous les cas, CRYO apporte une attention particulière au choix du support, en fonction de la cible visée, afin de respecter la meilleure cohérence possible entre le consommateur, le produit et la plate forme. A chacune des collections (Kids, Sport, Légendes etc.) correspondent ainsi un ou deux supports sur lesquels est concentré l'effort de développement.

### 3.3.1.4 La stratégie de développement d'un jeu

Pour CRYO, la réussite d'un logiciel de jeu passe par les quatre fondements suivants :

- un univers riche et cohérent, soit original mais à la notoriété instantanée (ex: l'Atlantide, les Vikings...), soit basé sur la licence d'une propriété intellectuelle de premier plan,
- une jouabilité centrée sur un genre, l'Aventure, propice au récit d'histoires de qualité,
- une innovation technologique constitutive d'un plus-produit perceptible par le consommateur et souvent visuelle (Omni3D, OmniSync, Cryogen),
- un environnement visuel "à grand spectacle" souvent à la pointe des productions du secteur.

En complément de ces quatre éléments substantiels dans le choix de la mise en production d'un titre, CRYO investit en s'attachant à ce que les thèmes abordés puissent avoir un retentissement international.

Enfin, CRYO considère que son positionnement original sur une cible plus âgée que le public visé traditionnellement par ses concurrents lui permet de limiter ses investissements sur ses principaux projets. Néanmoins, une augmentation sensible des coûts de développement est constatée sur certains projets. Toutefois, les budgets alloués restent inférieurs à ceux généralement constatés, chez les éditeurs anglo-saxons notamment.

Cette tendance très particulière à l'entreprise jusqu'à une date récente commence à être reconnue par d'autres opérateurs américains. Ces derniers reconnaissent l'émergence d'un segment de consommateurs dénommés " casual gamers " représentant un fort potentiel de croissance et une offre de jeux plus simples d'usage et moins coûteux à produire.

### 3.3.2 La conception et la production

C'est le comité de direction, qui a notamment en charge la définition de la stratégie globale de l'entreprise, qui étudie lors de ses points hebdomadaires les différentes idées de jeux qui peuvent lui être soumises par le comité éditorial.

Celui-ci, constitué de membres du comité de direction et de responsables éditoriaux, étudie les différentes idées de jeux et de licences qui peuvent lui être soumises. Les idées retenues par le Comité font systématiquement l'objet d'un test consommateur sous forme d'un synopsis lors de focus-groups réalisés chaque mois par un institut externe pour le compte de l'entreprise.

C'est sur la base de ces études que le comité prend la décision de lancer officiellement un projet et qui nomme l'équipe en charge de la phase de pré-production, après validation des aspects financiers et commerciaux par le comité de direction.

#### 3.3.2.1 La pré-production

Une équipe est ainsi mise en place qui réunit autour d'un chef de projet les différents intervenants suivants :

- un auteur game designer,
- un illustrateur,
- un directeur artistique,
- un programmeur principal,
- un chef de projet.

L'équipe doit présenter à l'issue d'une première phase dite de pré-production une quasi-maquette du jeu final avec son contenu, son univers graphique, les choix techniques retenus, le positionnement marketing et bien sûr un plan de charge, un budget et un planning.

L'ensemble de cette phase de conception dure selon la nature du projet de 3 à 6 mois.

L'équipe est autonome et le chef de projet responsable des décisions et arbitrages éventuels et ce sur tous les domaines traités sous le contrôle du directeur de production du studio au sein duquel l'équipe opère.

Après un examen approfondi du dossier présenté, le comité décide de la poursuite ou non du projet. Son avis est souvent complété par une nouvelle phase de tests. En cas de décision positive, des objectifs sont clairement définis et les moyens nécessaires à la réalisation du projet sont dégagés.

En moyenne, 30 % des projets sont éliminés au stade de la pré production.

#### 3.3.2.2 La phase de production

L'équipe de production est structurée autour des intervenants présents en phase de pré-production. Les programmeurs interviennent très tôt afin de bien structurer le produit et de s'assurer avant toute chose de la mise en œuvre effective des outils et du processus de création du jeu.

Le chef de projet, qui n'est pas partie prenante à la production, doit quant à lui référencer l'ensemble des éléments à produire, gérer les liens et dépendances entre eux, affecter leur réalisation aux membres de son équipe et suivre l'avancement de la production correspondante.

Le planning de production mis en place en début de phase intègre un certain nombre d'"étapes mensualisées".

Chaque "étape mensualisée" fait l'objet d'une livraison et d'une présentation en comité de direction. Celle-ci permet au chef de projet de présenter les travaux réalisés ainsi que les perspectives du projet. Certaines modifications peuvent alors être apportées et amener une révision éventuelle du contenu des "étapes mensualisées" à venir.

Le chef de projet ne participe pas à la production, mais la gère, l'administre et veille à ce que les moyens soient donnés à son équipe pour produire dans de bonnes conditions. Il gère les différents intervenants en définissant et suivant précisément les objectifs de chacun, et assure un reporting complet et régulier vis à vis de la direction.

Les livrables disponibles à l'issue de cette phase sont :

- un produit en version pré master,
- le manuel (en une seule langue),
- le kit de localisation.

Cette organisation en équipe de projet et non pas en corps de métier spécialisés paraît seule en mesure de renouveler la créativité qui doit présider à la réalisation des nouveautés.

#### 3.3.2.3 Le suivi des affectations et des compétences

Un outil de gestion de production a été mis en place depuis le début de l'année 2000. Il permet de gérer, à partir d'une base de données centralisée, les affectations, les temps de productions ainsi que les effectifs par métier et domaine de compétence.

Une telle base d'information et les outils associés permettent une gestion efficace de l'affectation des effectifs de production, du suivi des disponibilités des compétences ainsi qu'une meilleure adéquation entre les compétences et souhaits d'évolution de chacun et les besoins des productions en cours.

#### 3.3.2.4 Les localisations

La mise en place d'un service localisation dès le début de l'année 1999 a permis d'avoir des résultats significatifs dès les sorties massives de l'automne 1999. Ces résultats ont été confirmés en 2000 : plus de 150 localisations distincts de nos produits ont été pilotés par ce service en étroite collaboration avec la direction de production interne, mais aussi, avec l'ensemble des studios partenaires de CRYO.

Chargé d'assurer la gestion du trafic des données et la synchronisation des plannings entre les sociétés de traductions, les distributeurs, la direction commerciale et les studios de productions, l'efficacité de ce service permettra de nouveau en 2001 d'assurer la réalisation de plus de 150 localisations différentes.

#### 3.3.2.5 La direction technique

Pour permettre une meilleure rationalisation des efforts, il est impératif d'assurer un très bon niveau de qualité des développements informatiques afin de capitaliser au mieux les composants et moteurs réalisés.

Bien que représentant un poids faible au bilan, la recherche et développement représente un des principaux actifs de l'entreprise. En effet, s'il est impératif qu'un jeu soit investi de l'inventivité d'une équipe, il est tout aussi important que le risque de R&D soit dominé avant la mise en production du titre sauf à ne pouvoir maîtriser de façon précise les dates de sortie des titres.

La R&D est donc en charge de produire et de maintenir les outils nécessaires à la production et les directions techniques imposent et contrôlent au niveau des équipes que les jeux constituent des efforts d'application et non pas de recherche.

Deux directions techniques ont été regroupées :

- la direction technique PC,
- la direction technique Consoles.

Ce service unifié continue de garantir le dynamisme et la pérennité du savoir-faire technologique de CRYO : il assure aux équipes de production la capitalisation des développements, mais aussi le support et l'expertise toutes plates-formes confondues.

Acteurs majeurs du bon déroulement du projet, les collaborateurs de ces directions assistent les équipes de production en veillant par leur expertise technique à la bonne gestion des matériels et outils graphiques employés.

Leur mission s'articule autour des trois axes suivants :

- le support et l'expertise technique,
- packager et rendre accessible et utilisable les éléments produits pouvant être réutilisés,
- le contrôle qualité.

### 3.3.2.6 Les tests produit

La validation des produits effectuée par le service test doit porter sur les domaines suivants :

- le jeu lui-même avec l'apport d'un regard externe critique et constructif,
- le debugage et les réglages,
- la compatibilité avec le parc de machines cibles,
- les TRC (Testing Request Checklist) des éditeurs de consoles.

Outre la validation avec le support technique des configurations minimales du produit et du contenu technique du manuel, le service test soumet chaque produit à des tests de compatibilité matérielle.

### 3.3.2.7 Le suivi financier

Chaque chef de projet doit réaliser un suivi financier tout au long du déroulement de son projet. Cela permet :

- de réaliser un bilan régulier concernant l'avancement et les coûts de la production (respect du plan de charge, coûts de la sous-traitance, validation des coûts constatés et réestimation des coûts prévisionnels) ;
- de garder toute autonomie concernant la gestion et la répartition des coûts ;
- d'assurer un reporting précis et régulier.

Des fiches d'activité permettent à chacun de préciser combien de jours et sur quel projet il a travaillé pendant une période donnée.

Un poste de contrôle de gestion est mis en place au sein de la direction de production depuis le milieu de l'année 2000 afin d'assurer un suivi précis et un reporting régulier des investissements réalisés sur chacune des productions.

## 3.3.3 Les studios partenaires

CRYO travaille également avec différents studios de développement dont plusieurs français, des partenaires qui sont ainsi à même d'apporter des idées neuves et des projets innovants.

Ces principaux studios partenaires sont :

**GAMESQUAD** : formé par le rapprochement d'anciens d'Adeline Software et d'Infogrames ayant travaillé sur des titres prestigieux tels que Little Big Adventure et Alone in the Dark, GameSquad a souhaité développer son premier jeu pour CRYO : Devil Inside. Pour 2001, From Dusk till Dawn (Une Nuit en Enfer) est la nouvelle réalisation de ce studio, et d'autres productions sont d'ores et déjà étudiées.

**CARAFACE** : Studio de développement qui réalise Roland Garros 2001 sur divers supports. Après les versions Roland Garros 2000 sur Game Boy et PC, de nouvelles plus riches sont préparées sur ces supports, et une version PlayStation vient enrichir la gamme Roland Garros 2001.

**IN UTERO** : il s'agit d'une équipe de créatifs, développeurs et graphistes qui ont participé au projet Virus. Devenu studio de développement, In Utero a réalisé la conception et la production graphique d'Odyssee, et réalisé l'ensemble des versions de Jekyll et Hyde ; Par ailleurs, In Utero travaille avec CRYO sur un nouveau jeu d'aventure/action pour consoles et PC : Zorro.

**WIDE SCREEN GAMES** : situé à Lyon, ce studio s'est constitué autour de développeurs très expérimentés, ayant participé à des succès comme Outcast, Mission : Impossible, etc... WSG travaille actuellement pour CRYO sur une production importante : Frank Herbert's DUNE. Ce titre sortira en 2001 sur différentes plate-formes. Une nouvelle collaboration est en préparation avec Wide Screen Games pour 2002.

Par ailleurs, divers studios de développement comme Planet (France), Treccion (Italie), Creat Studios (Russie), etc... collaborent régulièrement avec CRYO pour des productions nouvelles.

Ces studios permettent à CRYO de renforcer sa création, qui est au cœur de sa stratégie, et d'étoffer sa gamme de produits.

Cette formule d'association permet aussi d'attirer vers CRYO des créatifs de haut niveau qui après une expérience couronnée de succès chez un concurrent apprécient l'autonomie artistique conférée par un tel partenariat. Cette démarche entretient la réputation

tion de CRYO comme lieu d'accueil et de valorisation des talents et pérennise l'accès de l'entreprise à une ressource humaine de qualité.

L'expérience de ces studios introduit un élargissement des savoirs-faire, et les collaborations avec chacun d'entre eux permettent une capitalisation progressive des compétences qui limite fortement les risques de développement. Cette approche favorise également un enrichissement régulier des contenus, pour le traitement artistique comme pour l'innovation technique.

## 3.4 Les filiales de CRYO

### 3.4.1 CRYONETWORKS

#### 3.4.1.1 Historique

Dès 1996, le groupe CRYO a perçu l'importance du marché de l'Internet en général et celui des communautés virtuelles ludiques et des jeux on-line en particulier.

Précurseur des Mondes Virtuels, CRYO a été à l'origine et assuré le développement du projet Le Deuxième Monde. Ce concept, unique au monde à l'époque permettait aux membres d'une communauté virtuelle de se rencontrer dans un Paris cloné en 3D sur le Web. Sur la base de cette première expérience, le groupe a lancé mi 1997 un programme de recherche et de développement dénommé SCOL (Standard CRYO On Line). Ce programme est initialement financé par CRYO S.A. et reçoit le soutien après une série de due diligence techniques et marketing de l'ANVAR.

L'idée maîtresse du programme est de créer un langage de programmation innovant facilitant la réalisation d'applications Internet multi-utilisateurs, à forte valeur ajoutée graphique tout en réduisant sensiblement les coûts et les délais de production. SCOL entend se positionner comme un outil de communication multi-utilisateurs dans le cadre d'applications Internet multimédias.

Prenant acte de l'accueil enthousiaste réservé par les premiers clients et du caractère totalement nouveau du métier exercé par l'équipe on-line vis à vis des activités de CRYO, le groupe décide de filialiser, fin 1997, par apport partiel d'actifs, l'ensemble des activités on-line et celles utilisant la technologie SCOL au sein d'une entité dédiée : CRYONETWORKS.

CRYONETWORKS est, à sa création, une filiale à 100% de CRYO S.A. qui concentre ses ressources d'une part au développement du langage de programmation SCOL, avec un programme R&D conséquent, et d'autre part à la finition et à la mise en ligne des jeux Mankind, Scotland Yard, initiés par la maison mère avant la création de CRYONETWORKS.

En 1999, compte tenu des perspectives de croissance, à la fois dans le domaine technologique et dans celui des communautés virtuelles ludiques et des ressources financières nécessaires au financement de son développement sur ces 2 axes stratégiques, la direction de CRYONETWORKS décide d'ouvrir son capital à un investisseur privé, ce qui se concrétise en février 2000 par l'annonce de l'entrée au capital à hauteur de 17% du Groupe ARNAULT (ex Compagnie Financière du Nord), pour un montant de F. 76 millions de francs.

Cet apport privé n'est cependant qu'une première étape dans la levée des fonds nécessaires à l'accomplissement du programme d'investissement ambitieux de CRYONETWORKS :

- en recherche et développement pour défendre et étendre le caractère innovant de SCOL, une technologie de pointe,
- en budgets de production des jeux,

La seconde étape consiste en l'ouverture au public d'une fraction du capital de CRYONETWORKS. Elle se concrétise par l'entrée au Nouveau Marché de la Bourse de Paris le 25 septembre 2000, qui permet à la société de placer 1.581.750 actions dans le public et de lever ainsi, au cours d'introduction de 19,5 €, 202 millions de francs.

#### 3.4.1.2 Les activités de CRYONETWORKS

##### - Description de SCOL

SCOL est un langage de programmation dédié au développement de sites Internet multi-utilisateurs et multimédia, tels que les communautés virtuelles en 3D ou les sites e-commerce qui offrent une relation consommateur - vendeur en direct. Ce langage de programmation est le premier à intégrer à la fois toutes les fonctionnalités d'Internet (téléchargement, mise à jour, communication entre internautes...) et un moteur multimédia complet (3D, 2D, texte, audio, vidéo).



SCOL, propriété exclusive de CRYONETWORKS, doit lui permettre de développer 2 activités stratégiques :

- une activité purement technologique qui consiste à développer, diffuser et commercialiser le langage de programmation SCOL,
- une activité de production, d'édition et d'animation de communautés virtuelles ludiques.

#### - L'activité technologique de CRYONETWORKS

Le déploiement de la technologie SCOLreprésente, pour CRYONETWORKS, un potentiel de développement de première importance compte tenu des fonctionnalités de la solution SCOLen parfaite adéquation avec les besoins des développeurs de sites de e-commerce et de communautés virtuelles en tout genre.

L'enjeu consiste à imposer SCOLcomme un nouveau langage de programmation, à l'image de Java ou d'HTML, de constituer une base d'utilisateurs mondiale, la plus large possible, de générer des revenus pour CRYONETWORKS grâce à la commercialisation d'outils de développement (les applicatifs de SCOL), de licences serveurs (afin de permettre la connexion des internautes aux applications SCOL) et d'une ligne de services appropriée (formation, support technique...).

#### - La production, l'édition et l'animation de communautés virtuelles ludiques

Fort de son avantage technologique et de l'expérience déjà acquise dans le marché émergent des communautés virtuelles ludiques et des jeux on-line, CRYONETWORKS compte capitaliser sur son savoir-faire technologique et éditorial pour devenir un des leaders des éditeurs européens de jeux interactifs on-line.

La ligne éditoriale de CRYONETWORKS est totalement indépendante même si, en ce domaine, CRYONETWORKS bénéficie de la renommée de la marque CRYO, imposée auprès des joueurs français et internationaux par CRYO. Le concept des communautés virtuelles ludiques est propre à CRYONETWORKS. Les deux sociétés interviennent sur des marchés totalement différents obéissant à des règles de fonctionnement qui leurs sont propres : celui des jeux vidéos off-line, sur lequel intervient CRYO, bien que recelant un potentiel de croissance très important, est déjà structuré tandis que celui des communautés virtuelles ludiques où se positionne CRYONETWORKS est en pleine structuration.

A ce jour, CRYONETWORKS dispose de cinq jeux en ligne, *Mankind* (lancé en décembre 1998), *Fireteam* et *Vénise* (développé en SCOL, et lancé en décembre 1999), *FOG* depuis octobre 2000 et en *la Chasse au Trésor* lancée en fin d'année 2000.

Au cours de l'exercice 2000, la société a par ailleurs renforcé ses liens avec la société Vibes, développeur de *Mankind* en faisant l'acquisition des parts de coproduction que détenaient Vibes dans le produit. Au cours du dernier trimestre 2000, Vibes a sorti la version 1.7 du produit.

La prise de contrôle de Vircom a aussi permis de compléter l'offre de jeu de l'entreprise. Vircom est à l'origine du jeu Massivement Multi-Joueurs, la 4<sup>ème</sup> Prophétie, qui regroupe au niveau mondial plus de 120 000 joueurs actifs.

Pour l'exercice 2001, CRYONETWORKS envisage la sortie de 5 nouveautés :

- **Dune** : Ce Monde Virtuel basé sur le célèbre univers de science-fiction permettra aux joueurs et aux abonnés de se couler dans les personnages en quête de la maîtrise de la matière la plus précieuse de l'univers, l'Épice. Source de voyance et véhicule indispensable aux voyages interstellaires, l'Épice n'existe que sur une seule planète, Arrakis dite Dune. " Celui qui contrôle l'Épice, contrôle l'Univers. Ce nouveau produit très attendu des amateurs sortira en Novembre 2001.
- **Les Chroniques de la Lune Noire** : Basé sur la série-culte de bande-dessinée par Froideval et Ledroit, ce jeu " Role Playing " est développé par Vircom sur la base de la technologie de la " Quatrième Prophétie " et sortira en Octobre 2001.
- **La Prison** : Développé par l'éditeur Espagnol Dinamic. La Prison sera exploité par CRYONETWORKS en Europe et aux Etats-Unis. Ce produit permet au joueur d'incarner un délinquant incarcéré qui en interagissant avec d'autres joueurs prisonniers devra trouver sa route vers la liberté.

Deux autres jeux on-line seront acquis en Asie pour une exploitation en Europe et aux Etats-Unis au cours du deuxième semestre 2001.

### 3.4.1.3 Les résultats consolidés du sous-groupe CRYONETWORKS

	1999 MF	2000 MF
CAJeux	11,2	25,6
CA Technologie	16,2	25,8
Résultat d'exploitation	2,1	- 1,7
RCAI	1,7	1,8
Résultat net	3,6	2,6

En dépit d'un chiffre d'affaires inférieur aux prévisions, CRYONETWORKS a atteint en 2000 les objectifs de résultat annoncés lors de l'introduction en Bourse.

L'activité Jeux en ligne a réalisé un chiffre d'affaires conforme aux prévisions de 26 MF, grâce aux succès des lancements de l'année 2000, La Chasse au Trésor et Fog, à la continuation de l'exploitation des jeux Mankind (développé par Vibes) et Venise et à La Quatrième Prophétie, développé par Vircom, société canadienne acquise au 4ème trimestre.

L'activité Technologie a été affectée par la sortie tardive en fin d'année des boîtes à outils SCS et E-maginer. Les ventes de licences d'utilisation de SCOLont atteint l'objectif fixé.

L'acquisition de la société Vircom marque une étape majeure dans la stratégie et le développement de CRYONETWORKS, en lui permettant de :

- compléter sa gamme technologique par l'apport de deux logiciels d'infrastructure Internet : VOPMail (serveur d'email) et VOP Radius (logiciel d'authentification) ; produits développés et commercialisés par Vircom ;
- élargir la base de joueurs en ligne avec l'apport du RPG (Role Playing Game) La Quatrième Prophétie ;
- augmenter sa capacité de production de jeux en ligne avec le développement d'un studio Vircom, capable de produire un à deux jeux par an (RPG Chronique de la Lune Noire dès 2001) ;
- créer la plate-forme de lancement de SCOLsur le territoire Nord-Américain conformément aux annonces du Business Plan.

CRYONETWORKS étant elle-même cotée au Nouveau Marché, ses comptes donnent également lieu à l'élaboration d'un document de référence visé par la COB.

### 3.4.2 CRYO INTERACTIVE UK

CRYO UK assure la commercialisation des produits CRYO dans le Royaume-Uni et a réalisé un chiffre d'affaires de 5.346 millions de francs et un résultat déficitaire de 10.063 millions de francs. Filiale contrôlée à 100%, sa direction opérationnelle avait été confiée début 1999 à Stuart Furnival, précédemment responsable commercial du Groupe EIDOS pour la Grande Bretagne.

Compte tenu des difficultés structurelles rencontrées par cette filiale, des difficultés à pénétrer le marché anglais et des pertes très importantes constatées sur l'exercice 2000, il a été décidé de revoir intégralement la stratégie de distribution en Grande Bretagne sur 2001. Si CRYO UK n'est pas amenée à disparaître, elle va cesser son activité de distribution pour assurer, en effectif réduit, l'assistance marketing d'un distributeur majeur qui va se voir confier l'intégralité de la distribution du catalogue 2001 avec un engagement ferme de 2 millions de livres de chiffre d'affaires.

### 3.4.3 CRYO INTERACTIVE GmbH

Cryo Interactive GmbH, filiale marketing et distribution, a été créée en avril 1999, afin d'accélérer le développement du groupe en Allemagne. Au cours de l'exercice 2000, la filiale a réalisé un chiffre d'affaires de 2.162 millions de francs et un résultat bénéficiaire de 169 millions de francs.

La filiale cessera son activité en 2001 compte tenu du rachat d'une société de distribution en Allemagne : BMS Modern Games. La filiale a été dirigée jusqu'en décembre 2000 par Philippe Rinckenberger, auparavant responsable des grands comptes chez Kodak en Allemagne et désormais directeur des ventes internationales chez CRYO.

#### 3.4.4 CRYO STUDIO NORTH AMERICA(CSNaex: Dark Horse Interactive Inc)

Cette société, basée aux Etats-Unis est un studio de création de jeux dont l'activité a démarré en septembre 1997 à Portland en Oregon. Son activité principale est le développement de jeux pour le compte de CRYO ; le premier jeu issu de Dark Horse est sorti en 2000, il s'agit de Hellboy.

CRYO a porté sa participation initialement de 49.6% à 100% en mars 2000. CSNane réalise ni chiffre d'affaires propre, ni résultat car tous les coûts sont refacturés à CRYO et intégrés dans le coût de production des jeux.

Poursuivant un objectif d'économies sur nos coûts de production, CSNAccessera son activité fin Avril 2001.

#### 3.4.5 HOME SOFTWARE BENELUX BV

Filiale de distribution sur le marché Hollandais, acquise en avril 2000, cette filiale a réalisé un chiffre d'affaires à compter de sa date d'entrée dans le périmètre de 12.437 milliers de francs et un résultat déficitaire de 1.581 milliers de francs.

Ex-filiale de Funsoft, puis de GTInteractive, Homesoft existe depuis 15 ans et est reconnue comme un distributeur qualifié au Benelux. Dirigée par Henk Hoogendorn, l'équipe compte 12 personnes.

Cette société a distribué au cours de l'année 2000, outre les produits CRYO, des labels qui ont représenté près de 70% de son chiffre d'affaires, les principaux titres étant Parasite Eve II (20%) et Vagrant Story (14%) de Squaresoft et The Mission (7%) de Microdots. La part des labels dans le chiffre d'affaires devrait diminuer à 30% en 2001 et l'intégration de cette filiale se poursuivra de telle sorte qu'elle dégage un chiffre d'affaires supérieur à 30 millions de francs, composé à 60% de vente de produits CRYO avec un résultat d'exploitation positif.

#### 3.4.6 DREAMCATCHER

Dreamcatcher, éditeur et distributeur de jeux au Canada, est entrée dans le groupe au cours du 1er trimestre 2000. Dreamcatcher a réalisé un chiffre d'affaires de 74.855 milliers de francs et un résultat bénéficiaire de 8.217 milliers de francs, à comparer avec un chiffre d'affaire 1999 inférieure à 10 millions de francs. Une croissance du chiffre d'affaires supérieure à 75 % est attendue pour le prochain exercice.

Les principaux titres commercialisés par Dreamcatcher en 2000 ont été (pourcentage du chiffre d'affaires de Dreamcatcher donné à titre indicatif) : Atlantis II (15%), Crystal Key (32%), Traitor's Gate (14%), Dracula (9%). Si les labels ont représenté 77% du chiffre d'affaires 2000, leur part devrait diminuer significativement en 2001 où les enjeux, outre la gestion de la croissance, consisteront pour cet éditeur historiquement exclusivement PC, à devenir un éditeur référencé consoles, notamment PlayStation, Nintendo Gameboy et Xbox. Le premier titre Dreamcatcher sur PlayStation, Dracula (Wanadoo Edition) sortira en mai 2001.

La société **CRYO Canada** qui détient les titres de Dreamcatcher est une holding financière détenue à 100 % par CRYO et n'a pas eu d'activité au cours de l'exercice.

#### 3.4.7 THE ACCESSORY COMPANY : TAC

TAC est une filiale acquise au 31/03/2000 qui commercialise des accessoires de loisirs interactifs, essentiellement en France sur l'année 2000. Cette filiale a réalisé un chiffre d'affaires à compter de sa date d'entrée dans le périmètre de 12.379 milliers de francs et un résultat bénéficiaire de 443 milliers de francs.

En 2001, TAC devrait réaliser un chiffre d'affaires supérieur 30 MF, avec une extension de son activité à l'étranger, notamment en Allemagne, en Hollande et en Amérique du Nord en s'appuyant sur le réseau de distribution du Groupe.

#### 3.4.8 BMS MODERN GAMES HANDELSAGENTUR GmbH

Editeur et distributeur de jeux en Allemagne, BMS Modern Games est une filiale acquise au cours du second trimestre 2000. Elle a réalisé un chiffre d'affaires à compter de sa date d'entrée dans le périmètre de 35.436 milliers de francs et un résultat déficitaire de 542 milliers de francs.

La part des labels a représenté environ 80% du chiffre d'affaires 2000, les principaux titres ont été : Die Siedler III, Win on the

### 3.7. Music Maker 6.

En 2001, la part des labels devrait représenter environ 40% du chiffre d'affaires (avec notamment la distribution du catalogue Wanadoo Editions sur l'Allemagne), compte tenu de la montée en puissance des titres produits par le Groupe dans le chiffre d'affaires de Modern Games qui en est le distributeur exclusif.

La distribution du catalogue CRYO 2001 devrait assurer à cette filiale une croissance supérieure à 50% et un retour aux bénéfices dès le prochain exercice.

### 3.4.9 VIRCOM

VIRCOM est la filiale québécoise de CRYONETWORKS à hauteur de 60%. La prise de contrôle par voie mixte d'achat d'actions et d'augmentation de capital a eu lieu au dernier trimestre 2000.

L'activité de la société consiste en la conception et la production de logiciels d'infrastructure Internet ainsi que de jeux de rôle on line multi-joueurs.

Vircom a contribué au chiffre d'affaires consolidé depuis son entrée dans le périmètre à hauteur de 4.041 milliers de francs pour un résultat net bénéficiaire de 1.545 milliers de francs.

Vircom commercialise un jeu de rôle médiéval fantastique : La 4ème Prophétie ou T4C (The Forth Coming) qui se déroule dans un univers persistant en constante évolution ainsi que deux logiciels d'infrastructure Internet, un logiciel de courrier électronique " VOPMail " et un logiciel de contrôle d'accès s'intégrant aux bases de données centrales des clients " VOPRadius ".

Vircom produira un jeu en ligne en 2001, Lune Noire, et continuera ses investissements dans ses logiciels d'infrastructure internet. Vircom doit surtout devenir la plate-forme de lancement de SCOLsur le territoire Nord Américain.

Suite à un accord avec le Groupe Vaugeois, cette filiale basée au Québec va bénéficier des nombreuses subventions fiscales et réductions de charges sociales mises en place par le gouvernement local pour favoriser l'essor de l'industrie du Multimedia.

## 3.5 Organisation du groupe CRYO

### 3.5.1 Direction

Les trois fondateurs de CRYO, chacun à leur manière possèdent une solide expérience dans le domaine des jeux vidéos :

Jean-Martial LEFRANC a travaillé au sein du groupe VIRGIN de 1988 à 1991 où, en qualité de Directeur Général de Virgin Loisirs, il a assuré l'implantation des consoles Sega en France grâce au célèbre "Sega, c'est plus fort que toi".

Jean-Philippe ULRICH, Hérault de la French touch, a participé à la création de nombreux jeux depuis 1981 parmi lesquels le légendaire Captain Blood.

Rémi HERBULOT, auteur de jeux depuis plus de 15 ans, sa biographie comprend des succès tels que Macadam Bumper, Crafton et Xunk, Dune et plus récemment Atlantis.

Quatre comités principaux assurent un suivi précis et régulier du bon fonctionnement de la société :

- le comité de direction,
- le comité éditorial
- le comité de production,
- le comité marketing.

Ils ont en charge respectivement :

- la définition de la stratégie globale de l'entreprise, le suivi de son activité ainsi que celui des investissements,
- le choix des licences à forte notoriété à acquérir par le Groupe ainsi que le choix des productions futures,
- la production et son suivi,
- le marketing : s'assurer de l'adéquation des produits avec les attentes du marché, maîtriser la créativité, gérer le lancement des titres, définir et suivre les investissements marketing.

CRYONETWORKS est également dotée de son propre comité de direction et a fonctionné jusqu'au 31 décembre 2000 en parfaite autonomie.

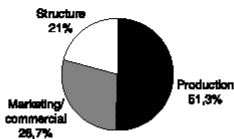
### 3.5.2 Effectifs

Les effectifs inscrits du groupe CRYO étaient de 470 personnes au 31 décembre 2000 contre 236 au 31 décembre 1999. Cette forte augmentation est notamment sensible au niveau des équipes commerciales, marketing et administration, compte tenu du programme de croissance externe complété au cours de l'année 2000.

A périmètre constant, les effectifs de CRYO devraient désormais rester stables, compte tenu du fait que :

- le programme de développement par croissance externe, très soutenu courant 2000 est désormais achevé, les effectifs de CRYO Espagne ne devant pas excéder 10 personnes.
- La volonté de la société de maîtriser ses coûts au terme d'une année caractérisée par des pertes d'exploitation consolidée, mais également dans les comptes sociaux de la plupart des sociétés du Groupe (hors TAC et Dreamcatcher)
- Une procédure de licenciement économique a débuté en mai 2001 et devrait aboutir en juillet 2001 au départ de près de 50 salariés de CRYONETWORKS et 40 salariés de CRYO.

Diagramme des effectifs paractivité au 31/12/00 :



### Les droits d'auteurs :

La reconnaissance de la créativité et la fidélisation des talents joue un rôle central dans la politique de gestion de la ressource humaine chez CRYO. L'entreprise applique à une partie de son personnel de production un statut mixte original de salarié-auteur conférant aux individus considérés comme moteur dans la réussite d'un projet une rémunération proportionnelle aux ventes. Ce statut peut être conféré à toutes les catégories de personnel et est accordé pour la durée de production d'un projet particulier. Les droits d'auteurs versés dans ce cadre correspondent à un maximum de 10 % de la marge brute après amortissement des coûts de production et concernent de 1 à 6 personnes par projet.

### 3.5.3 Organisation commerciale

#### 3.5.3.1 La couverture des principaux territoires

Moins de 3 ans après sa transition vers le métier d'éditeur, CRYO implante progressivement un réseau de distribution à l'échelle internationale pour ses logiciels de jeux sur CD-Rom ainsi que sur console. Ce réseau a été renforcé en 2000 par une politique active d'acquisitions de sociétés de distribution, déjà implantées sur les principaux territoires cibles : Amérique du Nord, Allemagne. Ce réseau a été complété par l'acquisition au premier semestre 2000 d'une société de distribution implantée au Benelux.

CRYO, considère que le marché du CD-Rom et de la console sont des marchés mondiaux constitués de 4 territoires clés :

**La France** : elle a représenté 34% du CAdu Groupe en 2000 contre 46 % en 1999.

Après une première étape au cours de laquelle la distribution a été sous-traitée à BMG Interactive et Ecdus (devenu Infogrames France), CRYO s'est doté d'une capacité directe de diffusion auprès des revendeurs en établissant un service commercial opérationnel. Une partie des frais fixes de ce service et la force merchandising terrain sont partagés avec un confrère japonais KONA-MI dans le cadre d'un accord valable jusqu'en Mars 2000. La mise en place d'une force de vente propre a été effective à compter du second semestre 2000 avec l'embauche de 6 commerciaux terrains et de deux responsables grands comptes.

**L'Allemagne** : elle a représenté près de 12% du CA2000 contre 16% du CA1999.

Les produits CRYO étaient distribués depuis 1999 par le grossiste KOCH MEDIA. Le bureau de représentation marketing et commercial ouvert à Munich en février 1998 a été transformé en filiale en 1999, préfiguration à l'instauration envisagée d'un système de diffusion directe pour 2000.

Néanmoins, c'est l'acquisition de Modern Games au deuxième trimestre 2000 qui marque le départ de la distribution directe en Allemagne avec un chiffre d'affaires réalisé sur ce territoire égal à 35 millions de francs au cours de l'année 2000.

**La Grande Bretagne** : le Royaume-Uni n'a représenté que 2% du CA2000 contre 4% du chiffre d'affaires 1999. CRYO UK a été créée à Birmingham et livre directement les grandes chaînes britanniques depuis le mois d'avril 1998. Néanmoins, les piètres performances commerciales et la faible pénétration du marché anglais par les produits CRYO ont conduit la direction à entamer une réflexion sur la façon la plus optimale de mener la distribution en Grande-Bretagne.

La distribution directe sera abandonnée en 2001, CRYO UK continuant une activité d'assistance marketing et de suivi commercial alors que le line-up 2000 sera confié à un intervenant majeur de la distribution sur le territoire anglais.

**L'Amérique du Nord** : bien que représentant 40 % du marché mondial, CRYO y a réalisé en 1999 moins de 5% de son chiffre d'affaires. La diffusion des produits était basée sur une politique de licence titre à titre avec des partenaires diversifiés. Une diffusion directe a débuté, grâce à une prise de participation majoritaire au premier trimestre 2000 dans l'éditeur de jeux vidéo canadien Dreamcatcher, basé à Toronto. Cette opération qui avait pour objectif à court terme de porter la contribution du chiffre d'affaires de ce territoire à 20 % du chiffre d'affaires du Groupe est un succès total dans la mesure où la portion de chiffre d'affaires réalisé en 2000 en Amérique du Nord est supérieur à 25 %.

**Autres territoires** : en plus de ces quatre territoires majeurs, l'Europe du Sud (Espagne, Portugal et Italie), la Scandinavie, le Benelux sont des territoires très significatifs où le Groupe continue son implantation soit grâce à des acquisitions (Homesoft au Benelux), des constitutions (CRYO Spain fondée en Janvier 2001) ou grâce à la concrétisation d'accords de distribution majeurs (CTO en Italie pour 2000, Microid en 2001, Infogrames Scandinavie...).

Pour la partie on-line, on ajoutera dans les territoires prépondérants l'Asie, avec notamment la Corée et Hong Kong, qui s'avèrent être des territoires cruciaux, compte tenu du taux d'équipement, du comportement des consommateurs et de la forte population, non seulement pour les jeux on-line du Groupe mais également pour la technologie SCOL. A ce titre, des contrats d'Agent relient CRYONETWORKS et AtDream pour la Corée, Game Asia pour Hong-Kong.

D'autre part, l'importance majeure du territoire nord-américain pour l'activité on-line a justifié l'acquisition de VIRCOM au 4<sup>e</sup> trimestre 2000, développeur québécois du jeu en ligne La Quatrième Prophétie, et qui servira de plateforme technique et commerciale pour le lancement à la technologie SCOLen Amérique du Nord.

### 3.5.3.2 Différents modes de distribution

On peut distinguer plusieurs types de partenariat, générateurs de revenus pour le Groupe :

#### **La distribution par produit ou gamme**

L'accord de distribution sur un produit ou une série de produits est établi de manière exclusive sur un territoire donné (en général par pays ou zone géographique). Sur un même territoire, CRYO a la possibilité de confier à un seul et même distributeur la distribution exclusive de sa gamme ou peut travailler avec différents distributeurs par gamme de produits.

#### **La réédition**

Dans ce cas CRYO livre des produits semi-finis pour lesquels le rééditeur assure l'édition, le marketing et la distribution. Les CD-Roms sont livrés localisés en boîte cristal, le packaging final étant réalisé localement.

### **La licence**

a) exploitation des jeux vidéo  
Dans ce cas les partenaires achètent à CRYO le droit d'exploitation d'un titre sur leur territoire sous leur propre marque. CRYO livre alors un master, base de la reproduction en série.

b) utilisation des serveurs SCOL  
Dans ce cas les partenaires achètent à CRYO le droit d'accès au serveur SCOL, permettant la connexion concomitante d'un certain nombre d'internautes sur le site.

En résumé, CRYO réalise aujourd'hui son chiffre d'affaires dans plus de 30 pays, grâce à une cinquantaine de distributeurs, et la part du chiffre d'affaires réalisé sur le territoire national est passée de 51% en 1998 à 34% en 2000, amorçant une tendance à la baisse qui devrait se confirmer au cours des prochains exercices compte tenu du développement international de la société.

### **3.5.4 Le Marketing**

Il est stratégique dans ce marché des logiciels de jeux où la multiplication de l'offre impose une sévère bataille marketing et où il faut optimiser son positionnement dans les linéaires.

Les dépenses marketing, en 2000 comme en 1999, ont représenté moins de 15 % du chiffre d'affaires.

Le rôle de la Direction Marketing consiste à rationaliser le marketing d'un produit, le logiciel de jeux, qui se doit aujourd'hui d'être considéré comme un produit de loisir classique. Le but est bien de vendre dès l'amont lors de la conception et non de chercher absolument à faire un hit.

La Direction Marketing définit également la politique éditoriale de CRYO, notamment par le choix des licences à acquérir et par le tri des idées originales proposées à l'éditeur, en fonction de leur notoriété et de l'évolution du marché.

Les éléments marketing définis au siège sont les suivants :

- le positionnement du produit dès l'amont,
- la définition du mix-marketing,
- la création de l'identité graphique,
- la création de la PLV.

Sur cette base CRYO maîtrise directement son marketing en France, en Amérique du Nord, au Benelux, en Espagne et en Allemagne. Dans les autres territoires ce sont les distributeurs qui sont chargés de cette fonction.

Les bureaux locaux sont chargés quant à eux de la mise en œuvre des plans de sortie et notamment de :

- l'organisation de la promotion et des relations publiques,
- l'achat média presse, radio et télévision,
- l'organisation des partenariats et concours,
- l'implantation sur le lieu de vente.

### **3.5.5 Les locaux**

Le siège de CRYO se situe, 24 rue Marc Seguin, dans le XVIII<sup>ème</sup> arrondissement de Paris. La superficie actuelle est de 2700 m<sup>2</sup>. Une partie du personnel (les graphistes) a l'habitude de travailler en groupe en open-space. Les programmeurs occupent quant à eux un étage aux bureaux plus cloisonnés ce qui leur permet d'obtenir le calme nécessaire à l'exercice de leur fonction. Les locaux sont loués sur la base d'un bail 3-6-9 dont la période triennale la plus récente s'est ouverte à l'été 1997. Au titre de l'année 2000, les loyers relatifs aux locaux utilisés par la société sont de l'ordre de 2.2 millions de francs.

Les équipes de CRYONETWORKS sont basées depuis le début de l'année 1998 à Saint-Ouen, 44-50 avenue du Capitaine Glamer, dans des locaux dont la superficie est passée d'environ 600 m<sup>2</sup> en 1999 à 1 100 m<sup>2</sup> au 31 décembre 2000, pour un loyer annuel de l'ordre de 800 francs du m<sup>2</sup>.

### 3.5.6 Le matériel

Les logiciels de loisirs interactifs sont essentiellement développés sur des PC haut de gamme de type Pentium relativement peu coûteux. Certains services, notamment la R&D et les équipes de productions graphiques, disposent d'équipements dotés d'importantes capacités de calcul ou de stockage, parfois indisponibles dans le public. 300 configurations sont aujourd'hui actives au sein de la société. Elles sont équipées des meilleurs logiciels graphiques ou de développement disponibles sur le marché.

Par ailleurs la société dispose en ses locaux d'équipements spécifiques dans les domaines de la compression numérique, du son ou de l'animation.

Enfin, CRYO dispose de kits de développement des constructeurs de consoles (kits PlayStation, PlayStation 2, X-box, Game Boy et Game Boy Advance).

La philosophie de l'entreprise est de produire sur des machines proches de celles dont dispose le client final. Cela permet de réaliser des applications optimisées pour le parc existant et donc facilement utilisables par le consommateur. Cela assure aussi une meilleure maîtrise des coûts de développement dans la mesure où l'on ne cherche pas à utiliser des moyens de cinéma ou d'audiovisuel pour réaliser des produits informatiques.

### 3.5.7 Le Service Consommateurs

Une hotline a été mise en oeuvre. Ce service sur serveur vocal a reçu en 2000 une moyenne mensuelle de 12 460 appels en diminution de plus de 30% par rapport à 1999 liée à l'augmentation des utilisateurs d'internet.

Le contact avec les acheteurs est aussi maintenu à travers un service minitel et un service Internet ([www.cryo.fr](http://www.cryo.fr)) qui permettent au joueur de trouver des solutions aux intrigues des produits et de se tenir au courant de la sortie des nouveautés.

Ce serveur web est désormais marchand.

### 3.5.8 Recherche et développement (R&D)

CRYO a consacré environ 14.6 millions de francs à la R&D en 2000, dans un secteur où l'innovation technologique suit en quelque sorte l'évolution du matériel informatique où chaque nouvelle génération rend obsolètes les précédentes.

CRYO considère comme investissement de R&D les dépenses directement liées à la recherche en dehors de toutes démarches applicatives. 12 personnes travaillent à plein temps en interne à la création d'outils nouveaux.

Les chantiers principaux pour la R&D sont actuellement :

- L'intelligence artificielle / les agents autonomes avec en cours l'amélioration des rapports que peuvent entretenir entre eux pendant le jeu différents personnages, ainsi que l'exploration des possibilités qui peuvent être offertes par les relations du héros-joueur avec la foule. Cette technologie pourra être applicable dans le courant de l'année 2001 aux productions de jeux de stratégie temps réel ainsi qu'au jeu d'aventure.
- la compression d'images : c'est la base technologique. Comment stocker et transmettre en un minimum de temps le maximum d'images riches d'un point de vue graphique ;
- les moteurs 3D : c'est le cœur de la visualisation du jeu. Il faut sans cesse améliorer la fluidité et les sensations 3D en s'appuyant sur les technologies développées par les concepteurs de microprocesseurs et de cartes 3D.
- le langage de programmation SCOL pour l'équipe de CRYONETWORKS, avec en particulier des travaux de recherche sur de nouveaux modules orientés e-business.

CRYO cherche systématiquement à mettre sa R&D en avant auprès du consommateur en créant des labels "technologiques" :

- Omni sync : la synchronisation entre la voix et l'image des lèvres des personnages de synthèse.
- Omni3D : système de rendu d'images de synthèse permettant au joueur de pointer son regard dans toutes les directions.
- Omni-expert : système expert d'aide aux joueurs rencontrant des situations de difficulté.
- Cryogen : nouvelle génération de technologie permettant la mise en place d'un environnement de développement autorisant des types de productions variés (pré-calculé : Atlantis 3, Egypte 2 ; mixte pré- calculé et temps réel : Time Machine, Odyssee, Chevaliers d'Arthur ; Temps Réel : Devil Inside, From dusk till dawn, Les incollables).



### 3.5.9 Propriété intellectuelle

Compte tenu de la nature des produits développés, CRYO bénéficie pour les logiciels et créations développés par ses salariés et cocontractants, de la protection instituée par le Code de la Propriété Intellectuelle ; elle a également recours au dépôt de brevet, au dépôt de marques, au dépôt de nom de domaine et conclut avec les utilisateurs de produits et ses partenaires des licences d'utilisation.

CRYO est titulaire de nombreuses marques enregistrées en France ainsi qu'à l'échelle communautaire et internationale afin d'assurer la protection la plus large possible des produits qu'elle édite.

CRYO a également conclu des contrats d'acquisition de licences à forte notoriété afin de compléter sa gamme de produits et la renforcer, comme ZINEDINE ZIDANE, ZORRO, FRANK HERBERT's DUNE, PINK PANTHER, WOODYWOODPECKER, UNIVERSALMONSTERS, THE MASK, FROM DUSK TILLDAWN (Une Nuit en Enfer), LES INCOLLABLES...

## 3.6 Chiffres clés du Groupe CRYO

### 3.6.1 Chiffre d'affaires

#### Ventilation du chiffre d'affaires par activité en MF

Nature	2000	%	1999	%
Distribution	249.7	76.00%	187.2	78.36%
Technologie	25.8	7.86%	9.6	4.02%
Prestations	22.8	6.93%	7.8	3.26%
Coproductions	11.8	3.59%	17.4	7.28%
Commissions	7.9	2.40%	14.4	6.03%
Autres	10.5	3.22%	2.5	1.05%
<b>TOTAL</b>	<b>328.5</b>	<b>100%</b>	<b>238.9</b>	<b>100%</b>

Le chiffre d'affaires consolidé réalisé au cours de l'exercice est en progression de 37.5 %, soit 328.5 MF contre 238.9 MF au cours de l'exercice précédent.

30 nouveaux titres ont été lancés au cours de l'exercice 2000 contre 23 l'exercice précédent. Le catalogue distribué compte plus de 80 titres à fin 2000.

Les ventes sur le fonds de catalogue ont continué leur progression et ont représenté 26% du chiffre d'affaires de distribution des produits CRYO contre 20% en 99, notamment grâce au succès rencontré par Atlantis 2 sur le territoire nord américain qui s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires entre Juin et Décembre 2000.

La part du chiffre d'affaires réalisé sur consoles a diminué au cours de l'exercice au profit du chiffre d'affaires PC (69%). Il représente 21% de l'activité contre 47% l'exercice précédent.

Au cours de l'exercice 2000, la distribution directe a représenté 71% du chiffre d'affaires contre 15% en 1999. Le Groupe a poursuivi son internationalisation avec 65,4% du chiffre d'affaires à l'export contre 60% en 1999.

Les principaux succès commerciaux de la société au cours de l'exercice 2000 ont été les suivants : Gift, Atlantis II, Roland Garros, Devil Inside, Test Drive 6, La Machine à remonter le temps, Odyssée, Les Chevaliers d'Arthur. Tous ces titres ont représenté entre 8 et 13 millions de francs de chiffre d'affaires.

Les principaux succès commerciaux de la société au cours de l'exercice 1999 avaient été les suivants : Asterix, Atlantis II, Chine, Egypte, Aztec. Tous ces titres ont représenté plus de 10 millions de francs de chiffre d'affaires.

### 3.6.2 Evolution de l'activité en 2000

La synthèse des comptes consolidés 2000 est la suivante :

En millions de francs	2000	1999	1998
Chiffre d'affaires	328,5	238,9	155,6
Résultat d'Exploitation	-21,2	11,3	10,7
Résultat Courant	-20,8	10,3	6,8
Résultat net	69,6	12,8	5,7

Ces comptes amènent les remarques suivantes :

L'exercice 2000 a été marqué par une croissance importante de l'activité du Groupe liée à la politique de croissance externe, accompagnée d'une baisse du résultat d'exploitation. Celle-ci est due d'une part aux charges d'amortissements importantes liés aux investissements réalisés en 1999 et 2000 et à l'augmentation des coûts fixes (renforcement de la structure commerciale et de la structure de distribution) que l'augmentation de la marge brute n'a pas suffi à absorber.

Si le taux de marge brute consolidé est resté stable, les coûts fixes administratifs et commerciaux ont fortement augmenté et notamment la mise en place d'une force de vente en France et dans les filiales de distribution acquises en 2000. Les charges de personnel passent de 19% du chiffre d'affaires en 99 à 26% en 2000. Les dotations aux amortissements et provisions passent de 24% du chiffre d'affaires en 99 à 29% en 2000.

Parallèlement, les marchés sur lesquels intervient CRYO ont été largement perturbés au cours de l'exercice 2000, qualifié d'année de transition technologique, notamment à cause de la sortie de la PlayStation 2, retardée à fin Novembre avec des conséquences importantes sur l'écoulement des jeux tous supports confondus. Les changements de tarification pratiqués par Sony sur les licences de production PlayStation 1 intervenus brutalement en Avril 2000 ont eus des conséquences très dommageables sur la valorisation des stocks et sur le niveau des marges de l'ensemble des intervenants sur le marché. Le ralentissement de la consommation s'est notamment fait sentir au 4ème trimestre où le chiffre d'affaires consolidé est resté stable par rapport à celui observé en 2000.

Enfin, le deuxième semestre 2000 a été marqué par un retournement du marché boursier vis à vis du secteur des TMT, par conséquent des impacts significatifs sur des sociétés émergentes de l'Internet, clientes potentielles de CRYONETWORKS.

On soulignera par ailleurs la contribution négative au résultat d'exploitation de plusieurs filiales : c'est le cas notamment en Angleterre, où la filiale n'a dégagé qu'un chiffre d'affaires de 5,3 MF et une perte d'exploitation de 10,1 MF et en Hollande où Homesoft, consolidée depuis le 1er avril 2000, est largement en deçà des espérances avec un chiffre d'affaires de 12,4 MF et une perte d'exploitation de 1,6 MF.

L'amélioration du résultat financier de 1,5 MF est liée d'une part aux produits financiers générés par le placement des fonds résultant de l'introduction en bourse de CRYONETWORKS, et d'autre part à l'augmentation des frais financiers incorporés aux budgets de production des jeux qui passent de 2,5 MF en 99 à 4,7 MF en 2000. Ces produits sont compensés par l'amortissement des charges à répartir liées à l'OCEANE qui s'élève à 1,8 MF en 2000 du fait notamment de la conversion de 30 % des obligations vivantes en action.

Le résultat exceptionnel s'élève à 98,8 MF en 2000, il comprend 158,7 MF de profit de dilution suite à l'introduction en bourse et à l'entrée de Groupe Arnault dans le capital de CRYONETWORKS. Par ailleurs, les charges exceptionnelles sont constituées :

- à hauteur d'un montant de 13,1 MF par des abandons de projets en cours de développement dont la production a été définitivement arrêtée par CRYO,
- à hauteur de 12,5 MF par des indemnités exceptionnelles octroyées à un distributeur compte tenu des conditions de marché sur le segment Playstation
- à hauteur de 7 MF par des indemnités transactionnelles relatives à des litiges de nature commerciale dans les comptes de CRYO,
- et enfin par des charges exceptionnelles sur exercices antérieurs pour un montant de 3,6 MF dans les comptes de CRYO UK.

Le résultat exceptionnel comprend également des dotations exceptionnelles aux provisions pour un montant de 23,4 MF dont notamment 18 MF suite à l'acquisition de la filiale BMS Modern Games et à la restructuration concomitante du réseau de distribution en Allemagne.

La ligne "impôt sur les bénéfices" passe d'un produit de 2,3 MF à une charge de 0,6 MF suite à la comptabilisation dans les comptes des filiales entrées dans le périmètre d'une charge d'impôt sur les bénéfices compensée par des crédits d'impôt recherche d'un montant de 2 MF chez CRYO et de 2,2 MF chez CRYONETWORKS. Malgré les déficits fiscaux de CRYO SA et de CRYONETWORKS, aucun impôt différé actif n'a été comptabilisé.

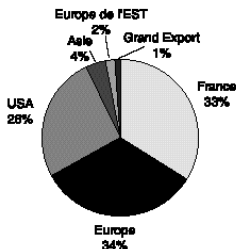
Enfin, les écarts d'acquisition relatifs aux filiales acquises au cours de l'exercice 2000, ont été amortis sur une durée de 10 ans, la dotation aux amortissements calculée prorata temporis sur l'exercice 2000 s'élève à 2,9 MF. L'amortissement sur 10 ans a été fixé en tenant compte des perspectives d'activité de ces filiales et des durées habituellement pratiquées pour des sociétés de distribution.

Le résultat net passe de 12,8 MF à 74 MF et la part du Groupe passe de 12,6 MF à 69,6MF. Les intérêts minoritaires s'élèvent à 4,4 MF en 2000 et concernent Dreamcatcher à hauteur de 3,1 MF et le sous-Groupe CRYONETWORKS à hauteur de 1,3 MF.

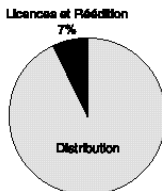
Les investissements réalisés au cours de l'exercice s'élèvent à 158,1 MF contre 92,4 MF au cours de l'exercice précédent. Ils concernent principalement le développement de logiciels destinés à être commercialisés (119,5 MF) et les efforts de recherche et développement engagés (14,6 MF)

### 3.6.3 Chiffres clés concernant l'activité en 2000

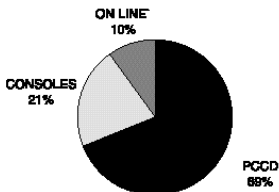
#### Répartition du CA par zone géographique



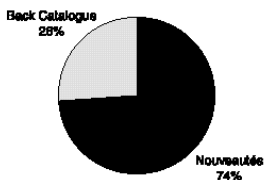
#### Répartition du CA Edition par nature



## Répartition du CA Edition par nature de support



## Répartition du CA Edition entre catalogue et nouveautés



## 3.6.3 Comptes sociaux de CRYO S.A.

Les principales tendances des comptes sociaux s'analysent de la façon suivante :

En millions de francs	2000	1999	1998
Chiffre d'affaires	150,3	212,4	138,2
Résultat d'Exploitation	-26,1	10,0	9,2
Résultat Courant	-40,4	9,2	5,7
Résultat net	-93,4	10,4	4,9

Le chiffre d'affaires en baisse est dû au transfert d'une partie importante de l'activité de CRYO SA vers ses filiales implantées notamment en Allemagne, au Benelux et au Canada. En effet, les ventes réalisées aux filiales sont comptabilisées en " autres produits d'exploitation " et non pas en " chiffre d'affaires ".

Le résultat d'exploitation suit la même tendance que celle observée au niveau des comptes consolidés pour les mêmes raisons.

La perte financière dans les comptes sociaux est liée aux décisions de dépréciées les comptes courants et les titres de participations des filiales CRYO UK et CSNAcompte tenu de l'arrêt de l'activité de ces filiales.

Enfin, le résultat net est très fortement impacté par la perte exceptionnelle de 55 millions de francs. Le résultat exceptionnel de la maison mère s'explique de la même façon que le résultat exceptionnel du Groupe à la différence du profit de dilution réalisé sur CRYONETWORKS qui ne se comptabilise pas dans les comptes sociaux.

## 3.7 Marché et concurrence

### 3.7.1 Introduction

Le marché des logiciels interactifs est aujourd'hui estimé à 20 milliards de dollars (source : BNPEquities).

Apparu dans les années 70, son développement s'est accéléré dans les années 80 avec le lancement sur le marché des consoles de jeux (Nintendo et Sega en 1986), ainsi qu'avec les progrès techniques réalisés en matière de support (CD-ROM) et de capacité des PC.

Les prochaines années seront marquées par la commercialisation de nouvelles consoles telles que la Playstation 2 de Sony, la X-Box de Microsoft et la Dolphin de Nintendo.

Les enjeux financiers et les très fortes perspectives de croissance ont attiré un nombre significatif d'intervenants, et parallèlement l'industrie de l'édition multimédia s'est structurée, les sociétés de production intégrant de plus en plus les activités d'édition et de distribution et recherchant à cet effet une taille critique permettant de se positionner sur le marché.

Dans ce contexte, CRYO poursuit une stratégie de croissance axée sur l'édition de jeu grand public, un positionnement pionnier sur le jeu en ligne et le développement de la maîtrise de sa distribution internationale.

### 3.7.2 Les supports

Le marché traditionnel de l'édition multimédia se développe autour de deux supports, les consoles et les PC. Dans ce contexte, l'année 2000 aura été marquée par le fort ralentissement des ventes sur consoles ; ce sont les ventes de jeux sur PC qui ont soutenu le marché.

Ainsi, selon NDP, les ventes globales aux Etats Unis (machines + accessoires + logiciels) en 2000 s'analysent comme suit :

Ventes aux Etats Unis en 2000	Montant en Md\$	Variation 2000/1999
Total marché (machines + accessoires+ logiciels)	6,5	-5.8%
Dont total consoles	1,4	-2.1%
Dont logiciels consoles	4,1	-2.6%
Logiciels PC	1,6	+7%

Par ailleurs, le développement du on-line constitue aujourd'hui un nouvel enjeu. En effet, le on line fait naître une nouvelle plateforme de jeu qui permet d'associer un nouveau réseau de distribution et un nouveau support.

Enfin, l'apparition des téléphones WAP, de l'UMTS, de la télévision interactive... permet d'identifier dès aujourd'hui les supports des jeux de demain.

#### 3.7.2.1 Les PC

Le parc mondial de PC multimédia est aujourd'hui estimé à 59 millions. Le taux d'équipement des ménages en PC est aujourd'hui de 40 % aux USA, et 23 % en France contre 7% en 1996 (source : Screen Digest).

Selon l'Idate, le nombre de foyers équipés en PC au Japon, USA et Europe devrait progresser de 45% sur la période 2000-2005.

Le prix des PC continue de baisser, se situant autour de 9000 francs en 1999, avec une offre de matériel à partir de 3 000 francs (source : GFK).

Parallèlement, la capacité des ordinateurs continue de doubler tous les 18 mois à prix constant. La sortie du Pentium III par Intel a en outre permis d'augmenter des caractéristiques ciblées sur les jeux, tels la rapidité et la capacité 3D.

Enfin les capacités de stockage, en terme de disque dur ou de support (disquette, CD-Rom) ont été multipliées par 500 avec le CD-Rom et encore par 10 avec le DVD.

### 3.7.2.2 Les consoles

Les intervenants dans l'industrie de la console sont principalement les fabricants, qui sont aussi des développeurs et des éditeurs de jeux pour leur plate forme. Les principaux acteurs aujourd'hui sont SONY, NINTENDO et SEGA. MICROSOFT, nouvel intervenant en tant que fabricant de console, devrait lancer sa première console fin 2001 alors que SEGA a annoncé l'arrêt de la production de la Dreamcast pour un recentrage de ses activités vers la production et l'édition de jeux.

Si NINTENDO et SEGA sont présents sur ce marché depuis 1986, SONY, qui ne s'est lancé qu'en 1995 avec la PlayStation, s'octroie aujourd'hui 65 % de part de marché en Europe et 53 % aux Etats Unis (source : Dataquest). Le parc de consoles installées, estimé à 89 millions en 1999, a dépassé celui des PC multimédias.

La durée de vie des consoles est d'environ 5 ans, le niveau technologique progressant par paliers à chaque génération. NINTENDO est ainsi passé du Game boy 8 bits à la console 16 bits puis directement à la Nintendo 64 pour contrer la PlayStation (28 bits) et la Sega Saturn (28 bits).

La nouvelle génération de consoles à 128 bits prévue pour 1999/00 ne fait aujourd'hui que démarrer, avec l'arrivée fin 2000 de la PlayStation 2 de Sony et l'arrivée programmée en 2001/2002 de la Gamecube et de la Gameboy Advanced de Nintendo ; de la X-box de Microsoft.

L'année 2000 a été marquée par le lancement de la PlayStation 2 dont le parc installé représente déjà 10 millions d'unités au monde en Mars 2001 avec un objectif de 20 millions d'unités fin 2001. Sega a connu moins de succès avec la Dreamcast et a dû annoncer son retrait de l'activité de vente de consoles au cours du 1er trimestre 2001.

#### - Intérêt des supports et évolutions

L'avantage principal des consoles réside dans leur simplicité d'utilisation, leur prix (environ 10 fois moins élevé qu'un PC), et leur technologie optimisée pour améliorer les conditions de jeu. Cette situation est cependant en train d'évoluer avec la baisse des prix des ordinateurs et surtout la progression rapide et régulière de leurs capacités.

On constate ainsi que :

- Les PC progressent de façon régulière, les consoles par saut à chaque nouvelle génération.
- Chaque nouvelle génération de console apporte un saut technologique de moindre ampleur que la précédente ; ainsi le passage de 16 à 32 bits a permis de passer en 3D mais le passage en 128 bits sera de l'ordre de l'amélioration plutôt que de la révolution.
- Enfin, alors que les consoles disposaient en 1994 de 2 à 3 ans d'avance sur les PC, celle-ci est de quelques mois aujourd'hui par rapport aux meilleurs PC.

### 3.7.2.3 Internet

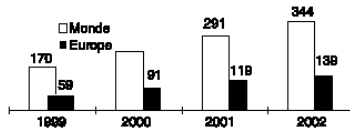
Le réseau Internet, après avoir connu une première phase de développement aux Etats-Unis, se développe depuis 1996 au niveau mondial à un rythme soutenu. Les facteurs principaux en sont :

- le développement des infrastructures d'accès,
- la baisse du coût des ordinateurs personnels,
- l'apparition de logiciels et services performants capables de satisfaire de réels besoins,
- la baisse des coûts de connexion au réseau.

Cette forte croissance s'accompagne d'une demande accrue de contenus de qualité et à forte valeur ajoutée, que ce soit dans les domaines de l'utilitaire ou ceux du loisir. D'où l'explosion du e-commerce, la constitution de communautés virtuelles et la multiplication des possibilités de divertissements en ligne.

Une étude Dataquest prévoit qu'entre 1999 et 2002, le nombre d'internautes progressera de 170 à 344 millions dans le monde et de 59 à 139 millions en Europe.

Evolution du nombre d'internautes de 1999   2002 (en millions)



Source : Dataquest, 11/99

La croissance d'Internet devrait  tre tr s forte dans les prochaines ann es en Europe, o  le taux de p n tration se rapproche progressivement des taux  lev s que connaissent L'Am rique du Nord, les pays scandinaves et certains pays asiatiques. Cette croissance devrait  tre favoris e par plusieurs facteurs techniques et des facteurs de march  :

• Facteurs techniques :

1. La baisse du co t des communications et le d veloppement des connexions   haut d bit (technologies c ble, satellite et surtout ADSL, cons quence de la d r glementation du march  des t l communications).
2. L'acc s plus facile des foyers   Internet gr ce   la baisse continue du prix des supports d'acc s (PC notamment) aux offres gratuites ou sous forme de forfaits   des prix attractifs propos s par les fournisseurs d'acc s.
3. D veloppement de supports d'acc s autres que le PC avec la t l phonie mobile et l'utilisation du syst me WAP (Wireless Application Protocole), des Pocket PC et PDA, l'acc s   Internet par la t l vision (Web TV et t l vision interactive), l'arriv e sur le march  des consoles permettant l'acc s   Internet (Playstation 2, Dreamcast, X-Box), les bornes interactives, etc...
4. Apparition de nouveaux langages de programmation multi-utilisateurs.

• Facteurs de march  :

1. La g n ralisation progressive de l'utilisation d'Internet au sein des  coles et universit s, mais aussi des entreprises.
2. La volont  des gouvernements de d ployer des moyens importants pour acc l rer la d mocratisation d'Internet.
3. La croissance du nombre de sites proposant du contenu en langue locale.

Le d veloppement d'Internet devrait toutefois varier d'un pays europ en   l'autre. Il sera particuli rement soutenu dans les pays d'Europe du Sud qui accusent un certain retard par rapport   ceux d'Europe du Nord.

**Croissance moyenne annuelle de 1998   2002 du nombre d'internautes parpays**

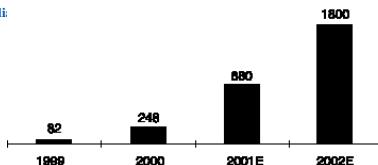
France.....	54%
Italie.....	44%
Espagne.....	43%
Allemagne.....	34%
Royaume-Uni .....	27%

Source : IDC novembre 1999

3.7.2.4 Communaut s virtuelles ludiques et jeux en ligne

Bien que les jeux en ligne existent depuis les ann es 1980 sous l'impulsion notamment de l' diteur Kesmai (jeu Air Warrior en 1987), ce march    v ritablement pris son essor au cours des trois derni res ann es avec le d veloppement d'Internet. D'abord exorcissement du march  des jeux hors ligne, les jeux en ligne sont devenus un march    part enti re. Une  tude de Datamonitor estime que son chiffre d'affaires passera de 82 millions de \$ en 1999   1 800 millions de \$ en 2002 pour atteindre 4 900 millions de \$ en 2004 soit une progression de plus de 100% par an.

### Evolution du marché mondial



Source : Datamonitor

La typologie de l'offre on-line se rapproche à première vue de celle des jeux off-line (jeux d'action, jeux de rôle, jeux de stratégie, jeux de sociétés et jeux de simulation...) à une différence majeure près : lorsque les parties jeux vidéo se jouent de 1 à 4 joueurs, les jeux on-line et les univers ludiques développés on-line peuvent accueillir plusieurs centaines de joueurs simultanément.

La délocalisation des joueurs qui sont parfois à plusieurs milliers de kilomètres les uns des autres exige des possibilités de conversation et d'échanges évoluées entre les joueurs. Leur succès, notamment à l'international, requiert le développement d'interfaces linguistiques sophistiquées afin que des joueurs de langues maternelles différentes puissent communiquer entre eux. Ainsi, faut-il traduire les jeux en cinq langues pour toucher 70% de l'audience européenne.

Les jeux en ligne présentent par ailleurs une segmentation spécifique :

- les jeux " web-based " : ce sont des petits jeux simples jouables en ligne. Ils offrent une interactivité et des qualités graphiques limitées. Ils sont essentiellement utilisés comme outil marketing, ou sont proposés sur des sites spécialisés dans le jeu à destination de joueurs peu impliqués qui les utilisent quelques minutes. A titre d'exemple, citons une série de jeux web-based développés par Kalisto sur le thème du Décaathlon qui a attiré un million de visiteurs sur le site français tfl.fr en quelques semaines. Ces produits devraient rester une source limitée de revenus pour les développeurs et les éditeurs qui les fournissent car ils sont faciles à créer et le marché devrait vite connaître une abondance de produits.
- les jeux multi-joueurs : ces jeux constituent la majeure partie du temps consommé aujourd'hui. Une large part des jeux vendus dans le commerce offrent aux acheteurs la possibilité d'affronter en ligne d'autres joueurs réels à travers internet. Des sites dits de " match making " permettent aux joueurs de trouver des partenaires et gèrent le déroulement de la partie en assurant un rôle d'intermédiaire entre les joueurs connectés. Ce type de services est ainsi devenu beaucoup plus facile d'accès et un nombre croissant de jeux traditionnels doivent leur succès " off-line " aux possibilités on-line " qu'ils offrent à leurs acheteurs. Le mode de fonctionnement de ces jeux ne devrait pas changer avant plusieurs années.
- les jeux d'univers persistants : ce sont des jeux fondés sur un univers virtuel dans lequel les joueurs peuvent intervenir et interagir entre eux en temps réel. L'univers virtuel est accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Ce type de jeu est extrêmement impliquant pour le joueur, qui doit sans cesse surveiller les événements qui s'y déroulent et donc se connecter régulièrement. Les premières expériences de jeux d'univers semblent prometteuses en termes de revenus. Electronic Arts revendique plus de 200 000 abonnés à Ultima Online alors qu'Everquest de Sony aurait déjà atteint 300 000 utilisateurs. Les abonnés payent un droit d'accès mensuel de l'ordre de 10 \$ qui leur donne le droit de se connecter à tout moment, en sus du prix de la boîte de jeu (40 \$ ou plus). Ces deux exemples illustrent le fait qu'il existe un public prêt à allouer un budget important à ce type de service et donc que la gratuité n'est clairement pas une fatalité pour le jeu en ligne.



### 3.7.3 Structure du marché des jeux vidéo

Plusieurs activités sont à distinguer au sein de l'industrie des logiciels de jeux interactifs :

#### Les studios de développement

Ce sont les créateurs de jeux. A l'instar de CRYO, ils mettent en place des équipes disposant d'une large palette de compétences avec une dizaine de personnes par projet : un scénariste, des graphistes et des programmeurs. Les coûts de développement sont compris en général entre 5 et 10 millions de francs, même s'ils peuvent atteindre des sommets (30 millions de francs) pour certaines productions atypiques.

Depuis quelques années de nombreuses sociétés de taille modeste ont profité de la souplesse et de la réactivité des petites équipes pour s'imposer sur ce marché de la création.

Le financement est bien souvent assuré par un partenaire éditeur qui reverse des royalties sur les ventes.

Une fois qu'un studio a atteint une certaine taille et une bonne réputation, il décide en général de se lancer dans l'édition, plus risquée si l'on ne dispose pas d'un catalogue étoffé, mais plus rentable.

Cependant il est aujourd'hui de plus en plus difficile pour un petit studio de rester indépendant vis à vis des majors qui sont en train de se constituer dans le secteur qui, si elles ne rachètent pas leurs studios partenaires, du moins essayent d'empêcher ceux-ci de devenir trop importants.

Précisons qu'à l'intérieur même de l'activité de développement, la partie purement graphique est souvent sous-traitée en externe.

#### Les éditeurs

L'activité est plus risquée puisqu'il s'agit de développer des produits pour compte propre et d'en assurer la commercialisation. Cependant elle est très rémunératrice et ce en particulier sur les produits développés en interne.

L'éditeur ne se contente pas de produire, il commercialise ses produits et a en général la mainmise sur le marketing .

On assiste actuellement à une phase de concentration ; Les premiers éditeurs mondiaux réalisent plusieurs milliards de francs de chiffre d'affaires.

Cette tendance est pourtant loin d'être achevée. Le marché reste beaucoup plus atomisé que les autres marchés du loisir laissant la place à de nombreuses opportunités.

Les majors sont également entrées dans une phase d'intégration de l'activité de développement et se constituent des studios étoffés, que ce soit par croissance interne ou externe.

#### Les distributeurs

La multiplication de l'offre oblige aujourd'hui les différents intervenants à bien maîtriser la distribution de leurs produits.

Les majors les plus importantes sont de véritables distributeurs : elles diffusent leurs produits directement, si ce n'est dans le monde entier, du moins sur leur propre continent. Elles disposent parfois de filiales sur les autres continents destinées à diffuser en direct auprès des grandes chaînes de magasins.

Les éditeurs un peu plus petits font à l'instar de CRYO le choix de la distribution en direct sur les grandes chaînes de magasins ou la grande distribution dans leur pays et ceux qui leur sont limitrophes, tandis qu'ils s'adressent à des distributeurs locaux, voire à des éditeurs sur le reste du monde.

#### La taille critique

La course à la taille critique, évidente dans le secteur de la distribution, ne fait que commencer dans celui de l'édition. Il semble toutefois qu'un rôle actif pourra être joué en amont par des sociétés de conception et d'édition de jeux vidéo indépendantes et de bonne taille.

Intermédiaire entre le livre et le cinéma, l'industrie du logiciel de loisir interactif est loin d'avoir stabilisé sa structure.

## 3.8 Plan de développement et perspectives d'avenir

### 3.8.1 Evolution récente du Groupe CRYO

L'exercice 2000 a permis de réaliser trois objectifs majeurs du groupe annoncés au cours de l'introduction en Bourse à fin 1998 :

- Maîtrise de la distribution en direct à travers les acquisitions de sociétés de marketing et de distribution Dreamcatcher(Amérique du Nord), Homesoft(Benelux) et Modern Games(Allemagne).
- Réalisation de plus de 25% du chiffre d'affaires du groupe en Amérique du Nord.
- Développement de notre filiale Internet, CRYONETWORKS à travers une cotation spécifique sur le Nouveau Marché.

La croissance est au rendez-vous avec une progression du chiffre d'affaires de 37,5 % par rapport à l'exercice précédent. Cette performance doit néanmoins être modérée par les constatations suivantes :

- Le marché global des jeux vidéos a connu un tassement en 2000 ne progressant que de 10% en Europe et on constate en Amérique du Nord une récession de 2,6%.
- Le groupe CRYO a été affecté par ses phénomènes avec une croissance nulle au quatrième trimestre de l'exercice.
- L'écroulement du marché des ".dot.com" au cours des six derniers mois a amené la Direction à réviser à la baisse les perspectives dans le domaine de la diffusion de nos outils de technologie internet.

### 3.8.2 Perspectives d'avenir de CRYO

Dans un marché du jeu vidéo en période de transition, caractérisé par la montée en charge de la base installée de PlayStation 2 qui devrait atteindre 20 millions d'unités à fin 2001, dans l'attente de la Xbox qui sortira en Europe au deuxième trimestre 2002, et par une stabilisation des prix sur PC autour de 200 francs le Groupe CRYO articule sa stratégie commerciale autour des axes suivants :

- Une gamme éditoriale riche, le plan de sortie de l'année 2001 comportant près d'une quarantaine de titres qui viendront compléter un portefeuille toujours plus diversifié autour de quatre thèmes majeurs : les aventures historiques (Versailles II), les aventures légendes (Atlantis III ...), l'action frisson (From Dusk Till Dawn, Hell Boy...), la nouvelle collection Sport (Roland-Garros, Zidane Générations, Megarace III...).
- Un élargissement du mix-produits, avec un équilibre entre les produits destinés au PC et aux consoles, avec une offre déclinée en DVD, Mac, Game Boy Couleur, PlayStation et surtout six titres programmés pour PlayStation 2.
- Une pénétration agressive des marchés, grâce au développement de la force de vente et du réseau de distribution. Crystal Key, édité par Dreamcatcher, a été distribué à plus de 100 000 exemplaires aux Etats-Unis au premier trimestre alors qu'Atlantis II sorti en Europe en 1999 a fait plus de 100 000 exemplaires aux Etats-Unis entre juin et décembre 2000. Ces efforts sont complétés par la signature de la distribution de labels tiers dans les territoires où nous contrôlons la distribution : Wanadoo Editions en Espagne, en Allemagne ou aux Etats-Unis, Microïds en Espagne, Midas en Hollande ou en Espagne.
- Le sous groupe CRYONETWORKS dont la croissance devrait rester soutenue (+100%) malgré un environnement difficile dans le domaine des logiciels d'infrastructure Internet.

Ainsi et parallèlement à la bataille pour la maîtrise de la distribution de ses produits, CRYO compte désormais mener la bataille du contenu, pour pouvoir préserver la richesse de son offre future. Cette bataille se traduit par :

- Des accords renouvelés avec La Réunion des Musées Nationaux qui débouchera sur l'édition de nouveaux produits 2001 et 2002, dont Egypte II PSX et Versailles II, Egypte Kids et Jerusalem.
- Un budget important consacré à l'achat de licences de personnages à forte notoriété tels que Zorro, Woody Woodpecker, Zinedine Zidane, La Panthère Rose.

Enfin, CRYO se fixe comme objectif prioritaire le retour à la rentabilité d'exploitation, au moyen de :

- un plan d'économies aboutissant à une meilleure maîtrise des coûts de production, incluant notamment la délocalisation des tâches à plus faible valeur ajoutée dans les pays de l'Est, le Canada ou encore l'Asie.
- une reconstitution des marges sur les consoles de nouvelle génération,
- l'intégration harmonieuse des sociétés acquises en 2000.

Le chiffre d'affaires réalisé au cours du premier trimestre 2001 non audité qui a été publié au Balo s'est élevé pour la société CRYO à 6,5 MF et pour le groupe CRYO à 49,2 MF.

### 3.8.3 Perspectives d'avenir de CRYONETWORKS

Le fort ralentissement observé sur le marché des logiciels d'infrastructure pour Internet et le gel des investissements de la plupart des acteurs du secteur des TMTet de la Net Economie imposent la plus grande prudence en matière de prévision.

Dans ce contexte difficile, le chiffre d'affaires anticipé pour l'année 2001 est revu à la baisse à 100 MF (soit malgré tout 100% de croissance), générée à hauteur de :

- 50 MF par l'activité Jeux en ligne (sortie de 4 nouveautés dont les très attendus Dune on-line et Chronique de la Lune Noire) ;
- 50 MF par l'activité Technologie : 20 MF pour la gamme VOPde Vircom avec une commercialisation étendue à l'Europe par les équipes de CRYONETWORKS et 30 MF sur la technologie SCOL, grâce à une prospection accrue des territoires asiatiques (Corée, Hong-Kong...) et Nord-Américain.

En parallèle, dans cet environnement difficile, des mesures de limitation des coûts par rapport au plan de développement annoncé en Septembre 2000 ont d'ores et déjà été prises : gel des effectifs, réduction des frais généraux et des dépenses de marketing, maîtrise des coûts d'infrastructure (serveurs et bandes passantes).

Cette réduction des dépenses d'exploitation a pour objectif le maintien de l'équilibre en 2001.

Le chiffre d'affaires réalisé au cours du premier trimestre 2001 non audité qui a été publié au Balo s'est élevé pour la société CRYONETWORKS à 2,4 MF et pour le groupe CRYONETWORKS à 4,9 MF.

## 3.9 Risques

### 3.9.1 Risques de taux

Les emprunts et dettes financières, hors emprunts obligataires, libellés en taux variable représentent l'essentiel de l'endettement du Groupe mais 50% de l'endettement global après prise en compte de l'Océane. Tous les moyens termes souscrits par le Groupe au cours de l'exercice 2000 (85 millions de francs) l'ont été à taux variable basé sur l'Euribor pour profiter de son niveau particulièrement favorable. Ces emprunts sont tous remboursables par anticipation avec des coûts de résiliation anticipée non significatifs.

### 3.9.2 Risques de change

Au cours de l'exercice 2000, environ 70% de la facturation a été établie dans la zone Euro.

Il n'a à ce jour pas été jugé nécessaire d'adopter des couvertures de change spécifiques. Par ailleurs, la montée en puissance de Dreamcatcher avec des recettes en dollars couvre l'augmentation des dépenses en dollars liés à la fabrication de cartouches Game Boy Color.

### 3.9.3 Marques

La marque CRYO a été déposée dans l'ensemble des pays où la société distribue ses produits.

### 3.9.4 Risques technologiques dans le domaines des jeux pourPC et consoles

Une équipe complète se consacre à la R&D afin de maintenir le groupe à la pointe de la technologie en matière de compression d'images, d'outils 3D et d'intelligence artificielle.

Deux directions techniques veillent à la bonne gestion des matériels et outils graphiques employés par la production.

Pour son activité jeux vidéo classiques, qui représente l'essentiel de l'activité du Groupe, CRYO réalise une forte part de son chiffre d'affaires sur le marché du logiciel PC, qui connaît une croissance technologique beaucoup plus régulière que celle qu'impose au marché de la console des renouvellements de parcs aux sauts technologiques plus ou moins brutaux.

### 3.9.5 Risques de baisse des prix

Les études de marché indiquent une stabilisation des prix des jeux pour PC autour de 200 francs. Le Groupe intégrera cette évolution qui permettra l'accès à de nouveaux segments de clientèle et l'augmentation des volumes.

Par ailleurs, CRYO, du fait d'une reprise en direct d'une partie de sa distribution, devrait voir dans un premier temps ses prix de vente de produits finis augmenter en bénéficiant de l'addition de la marge de grossiste à celle de fabricant. Au 31 décembre 2000, le chiffre d'affaires résultant de la distribution directe était de l'ordre de 72 %.

### 3.9.6 Risques clients

Les clients sont en général des distributeurs importants ou sinon des grandes chaînes de magasins. Le risque client est donc limité même si se substitue à ce risque un risque de litige commercial portant sur les modalités de la distribution pour un territoire donné. Pour les clients étrangers une couverture COFACE a été mise en place.

### 3.9.7 Risques dirigeants

La Direction Générale de CRYO a su réunir progressivement aux postes clés de l'entreprise des personnes particulièrement motivées, et le plus souvent jeunes. La cohésion de cet ensemble est forte. Cependant, les personnes disposant de compétences forte sur ce secteur sont rares et la concurrence est vive entre les sociétés intervenant sur ce marché. La société a prévu un plan ambitieux d'embauches notamment dans les fonctions d'encadrement et de contrôle. Elle compte de plus motiver et retenir par l'attribution de stock options ses collaborateurs clés qui ne seraient pas encore associés au capital.

### 3.9.8 Risques spécifiques liés au développement de CRYONETWORKS

#### 3.9.8.1 Dépendance au marché de l'Internet

Le succès futur de la société dépend, en grande partie, du développement continu de l'infrastructure générale d'Internet en tant que réseau fiable offrant une vitesse d'exécution, une capacité et une sécurité satisfaisantes. Elle dépend également du développement de produits nouveaux tels que les technologies d'accès " haut débit " (câble, ADSL, satellite) qui permettent un accès fiable à Internet et la transmission rapide des données de taille importante (son, images, mouvement).

#### 3.9.8.2 Dispositions et incertitudes légales

L'offre de la société dépend d'Internet et de ses évolutions. Or le rapide développement d'Internet n'a pas été suivi par une adaptation des textes réglementaires nationaux et internationaux, de plus certaines réglementations sont transitoires, par exemple :

- De nouvelles réglementations sont susceptibles d'être adoptées sur la protection de la vie privée de l'utilisateur et sur les informations fournies via Internet.
- En matière de e-commerce international, de nombreuses questions juridiques restent en suspens concernant, entre autres, la possibilité pour les différents pays de réglementer la fourniture de services ou de produits d'un pays à l'autre.

Par conséquent, la société ne doit pas exclure que l'adoption de nouvelles réglementations nationales ou internationales entraîne une limitation de son activité ou des coûts complémentaires.

### 3.10 Faits exceptionnels et litiges

Un litige était en cours opposant la société CRYO à la société Canal + multimédia portant sur la résiliation du contrat de licence d'exploitation du programme le Deuxième Monde en mars 1998. Le tribunal de commerce de Paris a rendu le 16 octobre 1998 un jugement par lequel il a débouté Canal + Multimédia de l'intégralité de ses demandes d'un montant total de 17.376 milliers de francs et accueilli dans leur principe la plupart des demandes reconventionnelles de CRYO. Le tribunal a confié l'évaluation du préjudice commercial subi par CRYO à un expert en fixant toutefois une provision de 1 million de francs au profit de CRYO. Canal + Multimédia a interjeté appel de la décision.

Tout en maintenant leurs positions respectives, mais soucieuses de mettre fin au litige qui les oppose, les sociétés ont décidé de mettre un terme amiable. Un protocole transactionnel a été signé entre les parties en vertu duquel un montant de 10.000.000 de francs hors taxes a été versé à la société CRYO en compensation de la perte du chiffre d'affaires subie par CRYO. Les parties ont ainsi mis fin de manière définitive au litige qui les oppose.

D'autre part, les sociétés CRYO et CRYONETWORKS font l'objet d'un contrôle fiscal :

- Contrôle fiscal CRYO : un contrôle fiscal portant sur les années 1997, 1998 et 1999 s'est déroulé courant 2000. A ce jour, seule l'année 1997 a été notifiée pour un montant de 234 030 FF. Les droits rappelés s'élèvent à 553 953 FF de TVA et 68 115 FF d'IS, les pénalités et intérêts de retards sont de 165 915 FF. CRYO conteste la quasi-totalité des redressements qui lui ont été notifiés, soit 465 889 FF de TVA et 68 115 FF d'IS. Les années 98 et 99 ont été contrôlées mais les notifications n'ont pas été envoyées. Par mesure de prudence, la société a provisionné dans ses comptes un montant de 1 MF.
- Contrôle fiscal CRYONETWORKS : un contrôle fiscal portant sur les exercices 1998 et 1999 a débuté en mars 2001. Rien n'a encore été notifié à ce jour.

Les dotations exceptionnelles aux provisions correspondent à hauteur de 18 MF à une estimation du risque lié à la rupture des contrats avec les distributeurs antérieurs, suite à la restructuration du réseau de distribution en Allemagne et à l'acquisition de la filiale BMS Modern Games.

Il n'existe par ailleurs pas d'autre faits exceptionnels ou litiges pouvant avoir, ou ayant eu dans le passé récent, une incidence significative sur l'activité, les résultats, la situation financière et le patrimoine de CRYO et de ses filiales.

## 4. Situation financière et résultats

### 4.1 Rapport des Commissaires aux Comptes sur les Comptes Consolidés Cryo S.A.

Siège social : 24, rue Marc Seguin - 75 018 Paris

Capital social : n. 6 145 798

#### Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes consolidés

Exercice clos le 31 décembre 2000

Mesdames, Messieurs,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre assemblée générale, nous avons procédé au contrôle des comptes consolidés de la société Cryo S.A., établis en France Française, relatifs à l'exercice clos le 31 décembre 2000, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Les comptes consolidés ont été arrêtés par le conseil d'administration. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

Nous avons effectué notre audit selon les normes professionnelles applicables en France ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes consolidés ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à examiner, par sondages, les éléments probants justifiant les données contenues dans ces comptes. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis et les estimations significatives retenues pour l'arrêté des comptes et à apprécier leur présentation d'ensemble. Nous estimons que nos contrôles fournissent une base raisonnable à l'opinion exprimée ci-après.

Nous certifions que les comptes consolidés, établis conformément aux règles et principes comptables applicables en France, sont réguliers et sincères et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière, ainsi que du résultat de l'ensemble composé de la entreprise comprises dans la consolidation.

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur :

- le paragraphe intitulé " Chiffre d'affaires " de la note I.3 de l'annexe dans lequel les éléments constitutifs du chiffre d'affaires et leur méthode de comptabilisation ont été décrits. Ce paragraphe indique notamment la comptabilisation en chiffre d'affaires des contributions des coproducteurs au développement des jeux qui s'élèvent au 31 décembre 2000 à 19,1 millions de francs selon la note IV.1 de l'annexe.
- la note V.9 de l'annexe qui précise les conditions dans lesquelles un montant de 10 millions de francs a été comptabilisé en chiffre d'affaires, suite à la résolution d'un litige au cours de l'exercice 2000.
- la note III.4 de l'annexe sur les créances clients et comptes rattachés qui s'élèvent à 200,4 millions de francs au 31 décembre 2000 et dont 34,4 millions de francs sont issues des comptes du sous-groupe Cryonetworks. Cette note indique notamment que le poste clients et comptes rattachés de la filiale Cryonetworks, consolidée dans Cryo au 31 décembre 2000, inclut à hauteur de 18,2 millions de francs des créances échues et non encore réglées à fin mai 2001 et à hauteur de 6,9 millions de francs de créances à échoir sur les clients qui présentent ces créances échues non réglées.

Par ailleurs, nous avons également procédé à la vérification des informations relatives au groupe données dans le rapport de gestion conformément aux normes professionnelles applicables en France. A l'exception de l'incidence éventuelle des faits exposés ci-dessus, nous n'avons pas d'autres observations à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

Paris La Défense et Paris, le 11 juin 2001

KPMG Audit

Département de KPMG S.A.

Frédéric Quélin

Associé

Frédéric Ducaffy

## 4.2 Comptes Consolidés

**Compte de résultat consolidé Groupe CRYO Exercice 2000**

(Tous les montants sont exprimés en milliers de francs)

	Exercice 2000		Exercice 1999		Exercice 1998	
	KF	K EUR	KF	K EUR	KF	K EUR
<b>PRODUITS D'EXPLOITATION</b>						
Chiffre d'affaires net	328 542	50 086	238 985	36 433	158 580	23 720
Production immobilisée	107 162	16 337	81 318	12 397	50 316	7 671
Reprises sur amortissements et provisions, TC	23 983	3 656	7 788	1 180	1 840	281
Autres produits liés à l'exploitation	6 019	918	1 535	234	(237)	-36
<b>Total des produits d'exploitation</b>	<b>465 706</b>	<b>70 997</b>	<b>329 576</b>	<b>50 244</b>	<b>207 509</b>	<b>31 635</b>
<b>CHARGES D'EXPLOITATION</b>						
Achats et variations de stocks	67 466	10 285	58 079	8 854	27 041	4 122
Autres achats et charges externes	170 415	25 980	81 206	12 380	42 629	6 499
Impôts, taxes et versements assimilés	6 307	961	3 433	523	2 435	371
Charges de personnel	104 527	15 935	62 176	9 479	50 345	7 675
Dotations aux amortissements et provisions	94 302	14 468	55 548	8 468	34 509	5 261
Autres charges d'exploitation	43 360	6 610	57 793	8 810	39 900	6 083
<b>Total des charges d'exploitation</b>	<b>486 977</b>	<b>74 239</b>	<b>318 235</b>	<b>48 515</b>	<b>196 859</b>	<b>30 011</b>
<b>RESULTAT D'EXPLOITATION</b>	<b>(21 272)</b>	<b>(3 242)</b>	<b>11 341</b>	<b>1 729</b>	<b>10 650</b>	<b>1 624</b>
RESULTAT FINANCIER	429	65	(1 010)	(154)	(3 844)	(586)
<b>RESULTAT COURANT AVANT IMPOT</b>	<b>(20 842)</b>	<b>(3 177)</b>	<b>10 331</b>	<b>1 575</b>	<b>6 806</b>	<b>1 038</b>
RESULTAT EXCEPTIONNEL	98 751	15 054	(72)	(11)	(67)	(10)
Participation des salariés aux résultats de l'entreprise	0	0	(321)	-49	322	49
Résultat sociétés mises en équivalence	272	41	65	10	135	21
Amortissement des écarts d'acquisition	2 959	487				
Impôt sur les bénéfices	628	96	(2 289)	-349	577	88
<b>BENEFICE OU PERTE</b>	<b>74 010</b>	<b>11 283</b>	<b>12 804</b>	<b>1 962</b>	<b>5 705</b>	<b>870</b>
<b>MINORITAIRES</b>	<b>4 357</b>	<b>664</b>	<b>178</b>	<b>27</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>GROUPE</b>	<b>69 653</b>	<b>10 619</b>	<b>12 626</b>	<b>1 936</b>	<b>5 705</b>	<b>870</b>

## Bilan consolidé Groupe CRYO au 31 Décembre 2000

(Tous les montants sont exprimés en milliers de francs)

ACTIF	Année 2000		Année 1999		Année 1998	
	KF	%	KF	%	KF	%
<b>ACTIF IMMOBILISE</b>						
Survalens	43 057	5,29%	16	0,00%	85 449	41,95%
Immobilisations incorporelles	186 004	22,84%	127 968	30,18%	4 457	2,19%
Immobilisations corporelles	13 116	1,61%	6 304	1,49%	2 132	1,05%
Immobilisations financières	4 307	0,53%	1 214	0,29%		
<b>Total de l'actif immobilisé</b>	<b>246 484</b>	<b>30,26%</b>	<b>136 502</b>	<b>31,96%</b>	<b>92 088</b>	<b>45,18%</b>
<b>ACTIF CIRCULANT</b>						
Stocks	38 003	4,67%	14 187	3,35%	8 666	4,25%
Clients et comptes rattachés	200 424	24,61%	121 173	28,58%	64 425	31,63%
Autres créances	84 924	10,39%	28 944	6,83%	19 198	9,42%
Disponibilités	220 386	27,06%	104 289	24,60%	17 370	8,53%
<b>Total de l'actif circulant</b>	<b>543 407</b>	<b>66,72%</b>	<b>269 593</b>	<b>63,35%</b>	<b>109 659</b>	<b>53,83%</b>
Comptes de régularisation	24 601	3,02%	19 900	4,69%	2 011	0,99%
<b>TOTAL ACTIF</b>	<b>814 492</b>	<b>100,00%</b>	<b>423 995</b>	<b>100,00%</b>	<b>203 708</b>	<b>100,00%</b>



## Bilan consolidé Groupe CRYO au 31 Décembre 2000

(Tous les montants sont exprimés en milliers de francs)

PASSIF	Année 2000		Année 1999		Année 1998	
	KF	%	KF	%	KF	%
<b>CAPITAUX PROPRES</b>						
Capital	40 313	49,5%	29 208	68,9%	29 208	14,34%
Réserves consolidées	83 028	10,19%	43 815	10,33%	38 078	18,69%
Résultat consolidé	69 653	8,57%	12 626	2,98%	5 705	2,80%
Intérêts minoritaires	116 932	14,36%	504	0,12%	0	0,00%
<b>Total des capitaux propres</b>	<b>309 936</b>	<b>38,05%</b>	<b>86 153</b>	<b>20,32%</b>	<b>72 991</b>	<b>35,83%</b>
Avances conditionnées	7 430	0,91%	4 763	1,12%	3 085	1,51%
Provisions pour risques et charges	30 281	3,72%	6 399	1,51%	4 232	2,06%
<b>DETTES</b>						
Emprunts et dettes financières	218 300	26,80%	188 238	44,41%	24 847	12,20%
Dettes d'exploitation	148 785	18,27%	95 440	22,51%	77 887	36,23%
Autres dettes	94 084	11,59%	38 445	9,07%	19 398	9,52%
<b>Total des dettes</b>	<b>461 169</b>	<b>56,62%</b>	<b>322 123</b>	<b>75,99%</b>	<b>122 132</b>	<b>59,95%</b>
Comptes de régularisation	5 686	0,70%	4 497	1,06%	1 268	0,62%
<b>TOTAL PASSIF</b>	<b>814 492</b>	<b>100,00%</b>	<b>423 995</b>	<b>100,00%</b>	<b>203 708</b>	<b>100,00%</b>

**TABLEAU DE FLUX DE TRESORERIE CONSOLIDE**

(montants exprimés en milliers de francs)

	2000	1999
<b>Flux de trésorerie liés à l'activité</b>		
Résultat de l'exercice	74 010	12 804
Amortissements et provisions	115 770	51 414
Variation des impôts différés	-1 019	486
Résultat net des cessions d'immobilisations	13 150	-18
Profit de dilution Cryonetworks	-158 712	0
Quote-part résultat Sté MEQ	272	65
Marge brute d'autofinancement des sociétés intégrées	43 471	64 751
Quote-part résultat Sté MEQ	-272	-65
Dividendes reçus des sociétés MEQ	0	0
Variation du BFR lié à l'activité	-84 492	-48 763
<b>Flux de trésorerie générés par l'activité</b> A	<b>-41 293</b>	<b>15 923</b>
<b>Flux de trésorerie liés aux opérations d'investissement</b>		
Produit de cessions d'immobilisations	-4 888	0
Acquisitions d'immobilisations	161 348	95 421
Variation des dettes sur immobilisations	-19 680	0
Variations de périmètre	8 709	0
<b>Flux de trésorerie liés aux opérations d'investissement</b> B	<b>145 489</b>	<b>95 421</b>
<b>Flux de trésorerie liés aux opérations de financement</b>		
Dividendes versés aux actionnaires	0	0
Augmentation de capital en numéraire	511	0
Augmentation de capital des filiales souscrites par des tiers	263 218	0
Variation des dettes financières	35 449	164 957
Dividendes versés aux minoritaires		
<b>Flux de trésorerie liés aux opérations de financement</b> C	<b>299 178</b>	<b>164 957</b>
Incidence de la variation du cours des devises	25	0
<b>= variation de trésorerie</b> A-B+C	<b>112 421</b>	<b>85 459</b>
<i>Trésorerie d'ouverture</i>	<i>100 934</i>	<i>15 475</i>
<i>Trésorerie de clôture</i>	<i>213 355</i>	<i>100 934</i>

# GROUPE CRYO

ANNEXE AUX COMPTES CONSOLIDES ARRETES  
AU 31 DECEMBRE 2000

(Les montants sont exprimés en milliers de francs sauf indication contraire.)

## I. PRESENTATION DE LASOCIETE, REGLES ET METHODES COMPTABLES

### I-1. Présentation de l'activité/faits marquants

La Société, constituée et domiciliée en France, a pour activité principale la production, l'édition et la diffusion de logiciels multi-média interactifs.

La période a été marquée par la poursuite de la mise en place d'un réseau de distribution directe des produits avec l'acquisition de 3 sociétés de distribution et d'une société qui commercialise des accessoires. Ainsi le groupe Cryo a racheté au cours du premier semestre 60% de la société TAC en France, 90.51% de la société Homesoft aux Pays-Bas, 60% de la société Modern Games en Allemagne et 62.25% de la société Dreamcatcher au Canada par l'intermédiaire d'une holding financière, la société Cryo Canada détenue à 100%. Ces quatre sociétés ont été consolidées selon la méthode de l'intégration globale à compter de la date de prise de contrôle effective du groupe.

Par ailleurs, le groupe a augmenté sa participation dans la société CSNA(ex Dark Horse Interactive) aux USA portant son pourcentage de détention de 49.6% à 100 %. Cette filiale avait été mise en équivalence au 31/12/1999, elle a été consolidée par intégration globale au 31/12/2000.

Enfin, le Groupe Arnault est entré dans le capital de la filiale Cryonetworks à hauteur de 17% par l'intermédiaire de la Compagnie Financière du Nord. La filiale Cryonetworks a été introduite au nouveau marché de la bourse de Paris le 25 septembre 2000. Le pourcentage de détention du groupe Cryo est ainsi passé de 95% à 61.5% générant un profit de dilution de 158 MF figurant en résultat exceptionnel.

Au cours du second semestre 2000, la filiale Cryonetworks a racheté 60% de la société Vircom au Canada qui exerce une activité de conception et production de logiciels d'infrastructure Internet ainsi que de jeux de rôle on line multijoueurs.

### I-2. Principes de consolidation

Les nouvelles dispositions du règlement numéro 99-02 du Comité de la Réglementation Comptable relatif aux comptes consolidés homologué le 22 juin 1999, ont été appliquées pour la première fois lors de l'arrêté semestriel du 30 juin 2000. L'application de ce règlement n'a pas eu d'impact sur les méthodes utilisées par la Société.

Les comptes individuels des sociétés du groupe CRYO sont établis selon les principes comptables locaux. Les différences significatives éventuelles avec les principes comptables français ont été retraitées pour l'établissement des comptes consolidés.

Les comptes des sociétés contrôlées de façon durable et exclusive par Cryo sont consolidés par intégration globale.

Les participations dans lesquelles le groupe exerce de manière durable une influence notable sont mises en équivalence. Celle-ci est présumée lorsque le pourcentage de détention de ces dernières est compris entre 20 et 50%.

En conformité avec le règlement 99-02, certaines sociétés sont exclues du périmètre de consolidation dans la mesure où leur intégration avec les autres entreprises en situation d'être consolidées ne présente pas un caractère significatif par rapport aux comptes consolidés de l'ensemble des entreprises incluses dans le périmètre de consolidation.

Toutes les transactions significatives entre les sociétés intégrées, ainsi que les résultats internes non réalisés, compris dans l'actif immobilisé et dans les stocks des sociétés consolidées sont éliminés.

### I-3. Règles et méthodes comptables

#### IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

##### a- Frais d'établissement :

Ces frais correspondent aux frais d'augmentation de capital, et sont amortis linéairement sur cinq ans.

##### b- Frais de recherche et de développement :

La Société, conformément à l'article D19-al 2 du Code de Commerce, a opté pour l'immobilisation à l'actif du bilan des frais de recherche appliquée et de développement. Ces frais sont amortis sur une durée de 3 ans.

Ces frais portent sur le développement d'innovations dans les domaines graphiques, audio-vidéo, et télécommunication, utilisables sur plusieurs produits multimédia interactifs. Ils incluent les frais de personnel, les achats et les frais indirects de production.

##### c- Droits et licences :

Ce poste correspond au coût d'acquisition de droits ou licences d'exploitation de noms ou de scénarios acquis auprès de tiers dans le but de développer des jeux. Ils sont amortis sur la durée d'exploitation de la licence, à compter de la date de commercialisation du jeu.

##### d- Autres immobilisations incorporelles :

Ce poste correspond au coût de production des logiciels créés par la société.

Le coût de production des logiciels est déterminé en conformité avec l'avis du Conseil National de la Comptabilité d'avril 1987. Il inclut l'ensemble des charges engagées pour la réalisation de ces logiciels soit en interne soit en externe (sous traitement) ainsi qu'une quote-part de frais financiers.

Ces logiciels, utilisables sur plusieurs supports, sont amortis à partir de la date de première commercialisation. La durée d'amortissement est de 12 mois prorata temporis. Cependant, si les perspectives de rentabilité commerciale s'avéraient être inférieures à la valeur nette comptable d'un logiciel à la date de clôture de l'exercice, un amortissement complémentaire serait comptabilisé.

##### e- Ecart d'acquisition

Lors de la prise de contrôle d'une nouvelle société, les actifs et passifs identifiables de la filiale acquise sont inscrits au bilan consolidé pour leur juste valeur à cette date. L'écart d'acquisition correspond à la différence entre le coût total d'acquisition et la quote-part du Groupe dans les justes valeurs des actifs et passifs identifiables acquis.

Les écarts d'acquisition sont amortis sur une durée qui tient compte des perspectives d'activité et des caractéristiques des filiales acquises ainsi que des durées d'amortissement habituellement pratiquées dans le secteur d'activité auquel elles appartiennent.

#### IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Elles sont comptabilisées à leur coût historique. Les taux d'amortissement pratiqués sont les suivants :

	Durée	Mode
Matériel de transport	4 ans	Linéaire
Installations générales, agencements	5-10 ans	Linéaire
Matériel informatique	3 ans	Dégressif
Matériel musical	5 ans	Dégressif
Matériel de bureau	5 ans	Linéaire
Mobilier	8 ans	Linéaire

### **Immobilisations acquises par voie de crédit-bail**

La méthode préférentielle du règlement 99-02 est retenue. Les biens faisant l'objet d'un contrat de location financement sont activés dans les comptes consolidés et un emprunt est constaté en contrepartie au passif du bilan.

### **IMMOBILISATIONS FINANCIERES**

La valeur brute des titres des filiales non consolidées correspond soit à leur coût d'acquisition, soit au montant du capital appelé lors de la constitution.

Une provision pour dépréciation des titres est constituée si leur valeur d'utilité devient inférieure à leur coût historique. Cette valeur d'utilité est déterminée par filiale en tenant compte de la quote-part de situation nette détenue, et des perspectives d'activité de la filiale à la date de clôture de l'exercice.

### **STOCKS**

Ce poste est évalué selon la méthode du coût moyen pondéré. Si la valeur des stocks à la date de clôture est inférieure à leur valeur de réalisation, une provision pour dépréciation est constituée à hauteur de la différence.

### **CONVERSION DES ELEMENTS EN DEVICES**

Le traitement comptable retenu dans les comptes individuels des sociétés françaises est maintenu dans les comptes consolidés. Les créances et dettes libellées en devises sont converties en francs français sur la base des taux en vigueur à la date de clôture. Les écarts résultant de cette actualisation sont portés en écarts de conversion au bilan. Les pertes de change latentes font l'objet d'une provision pour risques.

Les comptes des sociétés étrangères faisant partie de la zone Euro sont convertis conformément au rapport fixé entre les devises et l'Euro.

Les comptes des sociétés étrangères ne faisant pas partie de la zone Euro sont convertis au taux de clôture pour le bilan et au taux moyen pour le compte de résultat. Les écarts de conversion sont présentés sur une ligne distincte dans les capitaux propres consolidés.

### **CREANCES CLIENTS ET COMPTES RATTACHES, AUTRES CREANCES :**

Elles sont évaluées à leur valeur nominale. Les créances sont dépréciées, le cas échéant, par voie de provision lorsque les valeurs d'inventaire sont inférieures à leur valeur comptable.

### **VALEURS MOBILIERES DE PLACEMENT :**

Les valeurs mobilières de placement figurent au bilan pour leur prix d'acquisition. Lorsque leur valeur de revient est inférieure à leur valeur d'acquisition, une provision pour dépréciation est constituée du montant de la différence entre ces deux valeurs.

Les plus values latentes à la date de clôture ne sont pas enregistrées au compte de résultat.

### **EMPRUNTS CONVERTIBLES**

Les emprunts convertibles sont comptabilisés au passif du bilan pour leur valeur de remboursement. Les primes de remboursement des emprunts sont portées à l'actif du bilan et sont amorties en fonction de la probabilité de conversion de l'emprunt.

### **FRAIS D'INTRODUCTION EN BOURSE**

Les frais d'introduction en bourse de CRYONETWORKS ont été imputés sur la prime d'émission.

## CHIFFRE D'AFFAIRES

Le chiffre d'affaires inclut les éléments suivants :

- ventes de boîtes de jeux ou de logiciels de technologie : le chiffre d'affaires est reconnu à la date de livraison des produits. Ces ventes sont assorties le cas échéant de clauses de retours dont les quotités sont définies contractuellement. Une provision pour retours est comptabilisée dans les comptes en " provision pour risques " ; elle est évaluée à partir d'un historique des retours constatés les années passées.
- abonnements en ligne : le chiffre d'affaires est reconnu au moment de l'encaissement de la somme versée par le souscripteur en ligne pour l'accès au jeu.
- ventes de licences de jeux et des logiciels de technologie : les contrats de licences permettent au partenaire d'acquies le droit de dupliquer les jeux et de les commercialiser. Le chiffre d'affaires est reconnu lors de la mise à disposition du Master permettant la duplication, et sur la base d'un contrat signé entre les parties déterminant le prix et l'échéancier de règlement. Certains contrats prévoient l'échange entre la société et un partenaire commercial de licences contre d'autres biens ou services. Le chiffre d'affaires des contrats d'échange est reconnu selon le principe d'égalité entre charges et produits. Les échanges sont valorisés à la valeur de marché des biens ou services échangés.
- ventes de licences Run-Time Serveur : dans ce cas, la société vend un droit d'accès à un serveur SCOL pour un nombre déterminé d'utilisateurs pouvant se connecter en simultané. Le chiffre d'affaires est reconnu lors de l'envoi des éléments permettant à l'acquies la mise en oeuvre technique du serveur SCOL: CD-ROM et code d'accès.
- concession de droits d'agents : le chiffre d'affaires est reconnu dès la signature du contrat dans la mesure où l'ensemble des droits permettant à l'agent de réaliser sa mission dans son intégralité sont concédés à cette date.
- revenus de coproduction : la société développe certains jeux en partenariat avec d'autres acteurs professionnels. Chaque coproducteur est propriétaire des logiciels à hauteur de sa contribution financière définie dans le contrat. Les revenus de coproduction comprennent trois éléments :
  - contribution des coproducteurs : En qualité de producteur délégué, la société est chargée de réaliser ou faire réaliser toutes les opérations concourant à la production des jeux, ainsi que tout ou partie des opérations y afférentes. Supportant l'ensemble des coûts de développement des logiciels, la société facture au coproducteur sa contribution financière dans le développement du logiciel selon l'échéancier prévu au contrat de coproduction. La contribution est constatée en revenus de coproduction au prorata des coûts de développement des jeux, engagés à la clôture par rapport aux coûts totaux budgétés au contrat.
  - commission d'édition : la société, en tant que distributeur, assure la commercialisation des jeux et perçoit à ce titre une commission. Celle-ci correspond à un pourcentage du chiffre d'affaires réalisé auprès des clients finaux, déduction faite des charges de fabrication et de marketing. Le taux appliqué dépend des contrats de coproduction.
  - revenus de coproduction : Au titre de sa participation dans la coproduction, la société perçoit une quote-part des recettes nettes coproducteurs. Les recettes nettes coproducteurs correspondent au chiffre d'affaires généré auprès des clients finaux, déduction faite de la commission d'édition, des charges de fabrication et de marketing. La quote-part de la société dans ces recettes nettes est déterminée en fonction de son pourcentage de participation dans le financement du jeu.

## CHARGES DE COPRODUCTION :

En contrepartie des revenus de coproduction reconnus par la société, la totalité des recettes nettes coproducteurs, correspondant au chiffre d'affaires généré auprès des clients finaux déduction faite de la commission d'édition, des charges de fabrication et de marketing, sont comptabilisées en " autres charges d'exploitation ".

## IMPOTSUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats regroupent les impôts exigibles et les impôts différés sur les différences temporaires apparaissant dès lors que la valeur comptable d'un actif ou d'un passif est différente de sa valeur fiscale. Conformément au règlement 99-02, les actifs et passifs d'impôts différés, quelle que soit leur échéance, sont compensés par entité fiscale. Les actifs nets d'impôts différés ne sont comptabilisés sur une entité fiscale que lorsque les perspectives bénéficiaires de celle-ci sont certaines à court terme.

## II PERIMETRE DE CONSOLIDATION

Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe Cryo au 31 décembre 2000 :

<b>SOCIETE</b>	<b>PAYS</b>	<b>POURCENTAGE DE CONTROLE</b>	<b>METHODE</b>
CRYO	France	Société mère	Intégration globale
CRYONETWORKS	France	61.5%	Intégration globale
CRYO UK	U.K	100.00%	Intégration globale
CRYO GmbH	Allemagne	100.00%	Intégration globale
Modern Games	Allemagne	60.00%	Intégration globale
Dreamcatcher	Canada	62.25%	Intégration globale
CRYO Canada	Canada	100.00%	Intégration globale
Vircom	Canada	59.95%	Intégration globale
Homesoft	Pays-Bas	90.51%	Intégration globale
TAC	France	60.00%	Intégration globale
CSNA/DHI	U.S.A	100%	Intégration globale
MD Networks	Italie	35.00%	Mise en équivalence
La Radio.fr	France	90%	Mise en équivalence

Les sociétés suivantes n'ont pas été retenues dans le périmètre de consolidation :

<b>SOCIETE</b>	<b>PAYS</b>	<b>POURCENTAGE DE CONTROLE</b>
CRYO US Inc.	U.S.A	100%
No Prisoners	U.S.A	50%
VIBES	France	10%
GAMESQUAD	France	10%
BET/CRYO	U.S.A	50%

En conformité avec le règlement 99-02, les sociétés CRYO US Inc., No prisoners et BET/CRYO sont exclues du périmètre de consolidation dans la mesure où leur intégration avec les autres entreprises en situation d'être consolidées ne présente pas un caractère significatif par rapport aux comptes consolidés de l'ensemble des entreprises incluses dans le périmètre de consolidation.

Les sociétés Vibes et Gamesquad sont également exclues du périmètre dans la mesure où Cryo n'exerce aucun contrôle sur ces sociétés.

### III NOTES RELATIVES AU BILAN

Tous les montants sont exprimés en milliers de francs.

#### 1. Immobilisations incorporelles et corporelles

(a) Mouvements ayant affecté la valeur brute

Les principaux mouvements enregistrés au cours de la période se résument comme suit :

Rubrique	Au 31/12/99	Var Périmètre	Augmentations	Diminutions	Au 31/12/00
Ecart d'acquisition	16		46.025		46.041
Frais d'établissement	986				986
Frais de recherche et développement	21.897	2.015	14.969		38.881
Droits, licences, divers	6.334	756	13.453 (1)	166	20.377
Autres immobilisations incorporelles	194.279		119.523	17.210 (2)	296.592
Biens acquis en crédit-bail	10.633		3.075		13.708
Autres immobilisations corporelles	9.456	6.333	7.116	1.957	20.948
<b>Total :</b>	<b>243.601</b>	<b>9.104</b>	<b>204.161</b>	<b>19.333</b>	<b>437.533</b>

(1) : ce poste correspond principalement à des achats de droits d'utilisation de noms ou scénarios, intervenus sur l'exercice 2000 dans le but de développer de nouveaux jeux.

(2) : les diminutions intervenues au cours de l'exercice, correspondent d'une part à des abandons de projets en cours de développement que la société a décidé de ne pas achever pour un montant de 13 100 0000 FF ; et d'autre part à la valeur nette comptable d'une coproduction en cours de développement cédée.

Le poste "autres immobilisations incorporelles" correspond aux logiciels multimédia interactifs créés ou coproduits au 31/12/00.

Il se décompose ainsi :

	2000	1999
Logiciels en cours de production :	80.647	63.972
Logiciels commercialisés :	141.737	96.063
Coproductions en cours :	17.437	4.989
Coproductions commercialisées :	56.771	29.255
<b>TOTAL</b>	<b>296.592</b>	<b>194.279</b>

La société a incorporé au cours de l'exercice 2000 au coût de production des jeux et coproductions des frais financiers pour un montant de 4.665 KF contre un montant de 2.487 KF en 1999.



## (b) Amortissements et provisions

Les variations des amortissements et provisions pour dépréciation s'analysent comme suit :

Rubrique	Au 31/12/99	Var Périmètre	Augmentations	Diminutions	Au 31/12/00
Ecart d'acquisition	0		2.984		2.984
Frais d'établissement	855		131		986
Frais de recherche et développement	7.659	866	8.065		16.590
Droits, licences, divers	4.728	136	1.934	166	6.632
Autres immobilisations incorporelles	82.286		64.637	300	146.623
Biens acquis en crédit-bail	8.011		2.376		10.387
Autres immobilisations corporelles	5.774	3.781	3.346	1.747	11.154
<b>Total :</b>	<b>109.313</b>	<b>4.783</b>	<b>83.473</b>	<b>2.213</b>	<b>195.356</b>

## (c) Ecart d'acquisition

Les écarts d'acquisition se décomposent de la façon suivante :

Société	Valeur Brute 2000	Amortissement 2000	Valeur nette 2000
CRYO GMBH	16	16	0
DREAMCATCHER	7.276	728	6.548
HOMESOFT	5.819	436	5.383
MODERN GAMES	8.293	622	7.671
TAC	920	69	851
VIRCOM	23.184	580	22.604
CSNA(ex DHI)	533	533	0
<b>Total :</b>	<b>46.041</b>	<b>2.984</b>	<b>43.057</b>

Compte tenu des éléments figurant au bilan des filiales à leur date d'acquisition, ce sont les valeurs comptables des actifs et passifs de ces sociétés, représentatives de leur valeur d'utilité, qui ont été consolidées dans Cryo au 31 décembre 2000.

Toutes les filiales de Cryo ont une activité de distribution à l'exception de CSNA, qui développe des jeux exclusivement pour le compte de Cryo. Par conséquent, les écarts d'acquisition sont amortis sur une durée de 10 ans, à l'exception de CSNA pour lequel un amortissement intégral a été pratiqué au cours de l'exercice d'acquisition.

Impact sur le compte de résultat des entrées de périmètre:

	Dreamcatcher	Homesoft	Modern Games	TAC	Vircom	Total
Chiffre d'Affaires	74 856	12 437	35 436	12 379	4 042	139 150
Autres Pds Exploit.	325	1 739	1 679	0	0	3 744
Achats consommés	-19 647	-9 743	-23 222	-9 013	-96	-61 721
Charges de pers.	-6 008	-2 238	-6 324	-971	-1 231	-16 772
Autres charges d'exploit.	-35 249	-2 703	-5 929	-1 744	-535	-46 161
Dotat° Amts et Provisions	-1 150	-1 073	-2 327	-3	-361	-4 914
<b>Résultat d'exploitation</b>	<b>13 127</b>	<b>-1 582</b>	<b>-688</b>	<b>648</b>	<b>1 819</b>	<b>13 325</b>
Charges et Pds Fin.	187	0	-85	-72	-63	-33
<b>Résultat Courant Stés Intégrées</b>	<b>13 314</b>	<b>-1 582</b>	<b>-772</b>	<b>576</b>	<b>1 756</b>	<b>13 292</b>
Charges et Pds Except.	0	0	0	3	0	3
Impôts	-5 097	0	230	-137	-211	-5 216
<b>Résultat Net</b>	<b>8 217</b>	<b>-1 582</b>	<b>-543</b>	<b>442</b>	<b>1 545</b>	<b>8 080</b>
Dotat° Amts Goodwills	-743	-436	-622	-69	-580	-2 450
<b>Résultat Net</b>	<b>7 474</b>	<b>-2 018</b>	<b>-1 165</b>	<b>373</b>	<b>965</b>	<b>5 630</b>
Intérêts Minos	-3 102	150	217	-177	-743	-3 655
<b>Résultat Net Gpe</b>	<b>4 372</b>	<b>-1 868</b>	<b>-948</b>	<b>196</b>	<b>222</b>	<b>1 975</b>

## 2. Immobilisations financières

Les immobilisations financières se présentent comme suit :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Participations	355	355	355
Provision pour dépréciation	(287)	(287)	(287)
Prêts	1.288	0	0
Autres immobilisations financières	776	979	4.191
Titres des sociétés mises en équivalence	0	166	47
<b>TOTAL</b>	<b>2.132</b>	<b>1.214</b>	<b>4.306</b>

Les autres immobilisations financières sont notamment constituées par :

- des cautions sur loyers versées au titre de l'occupation des locaux et parkings (1.888 KF), et dont l'échéance est à plus d'un an; des cautions diverses (17 KF).
- une créance immobilisée à hauteur de 250 KF.
- Les actions propres ont fait l'objet d'une note d'information visée par la COB (visa n° 00-1039). Au 31-12-00, il y avait 17.825 titres en compte acquis au cours moyen de 17.41 euros. 14 978 actions ont été revendues depuis janvier 2001 au cours moyen de 17.85 euros.

Les titres de participation non consolidés se décomposent de la façon suivante :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
CRYO US	29	29	29
NO PRISONNERS	29	29	29
GAMESQUAD	5	5	5
VIBES	5	5	5
BETCRYO	287	287	287
<b>TOTAL</b>	<b>355</b>	<b>355</b>	<b>355</b>

\* participation à hauteur de 100 % du capital, dans une société établie sous l'égide de la loi de l'état de Californie (Etats-Unis), et immatriculée sous le nom CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENTUS, Inc. Cette participation a été valorisée au coût historique pour un montant de 29.301 FF, soit 5.000 USD.

\* participation à hauteur de 50 %, pour un montant de 5.000 USD, valorisée au coût historique soit 29.400 FF, dans la société NO PRISONERS MANAGEMENT, Inc, société constituée en janvier 1997, sous l'égide de la loi de l'état de Californie (Etats-Unis).

\* participation à hauteur de 10 %, pour un montant de 5.000 FF, dans la société VIBES, Société à Responsabilité Limitée au capital de 50.000 FF.

\* participation à hauteur de 10 %, pour un montant de 5.000 FF, dans la société GAMESQUAD, Société à Responsabilité Limitée au capital de 50.000 FF.

\* participation à hauteur de 50 %, pour un montant de 286.800 FF, dans une Joint Venture dénommée BETCRYO, Inc., et constituée en mars 1994 sous l'égide de la Loi de l'Etat de Californie (Etats-Unis). Une provision à hauteur de 100 % de la valeur historique de ces titres est comptabilisée dans les comptes depuis l'exercice 1997.

### 3. Stocks

Ils se décomposent comme suit :

	Brut 31/12/00	Provisions 31/12/00	Net 31/12/00	Net 31/12/99	Net 31/12/98
Produits Finis	35.174	1.180	33.994	10.950	6.095
Autres	4.009		4.009	3.237	2.571
<b>TOTAL</b>	<b>39.183</b>	<b>1.180</b>	<b>38.003</b>	<b>14.187</b>	<b>8.666</b>

### 4. Créances clients et comptes rattachés

Les créances clients et comptes rattachés s'analysent comme suit :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Clients et comptes rattachés	68.036	123.731	211.100
Provision pour dépréciation	(3.611)	(2.558)	(10.676)
<b>TOTALNET</b>	<b>64.425</b>	<b>121.173</b>	<b>200.424</b>

Au 31 décembre 2000, toutes les créances clients et comptes rattachés sont à échéance de moins d'un an. Chaque créance a été analysée et provisionnée, le cas échéant, à hauteur du montant dont le recouvrement est jugé improbable.

Le poste Clients et comptes rattachés de la filiale CRYONETWORKS, consolidée dans CRYO au 31 décembre 2000, inclut à hauteur de 18,2 millions de francs des créances échues et non encore réglées à fin mai 2001 et à hauteur de 6,9 millions de francs des créances à échoir sur les clients qui présentent ces créances échues non réglées. Aucune provision n'est comptabilisée dans la mesure où aucun problème particulier de recouvrement n'est anticipé sur ces créances. En particulier, le poste clients inclut les créances significatives suivantes :

- ATDream : 5.169.076 FF au 31 décembre 2000. Cryonetworks a un flux d'affaires récurrent avec cette société coréenne depuis 1999, avec 12,5 millions de francs de facturation pour 8 millions de francs de règlement. Cette société en plein développement est par ailleurs fournisseur de Cryonetworks (prestation graphique et détient les droits de certains jeux qui sont susceptibles d'intéresser Cryonetworks pour une distribution européenne et nord-américaine). La recouvrabilité de la créance n'est pas remise en cause, le client prévoyant le paiement intégral du solde sur le 1er semestre 2001 selon les modalités suivantes :
  - Un premier règlement obtenu par lettre de crédit au 19 mars 2001 pour un montant correspondant à 50% de la créance, soit 300.000 \$ ;
  - Le versement du solde de la créance d'ici le 30 juin 2001.
- GameAZ : 4.387.300 FF au 31 décembre 2000. Cette créance reste justifiée car considérée comme recouvrable malgré l'absence de règlement nouveau intervenu sur 2001. En effet, la société est en cours de négociation afin de rentrer dans le capital de GameAz. La prise de participation resterait toutefois inférieure au montant actuel de la créance due par GameAz et le règlement de cette créance sera négocié également dans le cadre de cette prise de participation. Game Az est l'agent de Cryonetworks à Hong-Kong, territoire considéré comme stratégique par la société notamment dans le domaine des jeux on line.
- MDNetworks : 3.719.925 FF au 31 décembre 2000. Mdnetworks est l'agent de Cryonetworks en Italie, joint-venture entre Cryonetworks (35%) et CTO (65%), toutes deux cotées sur leur territoire respectif et notoirement solvables. Cette société créée en 1999 distribue pour Cryonetworks aussi bien les boîtes de jeux on line que les outils technologiques SCOL sur le territoire italien. Les délais de paiement accordés à MDNetworks reflètent la volonté des deux actionnaires de laisser une marge de manœuvre suffisante à cette filiale en démarrage sur un territoire stratégique. MDNetworks a procédé à un règlement partiel de 109 milliers d'euros le 28 mai 2001 et le paiement du solde, compte tenu des discussions en cours, doit être effectif avant le 30 juin 2001.
- DTP Neuen Medien : 2.414.242 FF au 31 décembre 2000. Bien qu'en retard de règlement, l'état des relations avec ce client ne laisse présager qu'un faible risque de non recouvrabilité sur cette créance dont le règlement intégral est prévu à échéance 30 juin 2001.

## 5. Autres créances

Cette rubrique se résume de la manière suivante :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Avances et acomptes versés	43	59	3.896
Personnel, avances et acomptes	103	229	128
Créances sur organismes sociaux	0	9	25
Créances sur l'état	10.269	18.291	43.464 (1)
Fourisseurs, avoirs à recevoir	2.063	382	10.009
Autres créances	6.720	9.974	27.072 (2)
<b>TOTAL</b>	<b>19.198</b>	<b>28.944</b>	<b>84.594</b>

Toutes les autres créances au 31/12/00 sont à moins d'un an.

- (1) Les créances sur l'Etat incluent au 31 décembre 2000 de créances de TVA et de crédits d'impôt recherche .
- (2) Les autres créances incluent les recettes de coproductions à percevoir par Cryo au 31 décembre 2000 pour 20 260 KF

## 6. Disponibilités

Cette rubrique s'analyse ainsi :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
VMPet certificats de dépôt	537	41.709	187.221
Disponibilités	16.736	62.444	31.384
Intérêts courus à recevoir	75	116	1.767
Caisses	23	20	14
<b>Total disponibilités :</b>	<b>17.370</b>	<b>104.289</b>	<b>220.386</b>

Au 31 décembre 2000, la valeur d'inventaire des valeurs mobilières de placement et certificats de dépôts correspond à leur valeur comptable.

## 7. Comptes de régularisation :

Les comptes de régularisation se présentent de la manière suivante :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Charges constatées d'avance	1.498	1.071	10.314 (1)
Charges à répartir	0	4.029	3.215 (2)
Prime de rembt des obligations	0	14.770	10.556 (3)
Ecart de conversion	513	30	516
<b>TOTAL</b>	<b>2.011</b>	<b>19.900</b>	<b>24.601</b>

- (1) Les charges constatées d'avance au 31/12/00 sont principalement liées à des charges de coproduction intervenues sur des contrats signés fin 2000.
- (2) Les charges à répartir sont principalement constituées des frais d'émission de l'emprunt obligataire convertible émis le 03 décembre 1999 (date de jouissance), les frais d'émission d'emprunt sont répartis sur la durée de l'emprunt, soit 5 ans.
- (3) La variation de ce poste est explicitée au paragraphe 11, ci dessous. La prime de remboursement n'a fait l'objet d'aucun amortissement, compte tenu de l'historique en matière de conversion à ce jour et de la forte probabilité de conversion future des obligations au vu des perspectives d'évolution du cours de l'action d'ici à la date d'échéance de l'emprunt (1er janvier 2005).

**8. Capitaux propres :**

Tableau de variation des capitaux propres consolidés (part du groupe) :

	Capital	Primes Consolidées	Réserves l'exercice	Résultat de conversion	Ecart de Capitaux propres	Total
<b>Situation nette 1998</b>	<b>29.208</b>	<b>37.614</b>	<b>434</b>	<b>5.705</b>	<b>30</b>	<b>72.991</b>
Affectation résultat			5.681	(5.705)	24	0
Emission de 6000 BSA		102				102
Résultat de l'exercice				12.626		12.626
Autres variations					(70)	(70)
<b>Situation nette 1999</b>	<b>29.208</b>	<b>37.716</b>	<b>6.115</b>	<b>12.626</b>	<b>(16)</b>	<b>85.649</b>
Affectation résultat			12.610	(12.626)	16	0
Conversion capital en euros et division par 4 du nominal	9.111	(9.111)				0
Conversion 3000 BSA	39	472				511
Conversion de 149 059 obligations	1.956	35.200				37.156
Résultat de l'exercice				69.653		69.653
Autres variations			(8)		33	25
<b>Situation nette 2000</b>	<b>40.314</b>	<b>64.277</b>	<b>18.717</b>	<b>69.653</b>	<b>33</b>	<b>192.994</b>

Information financière réduite à une seule action (en francs par action) :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Nombres d'actions prises en compte	2.920.840	2.920.840	12.291.596
Situation nette par action (part groupe)	24,99	29,32	15,70
Résultat net par action (part groupe)	1,95	4,32	5,67

**9. Intérêts minoritaires :**

Les intérêts minoritaires passent de 504 KF en 1999 à 116.932 KF en 2000 dont 4.357 KF portant sur le résultat et 112.575 KF sur les réserves. La variation sur les réserves s'explique principalement par les opérations sur le capital de la filiale Cryonetworks à hauteur de 104.749 KF et par l'impact au niveau du groupe Cryo du rachat de Vircom par Cryonetworks à hauteur de 6.250 KF.

**10. Provisions inscrites au bilan :**

Les provisions pour risques et charges se décomposent de la façon suivante :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Provision pour retours	3.422	5.339	7.128
Provision pour impôts différés		486	0
Provisions pour litiges	219	366	1.030
Provision pour change	513	31	397
Autres Provisions	78	178	21.725 (1)
<b>TOTAL</b>	<b>4.232</b>	<b>6.400</b>	<b>30.280</b>

(1) Les provisions dotées au cours de l'exercice 2000 sont principalement liées à des risques apparus suite à l'acquisition de la société allemande BMS Modern Games, ayant entraîné la rupture de contrats avec les distributeurs antérieurs.

## 11. Emprunts et dettes financières divers

Les emprunts et dettes financières divers s'analysent comme suit :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Emprunt obligataire	0	145.305	106.590
Emprunts auprès d'établissements de crédit	11.774	33.053	101.080
Concours bancaires	945	2.666	5.840
Dettes résultant des retraitements de crédit-bail	1.367	2.585	3.419
Intérêts courus	950	689	1.191
Autres emprunts	9.812	4.000	180
<b>TOTAL</b>	<b>24.848</b>	<b>188.298</b>	<b>218.300</b>

La part restant due de ces emprunts à moins d'un an, est de 49.338 KF ; la part de 1 an à 5 ans est de 159.460 KF.

En date du 3 décembre 1999 (date de jouissance) la société a émis un emprunt représenté par 522.445 obligations à option de conversion et/ou d'échange en actions nouvelles ou existantes d'une valeur nominale unitaire de 38 euros.

La durée de l'emprunt est de 5 ans et 29 jours. Le prix de remboursement correspond à 111,34 % de la valeur nominale des obligations. Le taux d'intérêt annuel est de 3%.

Cependant, à tout moment depuis le 3 décembre 1999, les porteurs d'obligations peuvent demander la conversion et/ou l'échange des obligations en actions à raison d'une action (sous réserve d'ajustements prévus) pour une obligation. La société peut à son gré remettre des actions nouvelles à émettre et/ou des actions existantes.

Les variations au cours de l'exercice 2000, s'analysent comme suit :

	31/12/99	Conversion de 149.059 obligations	31/12/00
Nombre d'obligations vivantes	522.445	(149.059)	373.386
Nominal	130.226.553	(37.154.992)	93.071.561
Prime de remboursement	14.770.433	(4.214.159)	10.556.275
Intérêts courus	308.431	2.653.560	2.961.991
<b>TOTAL</b>	<b>145.305.417</b>	<b>(38.715.591)</b>	<b>106.589.826</b>

Au 31/12/00, les emprunts et dettes financières, hors emprunt obligataire, se décomposent comme suit :

- dette à taux fixe : 8.826 KF
- dette à taux variable : 102.884 KF

Le taux moyen d'endettement à taux fixe est de 4.1%. Le taux moyen d'endettement à taux variable est Euribor + 0.6%.

Les contrats de crédit-bail concernent du matériel informatique et ont une durée maximale de 3 ans.

## 12. Dettes d'exploitation :

Ce poste se présente comme suit :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Fournisseurs et comptes rattachés	61.015	77.615	109.903
Avances et acomptes reçus	882	93	120
Dettes fiscales et sociales	15.990	17.732	38.762
<b>TOTAL</b>	<b>77.887</b>	<b>95.440</b>	<b>148.785</b>

Toutes les dettes d'exploitation au 31/12/00 sont à moins d'un an.

### 13. Autres dettes :

Ce poste se présente comme suit :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Clients avoirs à établir	3.464	3 356	5.416
Coproductions	15.678	34 992	56.029
Divers	256	97	32.639 (1)
<b>TOTAL</b>	<b>19.398</b>	<b>38 445</b>	<b>94.084</b>

(1) Dont 16.059 KF relatifs au rachat de Vircom.

### 14. Comptes de régularisation :

Les comptes de régularisation se présentent de la manière suivante :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Au 31/12/00
Produits constatés d'avance	1.106	3.446	3.427
Ecart de conversion	162	1.051	2.259
<b>TOTAL</b>	<b>1.268</b>	<b>4.497</b>	<b>5.686</b>

Le montant des produits constatés d'avance principalement constaté sur des contributions de coproducteurs au 31/12/00 est de 3.427 KF ; contre un montant de 3.446 KF au 31/12/99.

## IV. NOTES RELATIVES AU COMPTE DE RESULTAT

Tous les montants sont exprimés en milliers de francs.

### 1. Chiffre d'affaires

L'évolution du chiffre d'affaires à périmètre constant, est la suivante :

	1999	2000	Var
Périmètre constant	238.986	189.392	- 20.75%
Variation de périmètre		139.150	100.00%
<b>TOTAL</b>	<b>238.986</b>	<b>328.542</b>	<b>+ 37.47%</b>

Le chiffre d'affaires par activité se décompose comme suit :

	1998	1999	2000
<b>Revenus des jeux</b>			
Ventes de jeux	87.764	156.284	239.632
Ventes de licences	36.106	31.153	23.591
Autres produits	1.877	2.294	667
<b>Revenus de technologie</b>			
Ventes de technologie	0	2.838	4.899
Ventes de licences	50	6.710	14.924
Autres produits	2.845	1.629	6.091
<b>Revenus de coproduction</b>			
Contribution coproducteurs	13.299	6.195	19.069
Commissions d'édition	3.985	14.449	7.883
Revenus de coproduction	9.665	17.434	11.785
<b>TOTAL</b>	<b>155.590</b>	<b>238.986</b>	<b>328.542</b>

La répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques, est la suivante :

	1998	%	1999	%	2000	%
France	79.351	51%	111.073	46%	113.594	35%
Europe	60.680	39%	101.454	42%	114.956	35%
Amérique	10.891	7%	9.026	4%	84.382	26%
Asie	3.112	2%	12.760	5%	13.921	4%
Reste du monde	1.556	1%	4.673	2%	1.689	1%
<b>TOTAL</b>	<b>155.590</b>	<b>100%</b>	<b>238.986</b>	<b>100%</b>	<b>328.542</b>	<b>100%</b>

## 2. Dotations aux amortissements et provisions

	1998	1999	2000
Amortissements sur immobilisations	28.926	50.839	80.501
Amortissement charges à répartir		64	182
Provisions sur actif circulant	4.328	4.621	10.314
Provision pour retours	602		3.441
Autres provisions d'exploitation	653	24	464
<b>TOTAL</b>	<b>34.509</b>	<b>55.548</b>	<b>94.902</b>

## 3. Reprises suramortissements et provisions, transferts de charges.

	1998	1999	2000
Reprise provision sur immos			300
Reprise provision sur stocks		169	1.053
Reprise provision pour retours	1.432	495	3.650
Reprise provision créances	408	2.980	2.703
Transfert charges émission Océane		4.094	0
Transfert de charges acquisition filiales			972
Transfert de charges intro en bourse			15.215
<b>TOTAL</b>	<b>1.840</b>	<b>7.738</b>	<b>23.893</b>



#### 4. Impôts sur les bénéfices

La charge d'impôt effective en 2000 s'analyse comme suit :

Produit net d'impôt courant	4.442
Charge nette d'impôt courant	(6.089)
<b>Impôt différé</b>	<b>1.019</b>
<i>Impôt effectif</i>	<i>(628)</i>

L'écart entre la charge théorique d'impôt et la charge d'impôt réelle du groupe en 2000 s'analyse comme suit :

<b>Résultat net consolidé</b>	<b>74 010</b>
Charge d'impôts sur les bénéfices	-1 647
Produits d'impôts différés	1 019
Amortissement écart d'acquisition	-2 999
<b>Résultat consolidé avant impôt et amortissement écart d'acquisition</b>	<b>77 637</b>
Différences permanentes	-89
<b>Résultat retraité des différences permanentes</b>	<b>77 548</b>
Impôt théorique à 33,33% (charge)	25 847
Economie d'impôts sur le profit de dilution non taxable	-52 237
Effet des différences de taux d'impôt à l'étranger	780
Charges déductibles définitivement (frais d'introduction en bourse Cryonetworks)	4 987
Reporters déficitaires de l'exercice n'ayant pas donné lieu à comptabilisation d'impôt différé actif	34 715
Impôts différés actifs nets non reconnus sur différences temporaires	-9 179
Crédits d'impôt recherche	-4 212
Impôt différé comptabilisé dans les comptes sociaux des filiales	-533
Reprise d'impôt différé 99 chez Cryo	-486
Effet de Carry back	-230
Autre	-79
<b>Impôt effectif de l'exercice (produit)</b>	<b>-628</b>

Aucun impôt différé actif n'a été constaté dans les comptes consolidés. Les pertes reportables du groupe s'élèvent à : 92.510 KF pour Cryo et 5.044 KF pour Cryonetworks.

#### 5. Autres charges d'exploitation

	1998	1999	2000
Droits d'auteurs et royautés	4.988	3.346	8.695
Reversements aux ayants-droits	33.959	50.442	26.638
Créances irrécouvrables	207	3.852	2.964
Divers	746	153	5.063
<b>TOTAL</b>	<b>39.900</b>	<b>57.793</b>	<b>43.360</b>

La variation du poste "reversements aux ayants-droits" s'explique principalement par le fait qu'en 1999 un des plus gros succès de l'année "Astérix et Obélix contre César" représentant à lui seul plus de 24% du CAde l'année était une coproduction.

En 2000 les principaux produits coproduits ont été commercialisés sur le second semestre ; leur part dans le CAde l'année est de ce fait moins importante.

## 6. Charges de personnel et effectifs

Au 31 décembre 2000, l'effectif permanent s'élève à 350 personnes à périmètre constant.

	1998	1999	2000
Effectif permanent	175	236	455
Charges de personnel	50.345	62.175	104.526

	Effectif	Charges de personnel
CRYO	212	61.917
CRYO NETWORKS	131	22.670
CRYO UK	4	1.563
CRYO GMBH	3	1.604
HOMESOFT	12	2.238
MODERN GAMES	30	6.324
DREAMCATCHER	36	6.008
TAC	2	971
VIRCOM	25	1.231
<b>TOTAL</b>	<b>455</b>	<b>104.526</b>

## 7. Résultat financier

	1998	1999	2000
Résultat de change	223	162	523
Produits cession valeurs mobilières	101	176	2.369
Intérêts et autres produits financiers		5	2.635
Transferts de charges		2.487	4.665
Dotations nettes de reprises	(419)	489	(2.130)
Intérêts et autres charges financières	(3.749)	(4.328)	(7.632)
<b>Résultat Financier</b>	<b>(3.844)</b>	<b>(1.009)</b>	<b>430</b>

## 8. Résultat exceptionnel

	1998	1999	2000
Produits cession éléments d'actif	3.588		4.888 (1)
Profit de dilution			158.712
Autres produits exceptionnels	383	5	22
VNC des immobilisations cédées	(3.570)		(18.038) (1)
Dotations provisions R&C			(23.446) (2)
Autres charges exceptionnelles	(468)	(77)	(23.386) (3)
<b>Résultat Exceptionnel</b>	<b>(67)</b>	<b>(72)</b>	<b>98.752</b>

1- Les sorties d'immobilisations concernent essentiellement des abandons de projets en cours de développement dont la production a été définitivement arrêtée par la société.

- 2- Les dotations exceptionnelles aux provisions correspondent à hauteur de 18 MF à une estimation du risque lié à la rupture des contrats avec les distributeurs antérieurs, suite à la restructuration du réseau de distribution en Allemagne et à l'acquisition de la filiale BMS Modern Games.
- 3- Les charges exceptionnelles sur opérations de gestion sont pour l'essentiel constituées d'indemnités versées par la société suite à des litiges de nature principalement commerciale.

## V. AUTRES INFORMATIONS

### 1. Engagements donnés

- Le fonds de commerce de la Société est nanti au profit d'un établissement financier, en garantie du paiement des sommes dues dans le cadre des emprunts bancaires contractés.
- 76.225 titres de la société Cryonetworks ont été donnés en nantissement auprès d'un établissement de crédit, en garantie d'un emprunt bancaire.

### 2. Engagements reçus

En garantie d'un prêt accordé par Cryo, la société Index + Création a affecté en gage, à titre de nantissement au profit de Cryo, 14.000 actions de la Société Index Plus.

### 3. Engagements de retraite

Compte tenu de son caractère non significatif, il n'a pas été comptabilisé d'engagement pour indemnité de départ à la retraite au titre de la période.

### 4. Dailly

Le montant total des créances cédées en Dailly s'élève à 6.237 KF au 31 décembre 2000.

### 5. Cautions

- Cryo a accordé sa caution solidaire à titre de garantie dans le cadre d'un prêt de 300.000 USD accordé par un établissement financier à la société de droit américain CSNA, ex Dark Horse Interactive LLC (filiale à hauteur de 100%).
- Cryo a accordé sa caution à hauteur de 5.5 MF en garantie de couverture des opérations de crédit documentaire susceptibles d'être accordées à la société TAC par des établissements bancaires dans le cadre du financement de son activité.

### 6. Identité des sociétés consolidantes

La Société Cryo est consolidée dans les comptes de Financière Agache S.Apar mise en équivalence.

### 7. Rémunérations des dirigeants

Le montant global des rémunérations directes versées aux dirigeants par la société, s'élève à 1.111.200 FF pour l'année 2000.

### 8. Informations postérieures à la clôture.

- Une filiale de distribution a été créée en Espagne en janvier 2001.
- Un contrôle fiscal de la société Cryonetworks, portant sur les exercices 98 et 99, a démarré en mars 2001.

### 9. Litiges

Un litige était en cours opposant la société Cryo à la société Canal + multimédia portant sur la résiliation du contrat de licence d'exploitation du programme le Deuxième Monde en mars 1998. Le tribunal de commerce de Paris a rendu le 16 octobre 1998 un jugement par lequel il a débouté Canal + Multimédia de l'intégralité de ses demandes d'un montant total de 17.376 milliers

de francs et accueilli dans leur principe la plupart des demandes reconventionnelles de Cryo. Le tribunal a confié l'évaluation du préjudice commercial subi par Cryo à un expert en fixant toutefois une provision de 1 million de francs au profit de Cryo. Canal + Multimédia a interjeté appel de la décision.

Tout en maintenant leurs positions respectives, mais soucieuses de mettre fin au litige qui les oppose, les sociétés ont décidé de mettre un terme amiable. Un protocole transactionnel a été signé entre les parties en vertu duquel un montant de 10.000.000 de francs hors taxes a été versé à la société Cryo en compensation de la perte du chiffre d'affaires subie par Cryo. Ce montant de 10MF est comptabilisé en chiffre d'affaires sur l'exercice 2000. Les parties ont ainsi mis fin de manière définitive au litige qui les oppose.

La société fait l'objet d'une procédure de contrôle fiscal sur les exercices 1997 à 1999. Au 31/12/00 seule l'année 97 a été notifiée et a fait l'objet d'une contestation par la société.

### 4.3 Rapports des Commissaires aux Comptes sur les Comptes Sociaux

#### Cryo S.A.

Siège social : 24, rue Marc Seguin – 75 018 Paris  
Capital social : € 6 145 798

#### Rapport général des commissaires aux comptes

Exercice clos le 31 décembre 2000

Mesdames, Messieurs,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par votre assemblée générale, nous vous présentons notre rapport relatif à l'exercice clos 31 décembre 2000, sur :

- le contrôle des comptes annuels de la société Cryo S.A., établis en Francs Français, tels qu'ils sont joints au présent rapport,
- les vérifications spécifiques et les informations prévues par la loi.

Les comptes annuels ont été arrêtés par le conseil d'administration. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

#### 1 Opinion sur les comptes annuels

Nous avons effectué notre audit selon les normes professionnelles applicables en France ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à examiner, par sondages, les éléments probants justifiant les données contenues dans ces comptes. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis et les estimations significatives retenues pour l'arrêté des comptes et à apprécier leur présentation d'ensemble. Nous estimons que nos contrôles fournissent une base raisonnable à l'opinion exprimée ci-après.

Nous certifions que les comptes annuels, établis conformément aux règles et principes comptables applicables en France, sont réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur :

- le paragraphe intitulé " Chiffre d'affaires " de la note I.3 de l'annexe dans lequel les éléments constitutifs du chiffre d'affaires et leur méthode de comptabilisation ont été décrits. Ce paragraphe indique notamment la comptabilisation en chiffre d'affaires des contributions des coproducteurs au développement des jeux qui s'élèvent au 31 décembre 2000 à 16,6 millions de francs selon la note IV.1 de l'annexe.
- la note V.2.4 de l'annexe qui précise les conditions dans lesquelles un montant de 10 millions de francs a été comptabilisé en chiffre d'affaires, suite à la résolution d'un litige au cours de l'exercice 2000.

#### 2 Vérifications et informations spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes professionnelles applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par la loi.

A l'exception de l'incidence éventuelle des faits exposés ci-dessus, nous n'avons pas d'autres observations à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du conseil d'adminis-

tration et dans les documents adressés aux actionnaires sur la situation financière et les comptes annuels. En application de la loi, nous nous sommes assurés que les diverses informations relatives aux prises de participation et de contrôle et à l'identité des détenteurs du capital vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

Paris La Défense et Paris, le 11 juin 2001  
KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.

Frédéric Ducaffy

Frédéric Quélin  
Associé

Frédéric Ducaffy

### **Cryo S.A.**

Siège social : 24, rue Marc Seguin – 75018 Paris  
Capital social : R. 6 145 798

### **Rapport spécial des commissaires aux comptes sur les conventions réglementées**

Exercice clos le 31 décembre 2000

Mesdames, Messieurs,

En notre qualité de commissaires aux comptes de votre société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions réglementées.

1. En application de l'article L. 225-40 du Code de commerce, nous avons été avisés des conventions qui ont fait l'objet de l'autorisation préalable de votre conseil d'administration.

Il ne nous appartient pas de rechercher l'existence éventuelle d'autres conventions mais de vous communiquer, sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques et les modalités essentielles de celles dont nous avons été avisés, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien-fondé. Il vous appartient, selon les termes de l'article 92 du décret du 23 mars 1967, d'apprécier l'intérêt qui s'attache à la conclusion de ces conventions en vue de leur approbation.

Nous avons effectué nos travaux selon les normes de la profession ; ces normes requièrent la mise en oeuvre de diligences destinées à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

#### **1.1 Convention d'usage par Cryonetworks S.A. de la dénomination sociale et de la marque "Cryo"**

- Administrateurs concernés :  
Monsieur Jean-Martial Lefranc, Monsieur Jean-Philippe Ulrich et Monsieur Daniel Piette
- Nature, objet et modalités :  
Aux termes de cette convention ratifiée lors du conseil d'administration du 3 octobre 2000, Cryo S.A. a concédé à titre gratuit à Cryonetworks S.A., le droit exclusif de faire usage de la dénomination "Cryo" pour sa dénomination sociale dans le cadre de l'exercice de son activité en France et à l'étranger sous réserve de certaines dispositions prévues dans la convention ainsi que le droit non exclusif d'utiliser la dénomination "Cryo" à titre de dénomination de ses produits et/ou services intitulés "Cryonics" ainsi que pour son site Internet "Cryopolis".

#### **1.2 Caution non rémunérée donnée parla société Cryo S.A. pour la société TAC Sarl**

- Administrateur concerné :  
Monsieur Jean-Martial Lefranc
- Nature et objet et modalités :

Le conseil d'administration du 30 mars 2000 a autorisé le Président de Cryo S.A. à donner la caution de la société Cryo S.A. pour le compte de la société TAC Sarl.

A ce titre, Cryo S.A. s'est portée caution à hauteur de F. 5 500 000 en garantie de couverture des opérations de crédit documentaire susceptibles d'être accordées à la société TAC Sarl par des établissements bancaires dans le cadre du financement de son activité. Cette caution ne fait pas l'objet d'une rémunération.

Par ailleurs, en application du décret du 23 mars 1967, nous avons été informés que l'exécution des conventions suivantes, approuvées au cours d'exercices antérieurs, s'est poursuivie au cours du dernier exercice.

### **1.3 Contrat de prêt accordé par Markas Holding B.V. au bénéfice de la société Cryo S.A. assorti d'un nantissement de fonds de commerce**

- Administrateurs concernés :

Monsieur Jean-Martial Lefranc, Monsieur Jean-Philippe Ulrich et Monsieur Daniel Piette

- Nature, objet et modalités :

Aux termes d'une convention signée en date du 22 octobre 1996, la société Markas Holding B.V. avait accordé un prêt de F. 10 000 000 à la société Cryo S.A. en vue de financer son besoin en fonds de roulement ainsi que son programme d'investissements.

La durée de ce prêt était de trois ans. Son taux d'intérêt applicable à chaque échéance était le taux PIBOR Franc 3 mois (TIOP) majoré de 100 points de base (1% l'an). Les intérêts étaient versés lors de chaque échéance trimestrielle.

Suivant l'avenant au dit contrat de prêt en date du 8 juillet 1998 et étant rappelé qu'à sa date de signature le capital restant dû par la société au titre du prêt s'élevait à F. 6 000 000, la société Markas Holding B.V. a consenti à la société un concours complémentaire de F. 4 000 000 versé le 10 juillet 1998. Le montant du prêt a été ainsi porté à F. 10 000 000, remboursable en 10 échéances trimestrielles de F. 1 000 000 chacune, la première au 30 septembre 1998 et la dernière le 31 décembre 2000.

En garantie du paiement en principal, intérêts et frais accessoires, des sommes restant dues à la société Markas Holding B.V. par Cryo S.A., le fonds de commerce de production, édition, commercialisation et location de tout objet, matériels, jeux audiovisuels et électroniques destinés aux entreprises et aux particuliers, exploité à titre principal au 24, rue Marc Seguin, 75018 Paris, par Cryo S.A., a été donné en nantissement au profit du prêteur Markas Holding B.V.

Au 31 décembre 2000, le prêt a été soldé conformément à l'échéancier. Le montant des intérêts payés au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2000 s'est élevé à F. 202 029.

Aucune formalité de levée de nantissement n'a été entreprise.

### **1.4 Avance en compte courant accordée parla société Cryo S.A. à la société No Prisoners Management Inc**

- Administrateur concerné :

Monsieur Jean-Martial Lefranc

Nature, objet et modalités

Une avance en compte courant, non rémunérée, d'un montant de USD. 100 000 a été consentie en avril 1997 à la société No Prisoners Management Inc. constituée en janvier 1997, filiale à 50 % de la société Cryo S.A.. Une somme de USD. 50 000 a été remboursée par la société No Prisoners Management Inc. début 1998.

Au 31 décembre 2000, l'avance en compte courant s'élève à USD. 50 000 dans les comptes de Cryo S.A.

### **1.5 Conventions contractées parla société Cryo S.A. avec Monsieur Rémi Herbulot**

#### **1.5.1 Engagement de non concurrence**

- Administrateur concerné :

Monsieur Rémi Herbulot

- Nature, objet et modalités :

Cryo S.A. a signé un accord de non concurrence le 28 février 1998 avec M. Rémi Herbulot qui, depuis cette date, n'est plus salarié de la société. Au titre de cet accord, Cryo S.A. a versé F. 150 000 à M. Herbulot au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2000.

### 1.5.2 Droits d'exploitation du jeu Atlantis II

- Administrateur concerné :  
Monsieur Rémi Herbulot
- Nature, objet et modalités :  
Cryo S.A. a signé avec M. Rémi Herbulot le 28 février 1998 un contrat de cession des droits d'exploitation du jeu Atlantis II, pour un montant fixe de F. 240 000, auquel s'ajoute une rémunération proportionnelle au chiffre d'affaires réalisé sur Atlantis II. En vertu de ce contrat, la société a versé à M. Rémi Herbulot une avance sur les droits d'exploitation acquis d'Atlantis II d'un montant de F. 30 000 au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2000.

### 1.6 Caution solidaire accordée parla société Cryo S.A. à la société Cryonetworks S.A.

- Administrateurs concernés :  
Monsieur Jean-Martial Lefranc, Monsieur Jean-Philippe Ulrich et Monsieur Daniel Piette
- Nature, objet et modalités :  
Cryo S.A. a accordé sa caution solidaire à titre de garantie dans le cadre de l'octroi d'un prêt de F. 2 100 000 accordé par un établissement financier à la société Cryonetworks S.A., filiale à hauteur de 61,4 %. Cette caution n'a pas fait l'objet d'une rémunération. Ce prêt a été remboursé au cours de l'exercice clos le 31 décembre 2000.

### 1.6 Caution solidaire accordée parla société Cryo S.A.pour la société américaine CSNA

- Administrateur concerné :  
Monsieur Jean-Martial Lefranc
- Nature, objet et modalités :  
Cryo S.A. a accordé sa caution solidaire à titre de garantie dans le cadre d'un prêt de USD. 750 000 accordé par un établissement financier à la société de droit américain CSNA(ex Dark Horse Interactive LLC), filiale à hauteur de 100% de Cryo S.A.. Cette caution n'a pas fait l'objet d'une rémunération.  
Ce prêt, remboursé à hauteur de USD. 450 000, s'élève à USD. 300 000 au 31 décembre 2000.

Nous vous présentons également notre rapport sur les conventions visées à l'article L. 225 42 du Code de commerce.

En application de l'article L. 225-240 du Code de commerce, nous vous signalons que ces conventions n'ont pas fait l'objet d'une autorisation préalable de votre conseil d'administration.

Il nous appartient, sur la base des informations qui nous ont été données, de vous communiquer, outre les caractéristiques et les modalités essentielles de ces conventions, les circonstances en raison desquelles la procédure d'autorisation n'a pas été suivie.

### 2.1 Convention de trésorerie avec la société Cryonetworks S.A.

- Administrateurs concernés :  
Monsieur Jean-Martial Lefranc, Monsieur Jean-Philippe Ulrich et Monsieur Daniel Piette
- Nature et objet et modalités :  
Une convention de trésorerie a été conclue le 11 avril 2001 avec effet rétroactif au 1er janvier 2001 aux termes de laquelle chacune des deux sociétés s'engage à avancer de la trésorerie à l'autre société en fonction des besoins et à la demande de cette dernière, dans la limite de 100 millions de francs. Les avances ainsi consenties donneront lieu à paiement d'un intérêt calculé prorata temporis, pendant la durée de chaque avance, au taux Euribor à trois mois augmenté de 0,5%.  
Au 31 décembre 2000, le montant avancé par la société Cryonetworks S.A. à la société Cryo S.A. s'élevait à F. 11 767 121 et a donné lieu à la comptabilisation de charges d'intérêts de F. 114 870 chez Cryo S.A. sur l'exercice 2000, calculées sur la base d'un taux d'intérêts annuel de 6,03%, compte tenu du montant des fonds avancés et de la période sur laquelle ils ont été mis à disposition.  
Au 11 avril 2001, le montant des fonds avancés s'établit à F. 63 638 133.  
Nous vous précisons que, lors de sa réunion du 10 avril 2001, votre conseil d'administration a décidé d'autoriser le principe de cette convention.

Paris La Défense et Paris, le 11 juin 2001

KPMG Audit  
Département de KPMG S.A.

Frédéric Ducaffy

Frédéric Quélin  
Associé

Frédéric Ducaffy

## 4.4 Comptes Sociaux

**Compte de résultat social CRYO Exercice 2000**

(tous les montants sont exprimés en milliers de francs)

	Exercice 2000		Exercice 1999		Exercice 1998	
	KF	K.EUR	KF	K.EUR	KF	K.EUR
<b>PRODUITS D'EXPLOITATION</b>						
Chiffre d'affaires net	IV -1	22 911	212 429	32 385	143 213	21 833
Production immobilisée		87 993	70 043	10 678	44 773	6 836
Reprises sur amortissements et provisions, IC	IV -3	7 873	1 200	6 627	1 840	281
Autres produits liés à l'exploitation		18 199	10 506	1 653	6 221	948
<b>Total des produits d'exploitation</b>		<b>264 332</b>	<b>300 005</b>	<b>45 735</b>	<b>196 047</b>	<b>29 887</b>
<b>CHARGES D'EXPLOITATION</b>						
Achats et variations de stocks		31 329	57 547	8 773	28 470	4 340
Autres achats et charges externes		52 695	75 054	11 442	38 574	5 850
Impôts, taxes et versements assimilés		4 677	2 962	452	2 237	341
Charges de personnel		61 917	50 461	7 693	43 506	6 632
Dotations aux amortissements et provisions	IV -2	70 284	10 715	46 591	32 141	4 900
Autres charges d'exploitation	IV -4	29 615	4 515	56 985	8 687	6 414
<b>Total des charges d'exploitation</b>		<b>290 517</b>	<b>230 000</b>	<b>44 210</b>	<b>186 802</b>	<b>28 478</b>
<b>RESULTAT D'EXPLOITATION</b>		<b>(26 185)</b>	<b>10 005</b>	<b>1 525</b>	<b>9 245</b>	<b>1 409</b>
<b>RESULTAT FINANCIER</b>	IV -5	(14 252)	(742)	(113)	(3 570)	(544)
<b>RESULTAT COURANT AVANT IMPOT</b>		<b>(40 437)</b>	<b>9 263</b>	<b>1 412</b>	<b>5 675</b>	<b>865</b>
<b>RESULTAT EXCEPTIONNEL</b>	IV -6	(54 976)	(57)	(9)	142	22
Participation des salariés aux résultats de l'entreprise		0	(322)	(49)	322	49
Impôt sur les bénéfices	IV -7	(1 956)	(891)	(136)	576	88
<b>BENEFICE OU PERTE</b>		<b>(93 398)</b>	<b>10 418</b>	<b>1 588</b>	<b>4 918</b>	<b>750</b>



**Bilan social CRYO au 31 Décembre 2000**  
(Tous les montants sont exprimés en milliers de francs)

ACTIF	Année 2000		Année 1999		Année 1998	
	KF	%	KF	%	KF	%
<b>ACTIF IMMOBILISE</b>						
Immobilisations incorporelles	148 850	34,79%	112 187	27,68%	74 729	39,18%
Immobilisations corporelles	3 648	0,89%	2 786	0,69%	2 563	1,34%
Immobilisations financières	24 802	5,80%	6 463	1,59%	7 323	3,84%
<b>Total de l'actif immobilisé</b>	<b>177 340</b>	<b>41,44%</b>	<b>121 436</b>	<b>29,96%</b>	<b>84 615</b>	<b>44,36%</b>
<b>ACTIF CIRCULANT</b>						
Stocks	17 168	4,01%	11 088	2,74%	7 037	3,69%
Avances et acomptes versés	2 383	0,56%	0,00%	0,00%		
Clients et comptes rattachés	110 499	25,82%	97 511	24,06%	57 893	30,35%
Autres créances	92 121	21,52%	52 454	12,94%	22 215	11,65%
Disponibilités	7 371	1,72%	102 907	25,39%	17 239	9,04%
<b>Total de l'actif circulant</b>	<b>229 542</b>	<b>53,63%</b>	<b>263 960</b>	<b>65,13%</b>	<b>104 384</b>	<b>54,73%</b>
Comptes de régularisation	21 101	4,93%	19 886	4,91%	1 729	0,91%
<b>TOTAL ACTIF</b>	<b>427 983</b>	<b>100,00%</b>	<b>405 282</b>	<b>100,00%</b>	<b>190 728</b>	<b>100,00%</b>

## Bilan social CRYO au 31 Décembre 2000

(Tous les montants sont exprimés en milliers de francs)

Cryo 2000 Document de Référence

PASSIF	Année 2000		Année 1999		Année 1998	
	KF	%	KF	%	KF	%
<b>CAPITAUX PROPRES</b>						
Capital	40 314	9,42%	29 208	7,21%	29 208	15,31%
Réserves	80 202	18,74%	43 224	10,67%	38 204	20,09%
Résultat	(93 398)	-21,82%	10 418	2,57%	4 918	2,58%
<b>Total des capitaux propres</b>	<b>27 118</b>	<b>6,34%</b>	<b>82 850</b>	<b>20,44%</b>	<b>72 330</b>	<b>37,92%</b>
Avances conditionnées	4 180	0,98%	2 963	0,73%	1 885	0,99%
Provisions pour risques et charges	24 527	5,73%	5 145	1,27%	3 859	2,03%
<b>DETTES</b>						
Emprunts et dettes financières	208 798	48,79%	185 629	45,80%	22 556	11,83%
Dettes d'exploitation	76 175	17,80%	83 739	20,65%	69 107	36,23%
Autres dettes	82 181	19,20%	40 505	9,99%	20 540	10,77%
<b>Total des dettes</b>	<b>367 154</b>	<b>85,79%</b>	<b>309 843</b>	<b>76,45%</b>	<b>112 203</b>	<b>58,93%</b>
Produits constatés d'avance	3 427	0,80%	3 446	0,85%	280	0,15%
Ecart de conversion	1 577	0,37%	1 035	0,26%	161	0,08%
<b>TOTAL PASSIF</b>	<b>427 983</b>	<b>100,00%</b>	<b>405 282</b>	<b>100,00%</b>	<b>190 728</b>	<b>100,00%</b>

# CRYO S.A.

ANNEXE AUX COMPTES ARRETES  
AU 31 DECEMBRE 2000

## I. PRESENTATION DE LA SOCIETE, REGLES ET METHODES COMPTABLES

### 1. Présentation de l'activité

La Société, constituée et domiciliée en France, a pour activité principale la production, l'édition et la diffusion de logiciels multi-média interactifs.

### 2. Rappel des principes généraux et méthodes comptables

Les comptes annuels sont présentés conformément aux principes comptables généralement admis en France et tiennent compte du règlement CRC 99-03 du 29-04-99 relatif à la réécriture du Plan Comptable Général.

Les conventions générales comptables ont été appliquées, dans le respect du principe de prudence conformément aux règles de base :

- continuité de l'exploitation
- permanence des méthodes comptables d'un exercice à l'autre
- indépendance des exercices

et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes annuels.

La méthode de base retenue pour l'évaluation des éléments inscrits en comptabilité est celle des coûts historiques.

### 3. Règles et méthodes comptables

#### IMMOBILISATIONS INCORPORELLES :

##### a - Frais d'établissement :

Ces frais correspondent aux frais d'augmentation de capital, et sont amortis linéairement sur cinq ans.

##### b - Frais de recherche et de développement :

La Société, conformément à l'article D19-al 2 du Code de Commerce, a opté pour l'immobilisation à l'actif du bilan des frais de recherche appliquée et de développement. Ces frais sont amortis sur une durée de 3 ans.

Ces frais portent sur le développement d'innovations logicielles novateur dans les domaines graphiques, audio-vidéo, et télécommunication, utilisables sur plusieurs produits multimédia interactifs. Ils incluent les frais de personnel, les achats et les frais indirects de production.

##### c - Droits et licences :

Ce poste correspond au coût d'acquisition de droits ou licences d'exploitation de noms ou de scénarios acquis auprès de tiers dans le but de développer des jeux.

Ils sont amortis sur la durée d'exploitation de la licence, à compter de la date de commercialisation du jeu.

#### **d- Autres immobilisations incorporelles :**

Ce poste correspond au coût de production des logiciels créés par la Société.

Le coût de production des logiciels est déterminé en conformité avec l'avis du Conseil National de la Comptabilité d'avril 1987. Il inclut l'ensemble des charges engagées par la société pour la réalisation de ces logiciels soit en interne soit en externe (sous traitance) ainsi qu'une quote-part de frais financiers.

Ces logiciels, utilisables sur plusieurs supports, sont amortis à partir de la date de première commercialisation. La durée d'amortissement est de 12 mois prorata temporis. Cependant, si les perspectives de rentabilité commerciale s'avéraient être inférieures à la valeur nette comptable d'un logiciel à la date de clôture de l'exercice, un amortissement complémentaire serait comptabilisé.

#### **IMMOBILISATIONS CORPORELLES :**

Elles sont comptabilisées à leur coût historique. Les taux d'amortissement pratiqués sont les suivants :

	Durée	Mode
Matériel de transport	4 ans	Linéaire
Installations générales, agencements	entre 5 et 10 ans	Linéaire
Matériel informatique	3 ans	Dégressif
Matériel musical	5 ans	Dégressif
Matériel de bureau	5 ans	Linéaire
Mobilier	8 ans	Linéaire

#### **STOCKS :**

Ce poste est évalué selon la méthode du coût moyen pondéré. Une provision pour dépréciation des stocks est constatée, dès lors que la valeur de réalisation probable au jour de clôture est inférieure à la valeur comptable.

#### **CONVERSION DES ELEMENTS EN DEVISES :**

Les transactions en devises (hors zone euro) sont converties au taux en vigueur à la date de chacune des transactions.

Les créances et dettes libellées en devises sont converties en francs français sur la base des taux en vigueur à la date d'arrêt des comptes sociaux. Les écarts résultant de cette actualisation sont portés en écarts de conversion au bilan. Les pertes de change latentes font l'objet d'une provision pour risques.

#### **IMMOBILISATIONS FINANCIERES :**

La valeur brute des titres des filiales correspond soit à leur coût d'acquisition, soit au montant du capital appelé lors de la constitution.

Une provision pour dépréciation des titres est constituée si leur valeur d'utilité devient inférieure à leur coût historique. Cette valeur d'utilité est déterminée par filiale en tenant compte de la quote-part de situation nette détenue, et compte tenu des perspectives d'activité de la filiale à la date de clôture de l'exercice.

#### **CREANCES CLIENTS ETCOMPTES RATTACHES, AUTRES CREANCES :**

Elles sont évaluées à leur valeur nominale. Les créances sont dépréciées, le cas échéant, par voie de provision lorsque les valeurs d'inventaire sont inférieures à leur valeur comptable.

### VALEURS MOBILIERES DE PLACEMENT :

Les valeurs mobilières de placement figurent au bilan pour leur prix d'acquisition.

Lorsque leur valeur de revient est inférieure à leur valeur d'acquisition, une provision pour dépréciation est constituée du montant de la différence entre ces deux valeurs.

Les plus values latentes à la date de clôture ne sont pas enregistrées au compte de résultat.

### EMPRUNTS CONVERTIBLES :

Les emprunts convertibles sont comptabilisés au passif du bilan pour leur valeur de remboursement.

Les primes de remboursement des emprunts sont portées à l'actif du bilan et sont amorties en fonction de la probabilité de conversion de l'emprunt.

### CHIFFRE D'AFFAIRES :

Le chiffre d'affaires de la société Cryo inclut les éléments suivants :

- ventes de jeux : le chiffre d'affaires est reconnu à la date de livraison des produits. Ces ventes sont assorties le cas échéant de clauses de retours dont les quotités sont définies contractuellement. Une provision pour retours est comptabilisée dans les comptes en " provision pour risques " ; elle est évaluée à partir d'un historique des retours constatés les années passées.

- ventes de licences : les contrats de licences permettent au partenaire d'acquies le droit de dupliquer les jeux Cryo et de les commercialiser. Le chiffre d'affaires est reconnu lors de la mise à disposition du master permettant la duplication, et sur la base d'un contrat signé entre les parties déterminant le prix et l'échéancier de règlement.

- revenus de coproduction : Cryo développe certains jeux en partenariat avec d'autres acteurs professionnels. Chaque coproducteur est propriétaire des logiciels à hauteur de sa contribution financière définie dans le contrat. Les revenus de coproduction comprennent trois éléments :

- contribution des coproducteurs : En qualité de producteur délégué, Cryo est chargé de réaliser ou faire réaliser toutes les opérations concourant à la production des jeux, ainsi que tout ou partie des opérations y afférentes. Supportant l'ensemble des coûts de développement des logiciels, Cryo facture au coproducteur sa contribution financière dans le développement du logiciel selon l'échéancier prévu au contrat de coproduction. La contribution est constatée en revenus de coproduction au prorata des coûts de développement des jeux engagés à la clôture par rapport aux coûts totaux budgétés au contrat.
- commission d'édition : Cryo, en tant que distributeur, assure la commercialisation des jeux et perçoit à ce titre une commission. Celle-ci correspond à un pourcentage du chiffre d'affaires réalisé auprès des clients finaux, déduction faite des charges de fabrication et de marketing. Le taux appliqué dépend des contrats de coproduction.
- revenus de coproduction : Au titre de sa participation dans la coproduction, Cryo perçoit une quote-part des recettes nettes coproducteurs. Les recettes nettes coproducteurs correspondent au chiffre d'affaires généré auprès des clients finaux, déduction faite de la commission d'édition, des charges de fabrication et de marketing. La quote-part de Cryo dans ces recettes nettes est déterminée en fonction de son pourcentage de participation dans le financement du jeu.

### CHARGES DE COPRODUCTION :

En contrepartie des revenus de coproduction reconnus par Cryo, la totalité des recettes nettes coproducteurs, correspondant au chiffre d'affaires généré auprès des clients finaux déduction faite de la commission d'édition, des charges de fabrication et de marketing, sont comptabilisées en " autres charges d'exploitation ".

## II. FAITS MARQUANTS DE L'EXERCICE ET PRINCIPAUX EVENEMENTS INTERVENUS DEPUIS LE 31 DECEMBRE 2000

La période a été marquée par la poursuite de la mise en place d'un réseau de distribution directe des produits avec l'acquisition de 4 sociétés de distribution.

Ainsi Cryo a racheté au cours du premier semestre 60% de la société TAC en France, 90,51% de la société Homesoft aux Pays-Bas, 60% de la société Modern Games en Allemagne et 62,25% de la société Dreamcatcher au Canada par l'intermédiaire d'une holding financière, la société Cryo Canada détenue à 100%.

Par ailleurs, le groupe a augmenté sa participation dans la société CSNA(ex Dark Horse Interactive) aux USA portant son pourcentage de détention de 49,6% à 100%.

## III. NOTES RELATIVES AU BILAN

Tous les montants sont exprimés en francs français.

### I. Immobilisations incorporelles et corporelles

(a) Mouvements ayant affecté la valeur brute

Les principaux mouvements enregistrés au cours de la période se résument comme suit :

Rubrique	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Augmentations	Diminutions	Au 31/12/00
Frais d'établissement	986.240	986.240			986.240
Frais de recherche et développement	5.648.712	10.032.023	(1) 6.235.369		16.267.392
Droits, licences	5.031.031	6.316.802	(2) 10.061.629	165.913	16.212.518
Autres immobilisations incorporelles	110.414.969	183.742.385	102.247.546	(3) 17.210.000	268.779.931
Matériel musical	130.356	127.835		14.945	112.890
Matériel informatique	6.621.388	4.513.698	1.818.177	1.506.482	4.825.393
Installations générales et agencements	1.408.562	2.079.573	53.728		2.133.301
Matériel de transport	77.000	77.000	679.312	77.000	679.312
Matériel et mobilier de bureau	1.232.811	1.447.307	75.515		1.522.822
	<b>131.551.069</b>	<b>209.322.863</b>	<b>121.171.276</b>	<b>18.974.340</b>	<b>311.519.799</b>

- (1) L'augmentation des frais de recherche et de développement correspond essentiellement aux frais relatifs au développement de la technologie Cryogen
- (2) Ce poste correspond principalement à des achats de droits d'utilisation de noms ou scénarios, intervenus sur l'exercice 2000 dans le but de développer de nouveaux jeux.
- (3) Les diminutions intervenues au cours de l'exercice, correspondent d'une part à des abandons de projets en cours de développement que la société a décidé de ne pas achever pour un montant de 13 100 0000 FF, et d'autre part à la valeur nette comptable d'une coproduction en cours de développement cédée.

**REMARQUE :** Le poste "autres immobilisations incorporelles " correspond aux logiciels multimédia interactifs créés ou coproduits au 31/12/00.

Il se décompose ainsi :

	2000	1999	1998
Logiciels en cours	79.302.107	62.306.840	47.410.873
Logiciels commercialisés	124.384.433	93.372.497	50.659.233
Coproductions en cours	16.851.850	4.660.000	5.219.412
Coproductions commercialisées	48.241.541	23.403.048	7.125.451
<b>TOTAL :</b>	<b>268.779.931</b>	<b>183.742.385</b>	<b>110.414.969</b>

La société a incorporé au cours de l'exercice 2000 au prix de production des jeux et coproductions des frais financiers pour un montant de 4.665.020 FF contre un montant de 2.487.409 FF en 1999.

(b) Amortissements, provisions sur immobilisations

Les variations des amortissements pour dépréciation et provisions sur immobilisations s'analysent comme suit :

Rubrique	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Augmentations	Diminutions	Au 31/12/00
Frais d'établissement	657.493	854.742	131.498		986.240
Frais de recherche et de développement	3.812.437	6.594.908	4.054.468		10.649.376
Droits, licences	3.544.420	4.713.128	1.183.679	165.912	5.730.895
Autres immobilisations incorporelles	39.337.577	76.728.108	59.561.236	300.000	135.989.344
		(1)		(2)	
Matériel musical	107.600	117.690	5.916	14.945	108.661
Matériel informatique	5.742.915	3.755.407	1.064.160	1.506.482	3.313.085
Installations générales et agencements	486.391	821.702	371.450		1.193.152
Matériel de transport	16.042	35.292	110.125	48.125	97.292
Matériel et mobilier de bureau	554.564	728.960	184.416		913.376
	<b>54.259.439</b>	<b>94.349.937</b>	<b>66.666.948</b>	<b>2.035.464</b>	<b>158.981.421</b>

(1) dont 617.000 FF de provision pour dépréciation

(2) reprise de provision pour dépréciation sur immobilisations incorporelles

**2. Immobilisations financières**

Les immobilisations financières se présentent comme suit :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Participations	22.668.865	5.999.788	5.819.399
Autres immobilisations financières	2.813.149	750.378	1.790.253
<b>TOTAL</b>	<b>25.482.015</b>	<b>6.750.166</b>	<b>7.609.652</b>

La variation du poste "Participations" entre le 31/12/1999 et le 31/12/2000, s'établit comme suit :

Société	Brut 31/12/98	Brut 31/12/99	Augmentations	Diminutions	Brut 31/12/00	Provision	Net 31/12/00
Bet Cryo Inc	286.800	286.800			286.800	286.800	0
CSNA	24.587	24.587	367.977		392.565	392.565	0
Vibes	5.000	5.000			5.000		5.000
No Prisoners Management	29.400	29.400			29.400		29.400
Gamesquad	5.000	5.000			5.000		5.000
Cryonetworks	5.438.302	5.438.302		137.378	5.300.924		5.300.924
Cryo US, Inc	29.301	29.301			29.301		29.301
Cryo UK	1.009	1.009			1.009	1.009	0
Cryo GmbH	0	180.388			180.388		180.388
Cryo Canada	0	0	5		5		5
TAC	0	0	2.075.002		2.075.002		2.075.002
Homesoft	0	0	5.864.613	556.552	5.308.061		5.308.061
Modern Games	0	0	9.055.409		9.055.409		9.055.409
<b>TOTAL</b>	<b>5.819.399</b>	<b>5.999.788</b>	<b>17.363.007</b>	<b>693.930</b>	<b>22.668.865</b>	<b>680.374</b>	<b>21.988.490</b>

Le poste "Autres immobilisations financières" se décompose comme suit :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Cautions	526.988	446.378	499.250
Créance immobilisée	250.000	250.000	
Actions propres	2.036.163	0	
Prêt	0	0	1.291.003
<b>TOTAL :</b>	<b>2.813.151</b>	<b>696.378</b>	<b>1.790.253</b>

Les actions propres ont fait l'objet d'une note d'information visée par la COB (visa n° 00-1039). Au 31-12-00, il y avait 17.825 titres en compte acquis au cours moyen de 17,41 ₣.

14 978 actions ont été revendues depuis janvier 2001 au cours moyen de 17,85 ₣.

### 3. Stocks

Ce poste a été évalué selon la méthode du coût moyen pondéré. Il se décompose comme suit :

	Brut 31/12/00	Provisions	Net 31/12/00	Net 31/12/99	Net 31/12/98
Produits finis	14.431.855	1.081.916	13.349.939	8.258.608	4.670.241
Autres	3.818.470		3.818.470	2.828.927	2.366.453
<b>TOTAL</b>	<b>18.250.325</b>	<b>1.081.916</b>	<b>17.168.409</b>	<b>11.087.535</b>	<b>7.036.694</b>

### 4. Créances clients et comptes rattachés

Les créances clients et comptes rattachés s'analysent comme suit :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Clients	86.226.456	119.415.961	81.474.319
Clients, factures à établir	32.559.076	34.480.194	7.123.567
Clients, effets reçus non échus	930.197		0
Créances cédées en Dailly	(6.237.345)	(53.827.340)	(27.094.309)
Total brut	113.478.384	100.068.815	61.503.577
Provision pour dépréciation	(2.979.045)	(2.557.718)	(3.610.523)
<b>TOTALNET</b>	<b>110.499.337</b>	<b>97.511.097</b>	<b>57.893.054</b>

Au 31 décembre 2000, toutes les créances clients et comptes rattachés sont à échéance de moins d'un an. Chaque créance a été analysée et provisionnée, le cas échéant, à hauteur du montant dont le recouvrement est jugé improbable.



## 5. Autres créances

Cette rubrique se résume de la manière suivante :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Personnel, avances et acomptes	160.241	229.443	96.980
Créances sur organismes sociaux	0	8.774	0
Créances sur l'état	27.859.623	13.844.866	8.841.269
Fournisseurs, avoirs à recevoir	9.904.044	381.870	2.063.005
Autres créances	65.346.220	37.988.588	11.214.472
Total brut	103.270.129	52.453.541	22.215.727
Provision pour dépréciation	(11.149.374)	0	0
<b>TOTALNET</b>	<b>92.120.755</b>	<b>52.453.541</b>	<b>22.215.727</b>

Toutes les autres créances sont à moins d'un an.

Les créances sur l'état sont principalement composées de créances de TVA et de crédits d'impôt recherche.

Le poste " autres créances " est principalement constitué de créances de coproduction pour un montant de 20.260.328 FF et de comptes courants avec les sociétés liées et les participations pour un montant de 44.915.892 FF.

La provision pour dépréciation concerne :

- la filiale Cryo UK dont le compte courant a fait l'objet d'une provision à hauteur de la situation nette négative au 31/12/00, soit un montant de 10.654.422 FF
- la filiale CSNA dont le compte courant a fait l'objet d'une provision à hauteur de 100% pour un montant de 494.952 FF.

## 6. Disponibilités

Cette rubrique s'analyse ainsi :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Valeurs mobilières de placement	0	41.708.763	533.285
Disponibilités	7.357.655	61.063.315	16.608.584
Intérêts courus à recevoir	0	115.640	74.638
Total comptes bancaires :	7.357.655	61.178.955	16.683.222
Caisses	13.511	19.608	22.557
<b>TOTALDISPONIBILITES :</b>	<b>7.371.165</b>	<b>102.907.326</b>	<b>17.239.064</b>

## 7. Comptes de régularisation

Les comptes de régularisation se présentent de la manière suivante :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Charges constatées d'avance	(1) 7.109.107	1.063.654	1.216.229
Charges à répartir (2)	3.062.143	4.028.610	0
Primes de remboursement (3)	10.556.274	14.770.432	0
Ecart de conversion actif	373.854	23.581	513.092
<b>TOTAL</b>	<b>21.101.378</b>	<b>19.886.277</b>	<b>1.729.321</b>

- (1) Les charges constatées d'avance au 31/12/00 sont principalement liées à des charges coproduction intervenues sur des contrats signés fin 2000.
- (2) Les charges à répartir sont constituées des frais d'émission de l'emprunt obligatoire convertible émis le 03 décembre 1999 (date de jouissance). Les frais d'émission d'emprunt sont répartis sur la durée de l'emprunt, soit 5 ans.
- (3) La variation de ce poste est explicitée au paragraphe 11, ci dessous. La prime de remboursement n'a fait l'objet d'aucun amortissement, compte tenu de l'historique en matière de conversion à ce jour et de la forte probabilité de conversion future des obligations au vu des perspectives d'évolution du cours de l'action d'ici à la date d'échéance de l'emprunt (1<sup>er</sup> janvier 2005).

## 8. Capitaux propres

Au 31/12/00, le montant des capitaux propres se décompose comme suit :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Capital	40.313.792	29.208.400	29.208.400
Prime d'émission	64.276.790	37.715.545	37.613.215
Réserve légale	852.644	331.751	85.830
Autres réserves	15.073.350	5.176.375	503.888
Résultat de l'exercice	(93.398.393)	10.417.868	4.918.408
<b>TOTAL</b>	<b>27.118.183</b>	<b>82.849.939</b>	<b>72.329.741</b>

La variation des capitaux propres de la société a évolué comme suit :

	Capital	Primes	Réserve légale	Autres réserves	Résultat de l'exercice	Total Capitaux propres
<b>Situation nette 1999</b>	<b>29.208.400</b>	<b>37.715.545</b>	<b>331.751</b>	<b>5.176.375</b>	<b>10.417.868</b>	<b>82.849.939</b>
Affectation résultat			520.893	9.896.975	(10.417.868)	0
Conversion capital en euros	9.110.509	(9.110.509)				0
Conversion 3 000 BSA	39.357	472.289				511.646
Conversion de 149 059 obligations	1.955.526	35.199.466				37.154.992
Résultat de l'exercice					(93.398.393)	(93.398.393)
<b>Situation nette 2000</b>	<b>40.313.792</b>	<b>64.276.790</b>	<b>852.644</b>	<b>15.073.350</b>	<b>(93.398.393)</b>	<b>27.118.183</b>

Au 31 décembre 2000 le capital social de la société est constitué de 12.291.596 actions au nominal de 0.5 euros.

L'Assemblée Générale Extraordinaire de Cryo du 24 juin 1999 a autorisé le Conseil d'Administration, pour une durée de cinq ans, à consentir en une ou plusieurs fois au bénéfice des dirigeants sociaux et des salariés ou certains d'entre eux et des sociétés qui lui sont liées, des options donnant droit à la souscription d'actions de la société Cryo à émettre. Le montant maximum de l'augmentation de capital réalisée dans le cadre de ce plan d'options de souscription a été fixé à environ 5 % du capital social existant au jour de cette assemblée, soit 140 000 actions de 10 FF de nominal.

En vertu de cette délégation, le Conseil d'Administration du 17 novembre 1999 a procédé à l'émission d'une première tranche de 71 700 options donnant droit à la souscription d'actions nouvelles de la société de 10 FF de nominal. Ces options, exerçables pendant une période de sept ans à compter de leur attribution, ne pourront être levées qu'à la fin de la cinquième année qui suit la date d'attribution.

Les options devront être exercées au prix de 24,91 euros correspondant à 95 % de la moyenne des cours cotés des vingt dernières séances à la bourse précédant le jour du conseil d'administration.

Lors de sa réunion du 30 juin 2000, le Conseil d'Administration a décidé de consentir au bénéfice de 98 salariés une seconde tranche de 155 693 options donnant droit à la souscription de 155 693 actions nouvelles de la société de 0.5 euros de valeur nominale. Ces options devront être exercées au prix de 20.72 euros correspondant à 95% de la moyenne des cours cotés des vingt dernières séances à la bourse précédant le jour du conseil d'administration.

Enfin le Conseil d'Administration du 3 octobre 2000 a décidé de consentir au bénéfice de 7 personnes nommément désignées une troisième tranche de 46 378 options donnant droit à la souscription d'actions nouvelles de la société de 0.5 euro de valeur nominale.

Les options devront être exercées au prix de 22,24 euro correspondant à 95% de la moyenne des cours cotés des vingt dernières séances à la bourse précédant le jour du conseil d'administration.

### 9. Avances conditionnées

Le montant de 4.180.000 FF comptabilisé en avances conditionnées au 31/12/00 (montant de 2.962.500 FF au 31/12/99) correspond à des avances consenties dans le cadre de contrats par des organismes de l'Etat pour la réalisation de programmes multimédia ou de programmes de recherche et développement.

Le remboursement de ces avances est subordonné à la réalisation par l'entreprise d'objectifs de développement .

### 10. Provisions inscrites au bilan

Ce poste se décompose de la manière suivante :

	Au 31/12/98	Au 31/12/99	Dotations	Reprises	Au 31/12/00
Provisions pour risques					
Retours	3.135.973	4.755.161	0	2.941.215	1.813.946
Exceptionnel (1)	0	0	20.842.266	0	20.842.266
Autres	731.845	389.397	838.038	73.581	1.153.854
Provisions pour charges					
Exceptionnel	0	0	717.030	0	717.030
<b>TOTAL</b>	<b>3.867.818</b>	<b>5.144.558</b>	<b>22.397.334</b>	<b>3.014.796</b>	<b>24.527.096</b>

(1) Les provisions dotées au cours de l'exercice 2000 sont principalement liées à des risques apparus suite à l'acquisition de la société allemande BMS Modern Games, ayant entraîné la rupture de contrats avec les distributeurs antérieurs.

### 11. Emprunts et dettes financières divers

Les emprunts et dettes financières divers s'analysent comme suit :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Emprunts obligataire (y compris intérêts courus)	106.589.826	145.305.417	0
Emprunts auprès d'établissements de crédit	101.080.200	33.052.948	11.773.765
Concours bancaires	5.415	2.606.374	21.081
Intérêts courus	1.122.065	664.727	949.602
Autres emprunts	0	4.000.000	9.812.151
<b>TOTAL</b>	<b>208.797.506</b>	<b>185.629.466</b>	<b>22.556.599</b>

La part restant due de ces emprunts à moins d'un an, est de 49.337.863 FF ; la part de 1 an à 5 ans est de 159.459.643 FF.

En date du 3 décembre 1999 (date de jouissance) la société a émis un emprunt représenté par 522.445 obligations à option de conversion et/ou d'échange en actions nouvelles ou existantes d'une valeur nominale unitaire de 38 euros. La durée de l'emprunt est de 5 ans et 29 jours. Le prix de remboursement correspond à 111,34 % de la valeur nominale des obligations. Le taux d'intérêt annuel est de 3%. Cependant, à tout moment depuis le 3 décembre 1999, les porteurs d'obligations peuvent demander la conversion et/ou l'échange des obligations en actions à raison d'une action (sous réserve d'ajustements prévus) pour une obligation. La société peut à son gré remettre des actions nouvelles à émettre et/ou des actions existantes.

Les variations au cours de l'exercice 2000, s'analysent comme suit :

	31/12/99	Conversion de 149.059 obligations (149.059)	31/12/00
Nombre d'obligations vivantes	522.445		373.386
Nominal	130.226.553	(37.154.992)	93.071.561
Prime de remboursement	14.770.433	(4.214.159)	10.556.275
Intérêts courus	308.431	2.653.560	2.961.991
<b>TOTAL</b>	<b>145.305.417</b>	<b>(38.715.591)</b>	<b>106.589.826</b>

## 12. Dettes d'exploitation et comptes rattachés

Ce poste se présente comme suit :

	Au 31/12/00	Au 31/12/99	Au 31/12/98
Fournisseurs et comptes rattachés	57.833.480	70.331.032	55.476.667
Avances et acomptes reçus	120.062	93.400	882.130
Dettes sociales	12.036.443	7.365.177	7.836.474
Dettes fiscales	6.185.264	5.919.754	4.912.201
<b>TOTAL</b>	<b>76 175 249</b>	<b>83 709 363</b>	<b>69 107 472</b>

Toutes les dettes fournisseurs et comptes rattachés sont à moins d'un an.

## 13. Autres dettes

Ce poste se présente comme suit :

	2000	1999	1998
Clients, avoirs à établir	5.416.096	2.824.869	3.463.779
Coproductions	62.223.996	37.582.900	0
Autres	14.541.284	97.401	17.075.569
<b>TOTAL :</b>	<b>82.181.376</b>	<b>40.505.170</b>	<b>20.539.348</b>

Le montant de 14.541.284 FF est principalement constitué d'un compte courant créditeur avec la filiale Cryonetworks.

## 14. Produits constatés d'avance

Le montant des produits constatés d'avance principalement constaté sur des contributions de coproducteurs au 31/12/00 est de 3.426.955 FF ; contre un montant de 3.445.781 FF au 31/12/99.

## IV. NOTES RELATIVES AU COMPTE DE RESULTAT

Tous les montants sont exprimés en francs français.

### 1. Chiffre d'affaires

Le chiffre d'affaires se décompose comme suit :

	2000	1999	1998
Ventes de jeux	95.116.589	147.699.802	87.953.964
Ventes de licences	11.202.661	28.112.644	32.739.617
Revenus de coproduction :			
Contributions coproducteurs	16.629.331	5.193.482	10.346.126
Commissions d'édition	7.599.750	13.259.863	2.466.890
Revenus de coproduction	11.088.895	14.984.572	7.829.861
Autres revenus	8.650.194	3.178.403	1.876.894
<b>TOTAL</b>	<b>150.287.420</b>	<b>212.428.766</b>	<b>143.213.352</b>

La ventilation du chiffre d'affaires par zones géographiques est la suivante :

Pays	Montant FF	%
France	86.556.092	57,60%
Europe	51.501.386	34,27%
Amérique	6.269.012	4,17%
Asie	4.393.640	2,9%
Reste du monde	1.567.290	1,06%
<b>TOTAL</b>	<b>150.287.420</b>	<b>100%</b>

### 2. Dotations aux amortissements et provisions d'exploitation

	2000	1999	1998
Amortissements sur immobilisations	66.666.951	42.872.841	26.843.159
Amortissement charges à répartir	174.239	0	0
Provisions sur actif circulant	2.979.045	0	0
Autres provisions	464.184	4.117.859	5.298.178
<b>TOTAL :</b>	<b>70.284.419</b>	<b>46.990.700</b>	<b>32.141.337</b>

**3. Reprises suramortissements et provisions, transferts de charges d'exploitation**

	2000	1999	1998
Reprise provision sur immobilisations	300.000	0	
Reprise provision sur stocks	1.052.546	169.177	0
Reprise provision pour retours	2.941.215	210.467	1.561.478
Reprise provision créances	2.557.718	2.153.614	0
Reprise autres provisions	50.000	0	278.636
Transfert charges émission Océane	0	4.093.515	0
Transfert de charges acquisition filiales	971.696	0	0
<b>TOTAL :</b>	<b>7.873.175</b>	<b>6.626.773</b>	<b>1.840.114</b>

**4. Autres charges d'exploitation**

	2000	1999	1998
Droits d'auteurs et royalties	2.264.524	2.381.742	4.189.023
Charges de coproduction	24.029.676	51.556.532	37.497.664
Créances irrécouvrables	2.951.066	2.893.282	0
Divers	370.226	153.451	386.900
<b>TOTAL :</b>	<b>29.615.492</b>	<b>56.985.007</b>	<b>42.073.587</b>

La variation du poste "reversements aux ayants-droits" s'explique principalement par le fait qu'en 1999 un des plus gros succès de l'année "Asterix et Obélix contre César" représentant à lui seul plus de 24% du CAde l'année était une coproduction.

En 2000 les principaux produits coproduits ont été commercialisés sur le second semestre ; leur part dans le CAde l'année est de ce fait moins importante.

**5. Résultat financier**

L'exercice clôturé le 31/12/00 fait ressortir une perte financière de 14 253 331 FF, qui se décompose comme suit :

	2000	1999	1998
Intérêts et produits financiers assimilés	561.946	601.936	283
Transfert de charges financières	4.665.020	2.487.409	0
Gains de change	900.756	489.868	728.951
Produits nets de cession de VMP	711.181	175.969	54.959
Autres produits financiers	23.582	513.094	140.145
<b>Total produits financiers :</b>	<b>6.862.485</b>	<b>4.268.276</b>	<b>924.338</b>
Dotations aux amortissement des charges à répartir Océane	1.763.924	0	
Intérêts et charges assimilées	6.893.326	4.331.704	3.502.596
Dotations risques financiers	(1) 11 916 803	23.581	513.092
Pertes de change	541.763	655.635	479.022
<b>Total charges financières :</b>	<b>21 115 815</b>	<b>5.010.921</b>	<b>4.494.711</b>
<b>RESULTAT FINANCIER :</b>	<b>(14 253 331)</b>	<b>(742.644)</b>	<b>(3.570.373)</b>

(1) : La dotation aux provisions concerne d'une part la filiale Cryo UK dont les titres ont été provisionnés à 100% et le compte courant à hauteur de la situation nette négative au 31/12/00 ; d'autre part la filiale CSNAdont les titres et le compte courant ont été provisionnés à 100%.

## 6. Résultat exceptionnel

La perte exceptionnelle de l'exercice clôturé le 31/12/00 s'établit à 54.976.141 FF. Elle se décompose comme suit :

	2000	1999	1998
Produits exceptionnels sur opérations de gestion			383.088
Produits de cessions d'immobilisations	4.887.749	5.150	3.588.487
Charges exceptionnelles sur opérations de gestion (2)	(19.762.448)	(62.786)	(467.957)
VNC des immobilisations cédées ou abandonnées (1)	(17.932.804)		(3.361.271)
Dotations exceptionnelles amortissements et provisions (3)	* (22.168.637)		0
<b>TOTAL</b>	<b>(54.976.141)</b>	<b>(57.636)</b>	<b>142.345</b>

\* : dont 20.842.266 FF de dotations aux provisions pour risques (cf paragraphe II-10)

- 1- Les sorties d'immobilisations concernent essentiellement des abandons de projets en cours de développement dont la production a été définitivement arrêtée par la société.
- 2- Les charges exceptionnelles sur opérations de gestion sont pour l'essentiel constituées d'indemnités versées par la société suite à des litiges de nature principalement commerciale.
- 3- Les dotations exceptionnelles aux provisions correspondent à hauteur de 18 MF à une estimation du risque lié à la rupture des contrats avec les distributeurs antérieurs, suite à la restructuration du réseau de distribution en Allemagne et à l'acquisition de la filiale BMS Modern Games.

## 7. Impôt sur les bénéfices

Un montant de 1.996.421 FF figure sur la ligne "impôt sur les sociétés". Il s'agit du montant du crédit d'impôt recherche de l'année 2000.

Les différences temporaires existantes au 31 décembre 2001 peut s'analyser comme suit :

FF.	Accroissement		Allègement	
	Base	Impôt	Base	Impôt
Provisions non déductibles			33.367.400	11.344.917
Ecart de conversion passif			1.576.798	536.111
Provision Organic			163.654	55.642
Frais financiers immobilisés	5.405.522	1.837.877		
Déficits reportables et ARD			64.878.636	22.058.736
<b>TOTAL</b>	<b>5.405.522</b>	<b>1.837.877</b>	<b>99.986.488</b>	<b>33.995.406</b>

Le taux d'impôt retenu est de 34 %.

### 9. Ventilation entre résultat courant et exceptionnel

Pour le calcul de l'impôt à taux plein, le taux théorique de 34% a été retenu par simplification.

Type d'impôt	Résultat avant impôt	Résultat fiscal	Impôt			D'où	Résultat Net
			Théorique	Compensation	Report déficiaire		
Courant	(40.418.673)	CT (31.354.102)	0	0	(31.354.102)		(31.354.102)
		LT					
Exceptionnel	(54.976.141)	CT (33.521.534)	0	0	(33.521.534)		(33.521.534)
		LT					
Total	(95.394.814)	CT (64.878.636)	0	0	(64.878.636)		(64.878.636)
Total		LT					

	Report déficitaire	Report Déficiaire
	Base	IS
CT	(64.878.636)	(22.058.736)
LT	0	0
Total	(64.878.636)	(22.058.736)

### 10. Effectif

Au 31 décembre 2000, l'effectif permanent s'élève à 208 personnes.  
L'effectif moyen s'est élevé à environ 198 personnes en 2000.



## V. AUTRES INFORMATIONS

### V.1 : ENGAGEMENTS HORS BILAN

#### 1. Engagements donnés

Le fonds de commerce de la Société est nanti au profit d'un établissement financier, en garantie du paiement des sommes dues dans le cadre des emprunts bancaires contractés.

76 225 titres de la société Cryonetworks ont été donnés en nantissement auprès d'un établissement de crédit, en garantie d'un emprunt bancaire.

#### 2. Engagements reçus

En garantie d'un prêt accordé par Cryo, la société Index + Création a affecté en gage, à titre de nantissement au profit de Cryo, 14.000 actions de la Société Index Plus.

#### 3. Cautions

Cryo a accordé sa caution solidaire à titre de garantie dans le cadre d'un prêt de 300.000 USD accordé par un établissement financier à la société de droit américain CSNA, ex Dark Horse Interactive LLC (filiale à hauteur de 100%).

Cryo a accordé sa caution à hauteur de 5.5 MF en garantie de couverture des opérations de crédit documentaire susceptibles d'être accordées à la société TAC par des établissements bancaires dans le cadre du financement de son activité.

#### 4. Dailly

Le montant total des créances cédées en Dailly au 31 décembre 2000 s'élève à 6.237 KF.

### V.2 DIVERS

#### 1. Eléments concernant les entreprises liées et les sociétés avec un lien de participation

	2000	1999	1998
Avances en compte courant avec les entreprises liées et sociétés avec un lien de participation – brut	44.915.892	25.051.964	6.413.188
Provision	(11.149.374)	0	0
Avances en compte courant avec les entreprises liées et sociétés avec un lien de participation – net	33.766.518	25.051.964	6.413.188
Créances clients	939.368	0	0
Dettes en compte courant	(11.767.121)	0	(1.397.425)
Dettes fournisseurs	0	(4.147.931)	0
Intérêts et autres produits financiers	239.495	597.089	0

## 2. Informations en matière de crédit-bail

Les engagements de crédit-bail se présentent comme suit au 31 décembre 2000 :

	Autres immobilisations corporelles
Coût d'entrée	12.393.092
Redevances payées :	
- de l'exercice	2.056.252
- cumulées	10.165.058
Redevances restant à payer	
- à moins d'un an	1.889.803
- à plus d'un an et moins de 5 ans	1.694.866
Total à payer	3.584.669
Prix d'achat résiduel	71.573
Dotation aux amortissements théorique de l'exercice	1.905.180

## 3. Engagements de retraite

Compte tenu de son caractère non significatif, il n'a pas été comptabilisé d'engagement pour indemnité de départ à la retraite au titre de la période.

## 4. Litiges

Un litige était en cours opposant la société Cryo à la société Canal + multimédia portant sur la résiliation du contrat de licence d'exploitation du programme Le Deuxième Monde en mars 1998. Le tribunal de commerce de Paris a rendu le 16 octobre 1998 un jugement par lequel il a débouté Canal + Multimédia de l'intégralité de ses demandes d'un montant total de 17.376 milliers de francs et accueilli dans leur principe la plupart des demandes reconventionnelles de Cryo. Le tribunal a confié l'évaluation du préjudice commercial subi par Cryo à un expert en fixant toutefois une provision de 1 million de francs au profit de Cryo. Canal + Multimédia a interjeté appel de la décision.

Tout en maintenant leurs positions respectives, mais soucieuses de mettre fin au litige qui les oppose, les sociétés ont décidé de mettre un terme amiable. Un protocole transactionnel a été signé entre les parties en vertu duquel un versement forfaitaire de 10.000.000 de francs hors taxes à la société Cryo en compensation de la perte de chiffre d'affaires subie par Cryo. Ce montant de 10MF est comptabilisé en chiffre d'affaires sur l'exercice 2000. Les parties ont ainsi mis fin de manière définitive au litige qui les oppose.

La société fait l'objet d'une procédure de contrôle fiscal sur les exercices 1997 à 1999. Au 31/12/00 seule l'année 97 a été notifiée et a fait l'objet d'une contestation par la société.

## 5. Rémunérations des dirigeants

Le montant global des rémunérations directes versées aux dirigeants par la société, s'élève à 1.111.200 FF pour l'année 2000.

## 6. Identité des sociétés consolidantes

La Société Cryo est consolidée dans les comptes de Financière Agache S.Apar mise en équivalence.

### TABLEAU DES FILIALES ET PARTICIPATIONS AU 31/12/00

(montants exprim s en millions de francs)

Soci�t�s retenues dans le p�rim�tre	Pays	Date acquisition / cr�ation	% de participation	Valorisation / titres	Pr�visions / titres	Valorisation nette / titres	Pr�ts en CVC	D�pr�ciation des pr�ts et avances nets	P�riables avances net	Total capitaux propres	Quota net des capitaux propres d�bitaires	Chiffres d'affaires en millions de francs
France	France	4eme trimestre 97	64,49%	5 301 KF	-	5 301 KF	-	(11 767 KF)	(11 767 KF)	275 401 KF	169 344 KF	-
Cyrenetworks	RU	1er trimestre 98	100%	1 KF	1 KF	0	15 077 KF	(10 654 KF)	4 423 KF	(10 655 KF)	(10 655 KF)	-
Cryo UK	Canada	1er trimestre 00	100%	0 KF	-	0 KF	8 040 KF	-	8 040 KF	(79 KF)	(79 KF)	-
Cryo Canada	Canada	1er trimestre 00	62,29%	7 136 KF	-	7 136 KF	7 457 KF	-	7 457 KF	4 870 KF	4 870 KF	-
Dreamcatcher	USA	1997	100%	393 KF	-	393 KF	465 KF	(495 KF)	0	(354 KF)	(354 KF)	300 K USD
CNSA	USA	1997	100%	393 KF	-	393 KF	465 KF	(495 KF)	0	2367 KF	1 400 KF	55 MF
TAC	France	2eme trimestre 00	60%	2 075 KF	-	2 075 KF	-	-	-	6 445 KF	(1 941 KF)	-
Honasa FT	Pays Bas	2eme trimestre 00	50,51%	5 308 KF	-	5 308 KF	6 445 KF	-	6 445 KF	728 KF	457 KF	-
Mediam Games BMS	Allemagne	2eme trimestre 00	60%	9 085 KF	-	9 085 KF	5 995 KF	-	5 995 KF	355 KF	355 KF	-
MicroGen	Allemagne	1998	100%	180 KF	-	180 KF	2 094 KF	-	2 094 KF	1 000 KF	1 000 KF	-
Cryo GmbH	Canada	4eme trimestre 00	90%	32 473 KF	-	32 473 KF	(16 536 KF)	-	(16 536 KF)	371 KF	371 KF	-
Vincum	France	1999	90%	47 KF	-	47 KF	54 KF	-	54 KF	371 KF	371 KF	-
Interactif	Italie	1999	35%	119 KF	-	119 KF	120 KF	-	120 KF	(476 KF)	(467 KF)	-
Maniawards	Italie	1999	35%	119 KF	-	119 KF	120 KF	-	120 KF	(476 KF)	(467 KF)	-
Autres participations	-	-	-	356 KF	267 KF	69 KF	1 372 KF	0	1 372 KF	-	-	-

## 5. Renseignements concernant l'Administration et la Direction

### 5.1 Membres des organes d'administration et de direction

#### 5.1.1 Conseil d'Administration

		Date de nomination
M. Jean-Martial LEFRANC	Président	30.06.1995
M. Jean-Philippe ULRICH	Administrateur	31.03.1994
M. Rémi HERBULOT	Administrateur	31.03.1994
M. François FRIES	Administrateur	09.06.1995
MARKAS HOLDING BV représentée par M. Daniel PIETTE	Administrateur	12.09.1996

#### 5.1.2 Direction Générale

M. Jean-Martial LEFRANC	Président du Conseil d'Administration
M. Jean-Philippe ULRICH	Directeur Général
M. Patrick MALKA	Directeur Administratif et Financier

#### 5.1.3 Comité de Direction

Le comité de direction est composé de Jean-Martial LEFRANC, Jean-Philippe ULRICH, Patrick MALKA, Michel MIMRAN, Eric MALLET, Philippe BAYLE, Mathieu CALMY, Alain BRIAND.

### 5.2 Rémunération des dirigeants

Le montant global des rémunérations brutes de l'équipe de Direction Générale s'est élevé au titre de l'exercice 2000 à 971.500 FF. Il n'a pas été versé de jetons de présence au titre de l'exercice 2000.

### 5.3 Intéressement des collaborateurs

#### 5.3.1 Accords d'intéressement et de participation

Il n'existe aucun accord d'intéressement et/ou de participation à ce jour.

#### 5.3.2 Options conférées au personnel sur les actions de la société

Voir paragraphe 2.2

#### 5.3.3 Plan d'épargne entreprise

Voir paragraphe 2.2

#### 5.3.4 Avantages en nature

Les avantages en natures s'élèvent pour l'année 2000 à 43 600 FF, ils concernent les véhicules de fonction attribués aux dirigeants et aux commerciaux.