



Résultats annuels 2009/10

25 mai 2010

Marché du jeu vidéo en récession

Gestion drastique des stocks par les clients

Saisonnalité exacerbée



Maintien d'une rentabilité opérationnelle forte

Les éléments financiers

Compte de résultat annuel (IFRS)

Chiffres consolidés (en M€)	03/08	03/09	03/10	
Chiffre d'affaires	84,2	98,5	93,8	- 4,8%
Résultat opérationnel	11,7	17,7	14,6	- 17,6%
Résultat financier	- 2,0	- 1,2	- 0,7	+ 41,8%
Résultat courant avant impôt	9,7	16,5	13,9	- 16,0%
Impôt *	1,9	0,0	- 1,9	ns
Résultat Groupe	11,6	16,5	12,0	- 27,5%

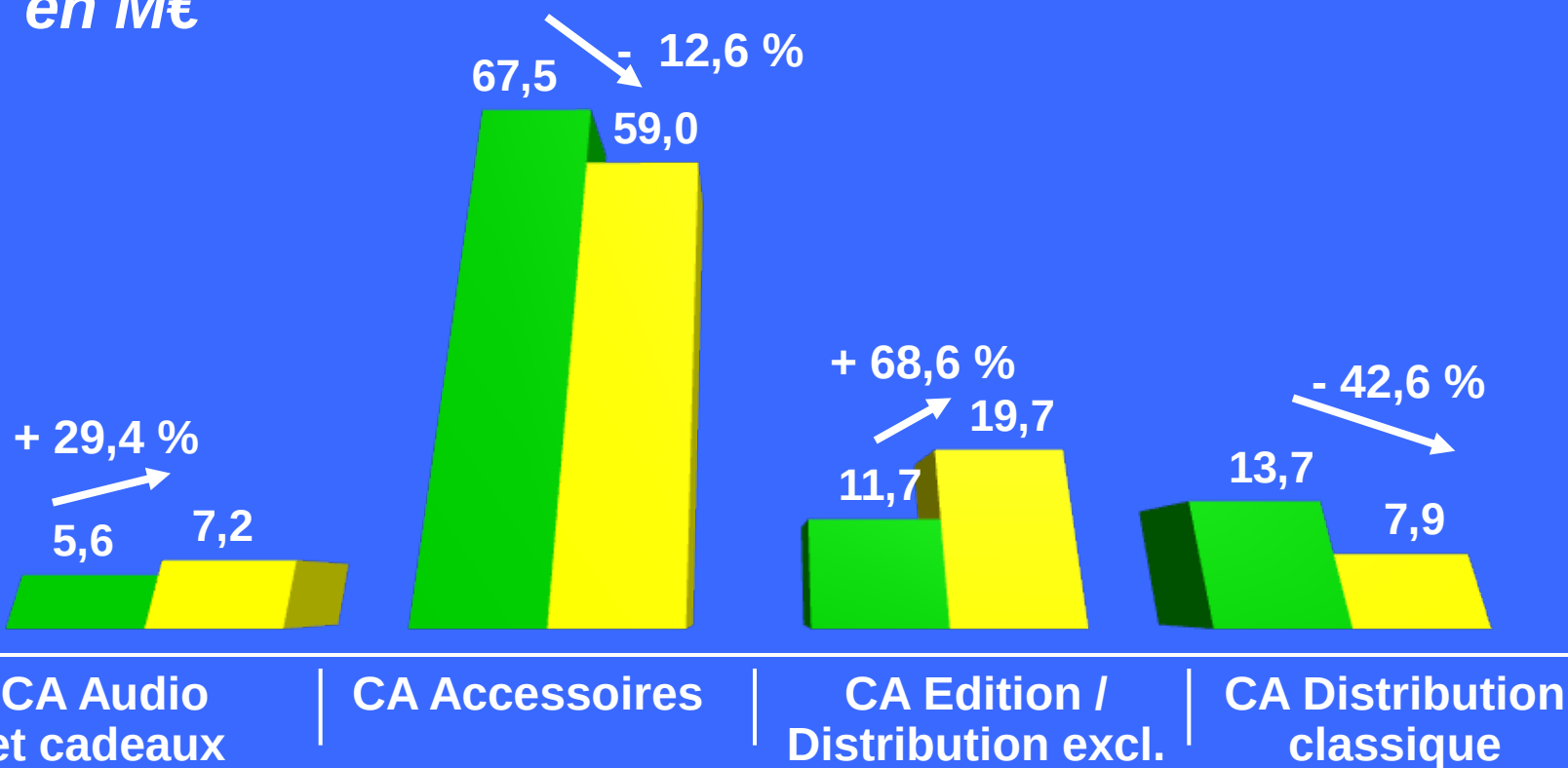
* y compris impôt différé de 2,1 M€ en 2007-08, 0,9 M€ en 2008-09 et -1,1 M€ en 2009-10

en M€	2007/08	% CA	2008/09	% CA	2009/10	% CA
CA	84,2		98,5		93,8	
Rés. opérationnel	11,7	13,9%	17,7	18,0%	14,6	15,6%
R. courant av. impôt	9,7	11,5%	16,5	16,8%	13,9	14,8%
Résultat net	11,6	13,8%	16,5	16,8%	12,0	12,8%

 → CA 12 mois 2008/09 *

 → CA 12 mois 2009/10 *

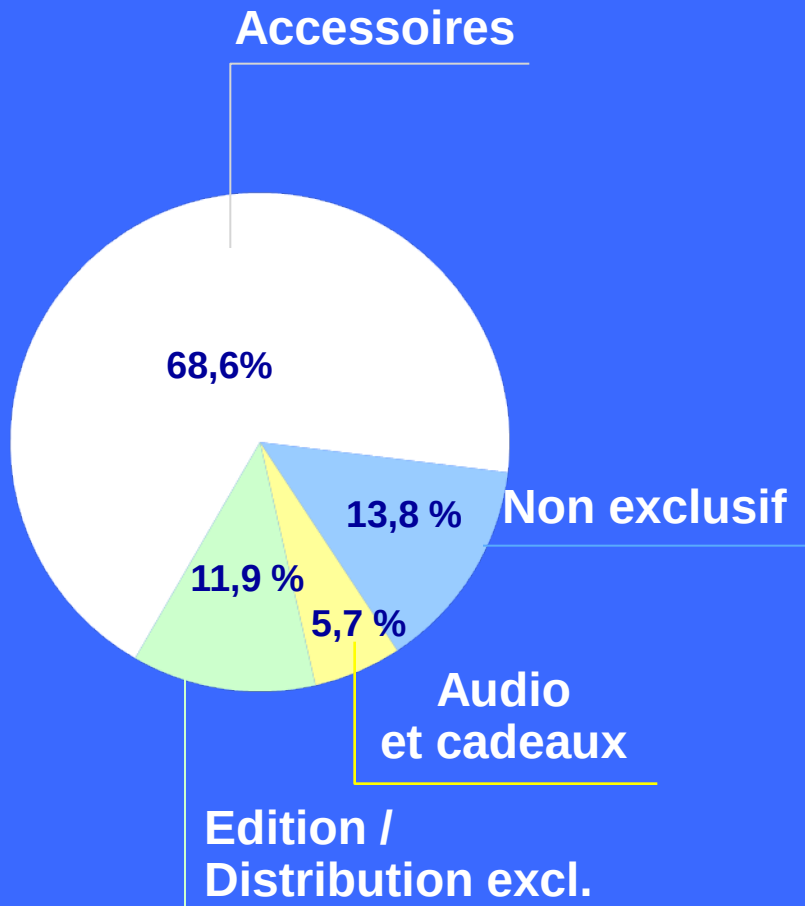
en M€



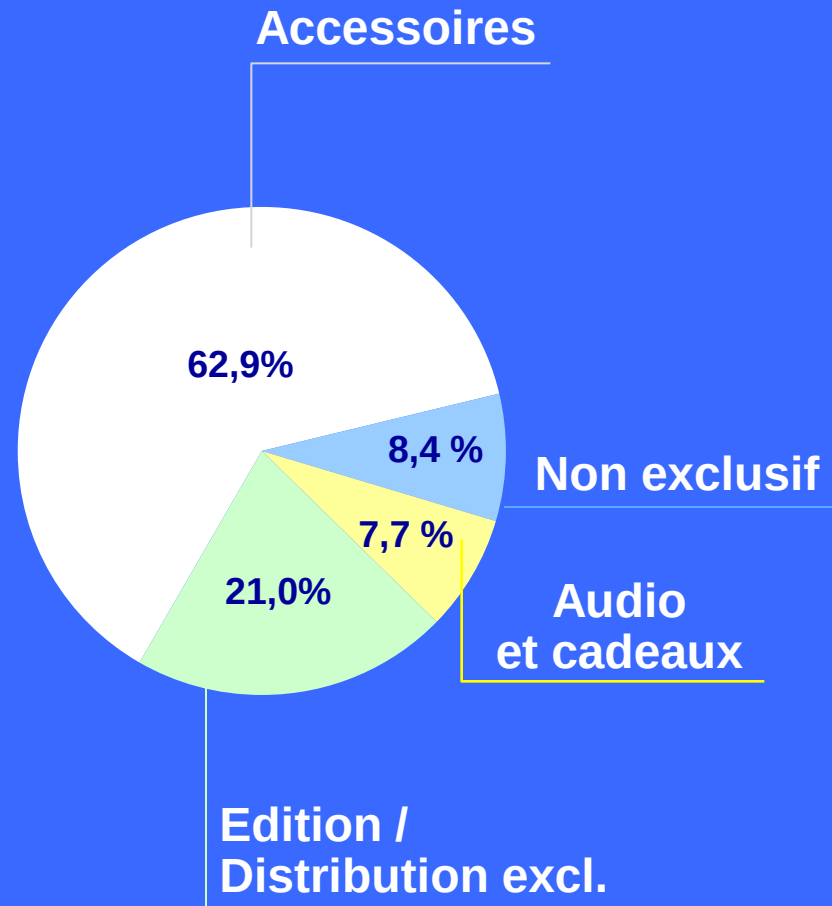
* Données financières arrondies

Répartition du CA Groupe par métier 12 mois 2009-10

CA 12 mois 2008-09



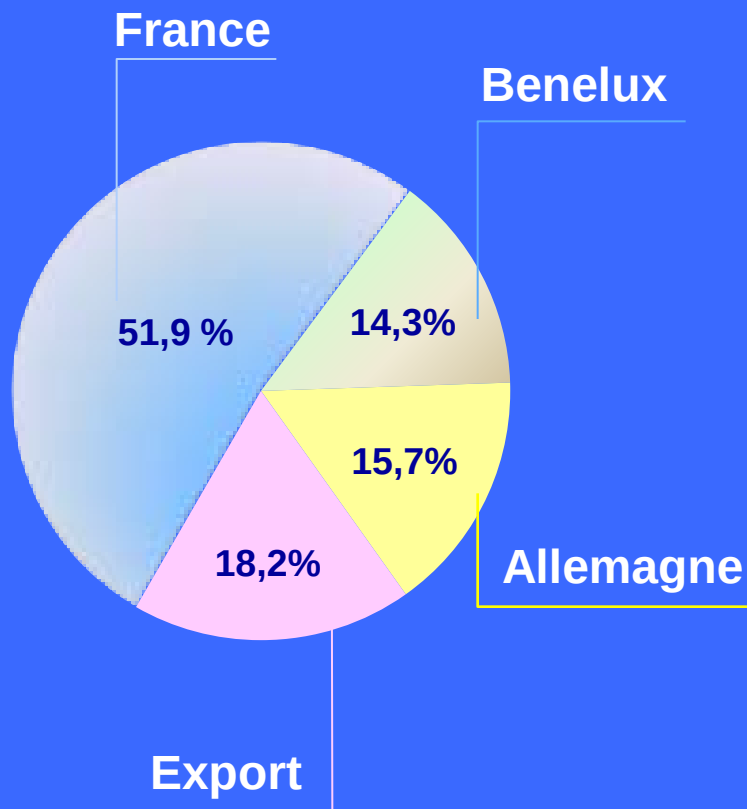
CA 12 mois 2009-10



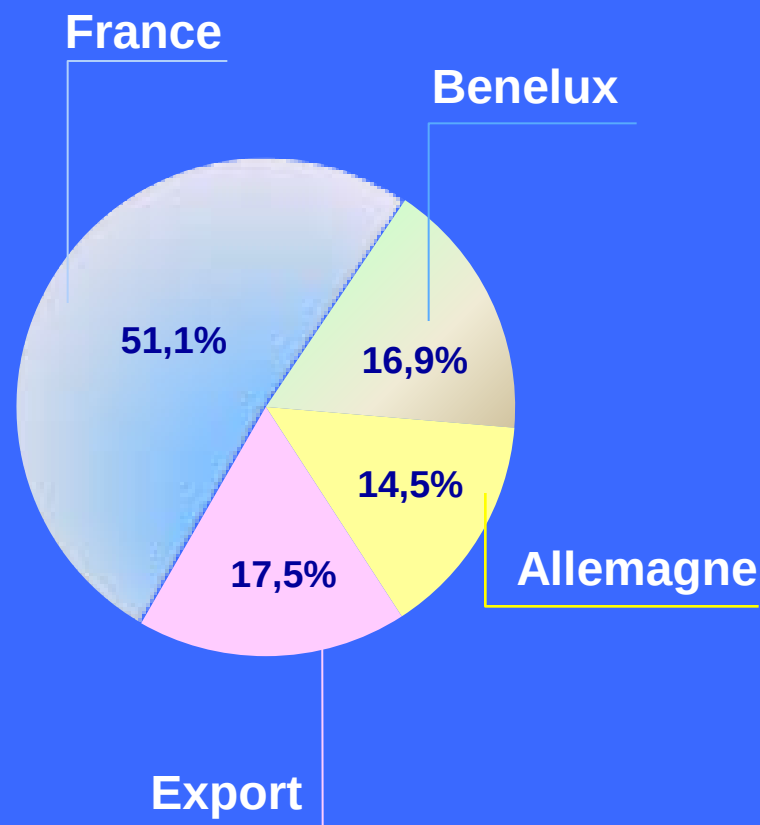
- **Leadership en Accessoires malgré baisse du CA (-12,6%)**
 - ➔ Parts de marché stable en France, Benelux et Italie,
 - ➔ Croissance dans le monde nordique, Espagne et Autriche,
 - ➔ Baisse au Royaume-Uni et en Allemagne.
- **Prééminence de l'Edition en Distribution exclusive**
 - ➔ Envol de l'Edition (+ 123 %) avec *Hunting Challenge*, *Cyberbike* etc
 - ➔ Progression de la Distribution exclusive (+ 33 %), en fin d'exercice
- **Progression significative de l'Audio dans un environnement difficile (+ 29,4%)**
- **Marasme de la Distribution non exclusive (- 42,6%)**

Répartition du CA par marché de destination 12 mois 2009-10

CA 12 mois 2008-09

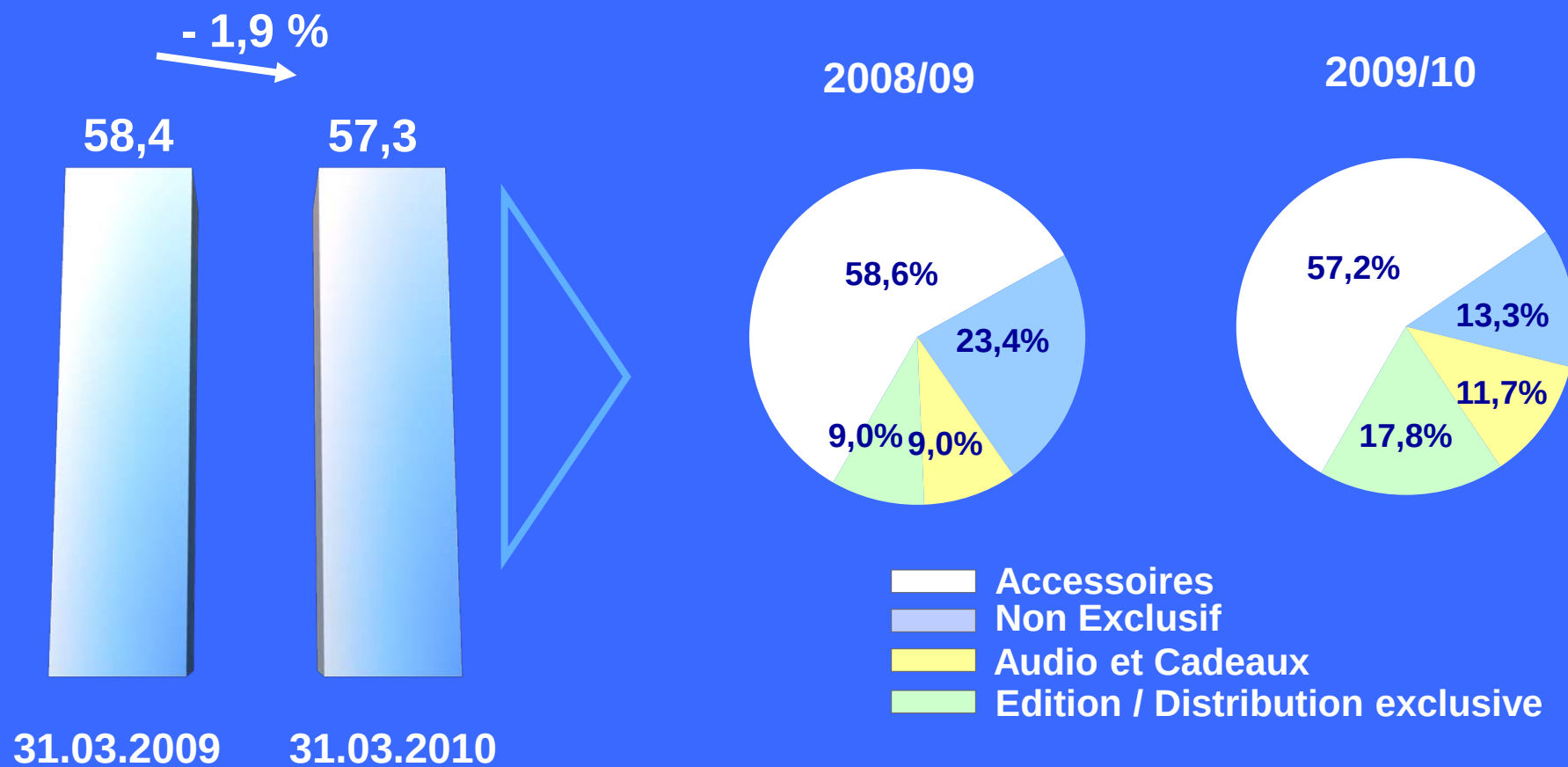


CA 12 mois 2009-10





■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€ *



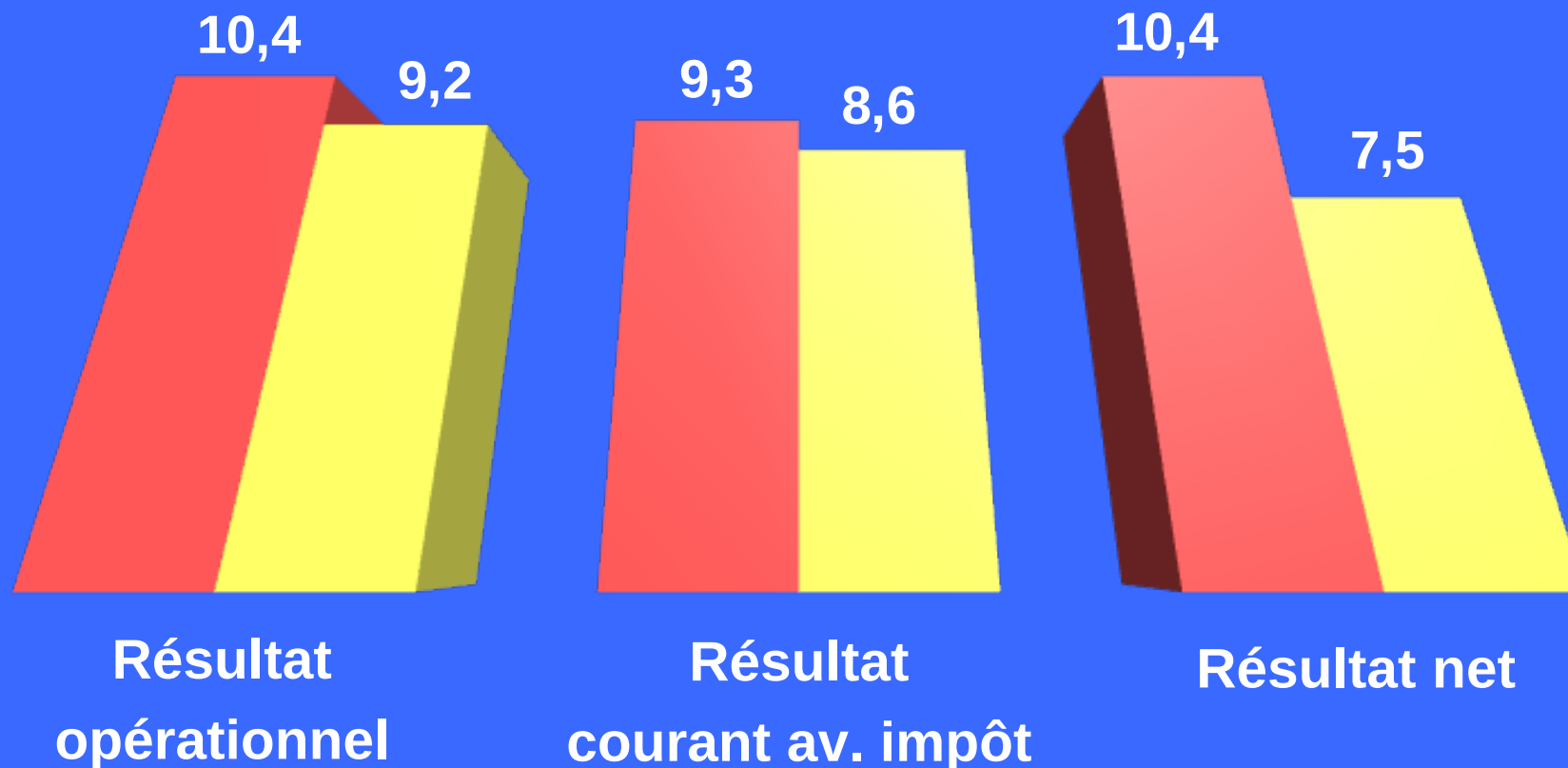
* Données financières arrondies



■ → 12 mois 2008/09 *

■ → 12 mois 2009/10 *

en M€



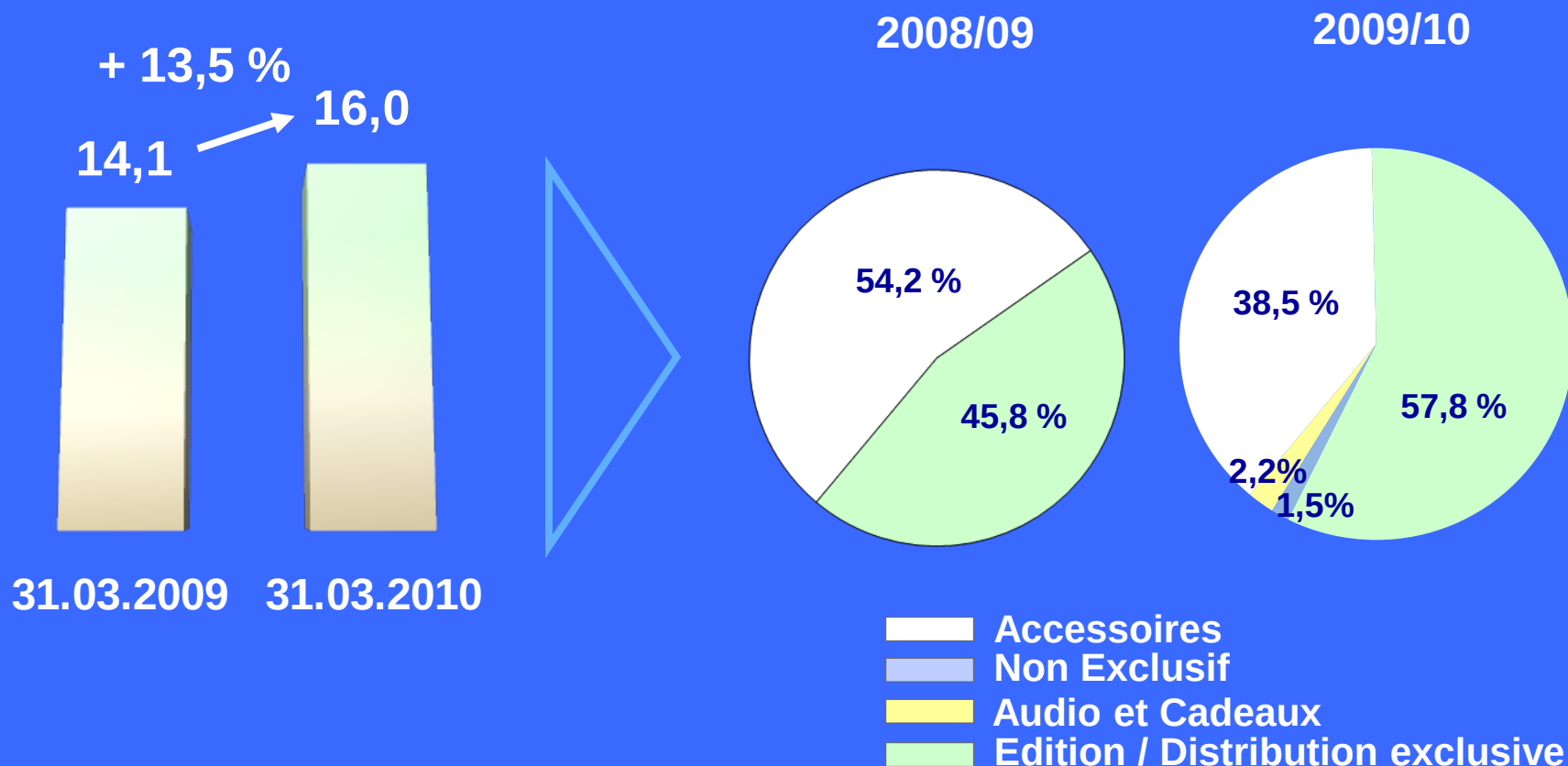


- **Stabilité des accessoires (- 4,1%):**
 - Succès des manettes (Wii et PS3) et chargeurs (Wii)
- **Progression de l'Edition (+120,1%):**
 - Fort succès des packs « jeux + accessoires »
- **Accélération de la croissance de l'Audio (+27,6%)**
- **Marasme persistant de la distribution classique**
 - Débuts prometteurs du commerce électronique
- **Maîtrise des contraintes logistiques**
 - Gestion des approvisionnements Groupe

Rentabilité opérationnelle : 16,0%



■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€ *

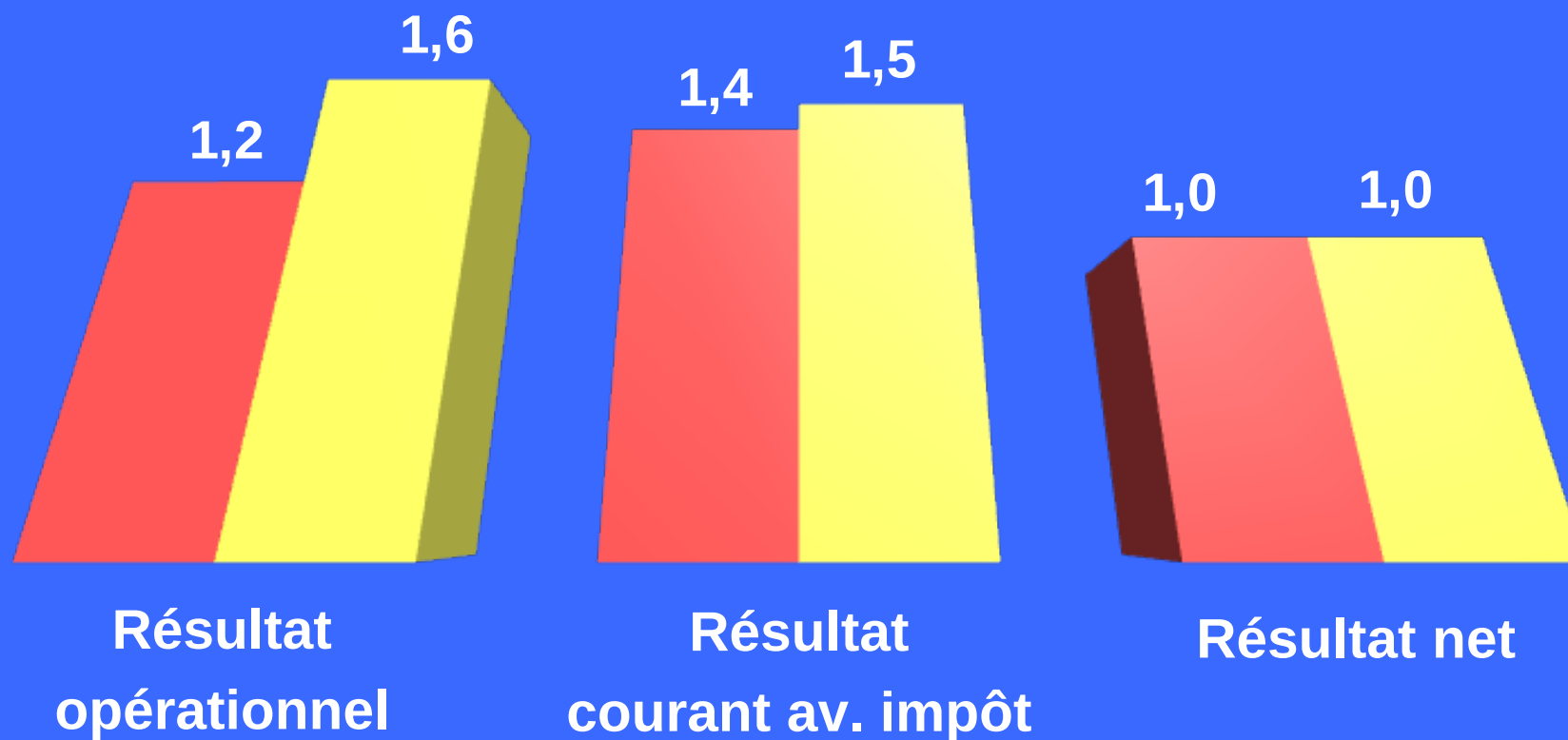




■ → 12 mois 2008/09 *

■ → 12 mois 2009/10 *

en M€



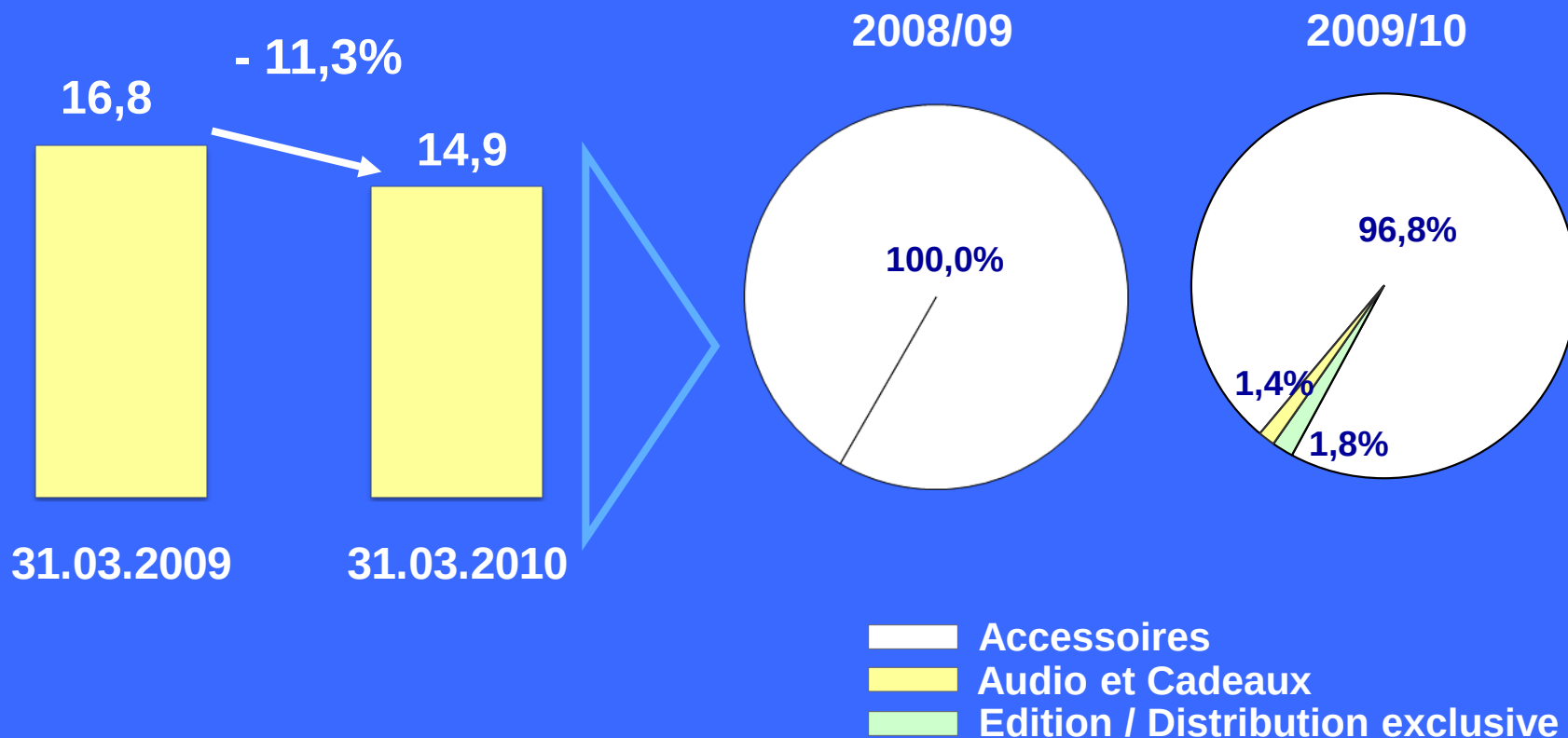


- **Accessoires (-19,4%):**
 - Part de marché parvenue à la moyenne du Groupe
- **Reconfiguration de la Distribution Exclusive (+44,1%)**
 - Progression de l'Édition
 - Catalogue en Distribution ramassé mais productif en 2009-10 (*Final Fantasy XIII*)
- **Développement régulier de l'Audio (5% du CA Audio groupe)**
- **Intégration Groupe**
 - Transfert de la logistique Accessoires (Libercourt)
 - Changement de nom reflétant la nouvelle orientation métiers

Rentabilité opérationnelle en progrès : 9,8%



■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€ *



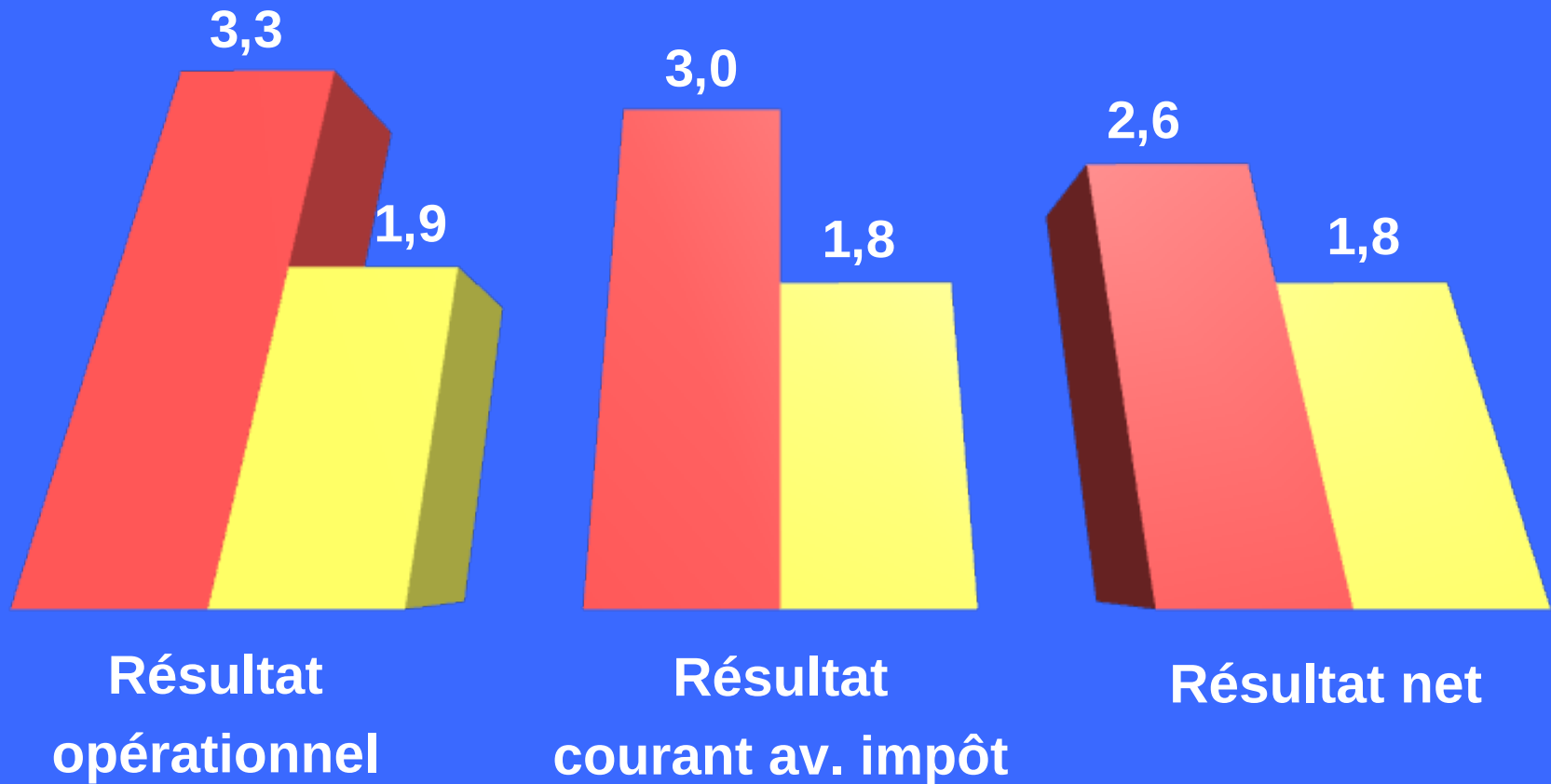
* Données financières arrondies



■ → 12 mois 2008/09 *

■ → 12 mois 2009/10 *

en M€





- **Accessoires (-14,3%):**
 - Leadership en Allemagne et Autriche,
 - Reprise de la croissance en Accessoires en décembre
- **Démarrage de la Distribution Exclusive et de l'Audio**
- **Gestion drastique des stocks par les distributeurs induisant un fort décalage de leurs commandes**

Rentabilité opérationnelle : 12,8%

- **Un chiffre d'affaires annuel en recul de 5%**
 - Retard du S1 (-26%) difficile à rattraper au S2 (+11%)
 - Marché du jeu vidéo en récession sur tout l'exercice
 - Baisse des Accessoires tiers dans le marché
- **Accessoires + Edition & Dist Excl > 80% du C.A.**
- **Une dette financière négative (- 5,9 M€)**
 - Trésorerie > 16 M€
 - Gearing brut = 24%, gearing net = - 13%

Rentabilité opérationnelle : 15,6%

Bilan simplifié consolidé (IFRS)

Actif

Passif

en M€	31/03/09	31/03/10	31/03/09	31/03/10	
Actif non courant	14,1	12,6	29,7	43,9	Capitaux propres et assimilés
Stock et en-cours	16,0	21,8	9,0	5,1	Passif non courant financier
Créances clients	19,4	20,5	0,2	0,2	Autre passif non courant
Disponibilités	8,0	16,4	6,1	5,4	Passif courant financier
Autres actifs courant	8,8	5,9	21,3	22,6	Autre passif courant
Total actif	66,3	77,2	66,3	77,2	Total passif

en M€	03/08	03/09	03/10	Variation	
				Valeur	%
Endettement net	18,3	6,9	- 5,9	- 12,8	ns
BFR	18,0	22,7	25,7	+ 3,0	+ 13,3 %
Fond de roulement	- 0,3	15,8	31,6	+ 15,8	+ 99,9%
CA	84,2	98,5	93,8	- 4,7	- 4,8%
Frais généraux	18,9	20,2	21,4	+ 1,2	+ 5,9%
Coût endettement	2,0	1,2	0,7	- 0,5	- 41,8%

Le marché 2009/10

France*

Marché des Loisirs Interactifs

Année 2009

Consoles, Logiciels pour consoles, Jeux pc et Accessoires pour consoles

2,71 Milliards d'euros
- 16 %

Marché Hardware

Ventes 2009 & Evolutions vs 2008

CONSOLES



VOLUME
(Milliers d'u)

4729 Ku

-19 %

VALEUR
(Millions d'€)

997 M€

-23 %

ACCESSOIRES POUR CONSOLES



12 686 Ku

-7 %

271 M€

0 %

PC (circuits grand public)



9471 Ku*

-11 %

* Estimation faite à partir des données à fin Novembre 2009

Marché Software

Ventes 2009 & Evolutions vs 2008

**LOGICIELS
POUR CONSOLES**

VOLUME
(Milliers d'u)

31 881 Ku

 **-9 %**

VALEUR
(Millions d'€)

1 277 M€

 **-13 %**

JEUX PC

6 671Ku

 **-18 %**

164 M€

 **-12 %**

JEUX TELEPHONES MOBILES*

17 000 Ku*

 **-6 %**

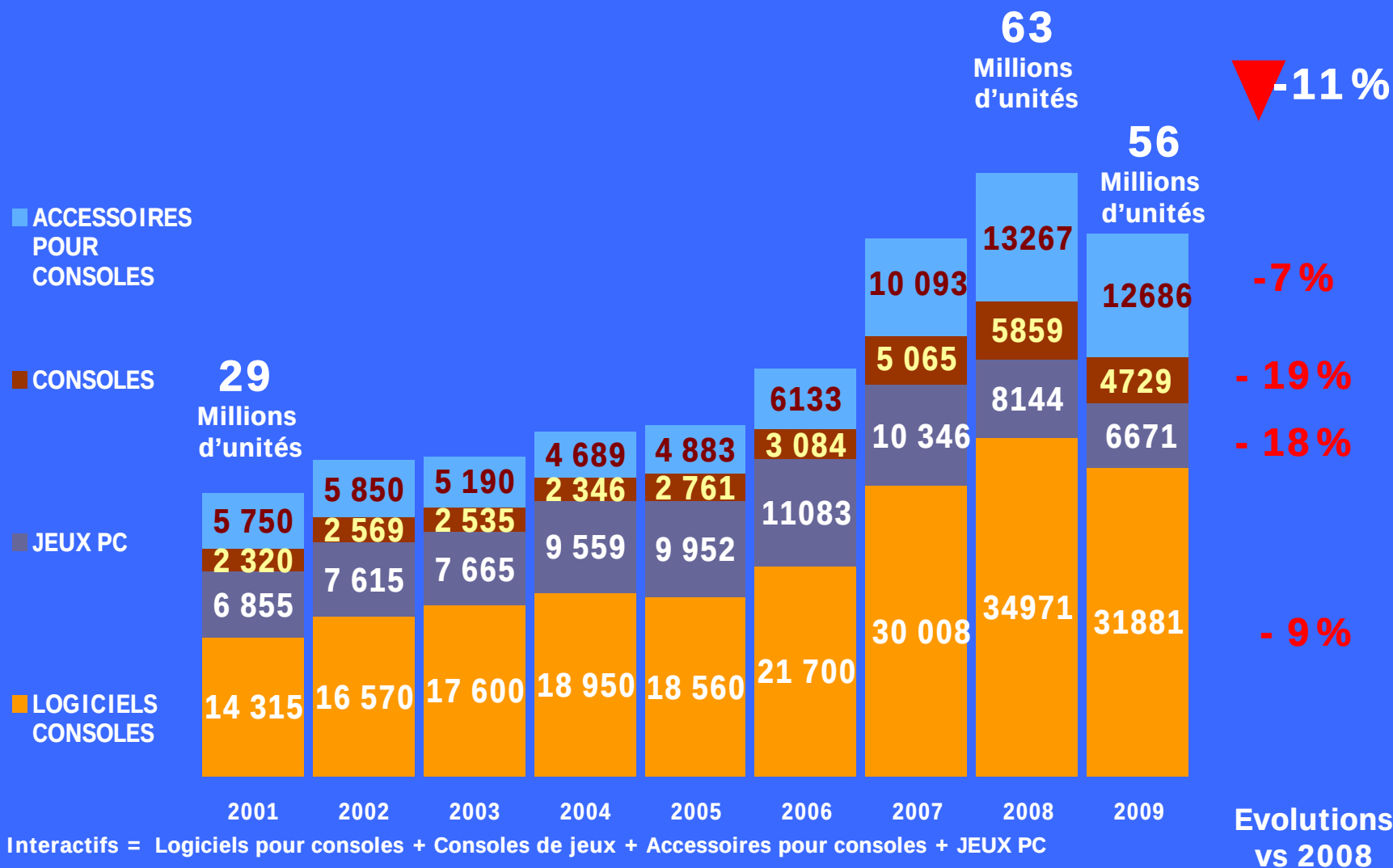
76 M€*

 **-2 %**

* Estimation faite à partir des données à fin Novembre 2009

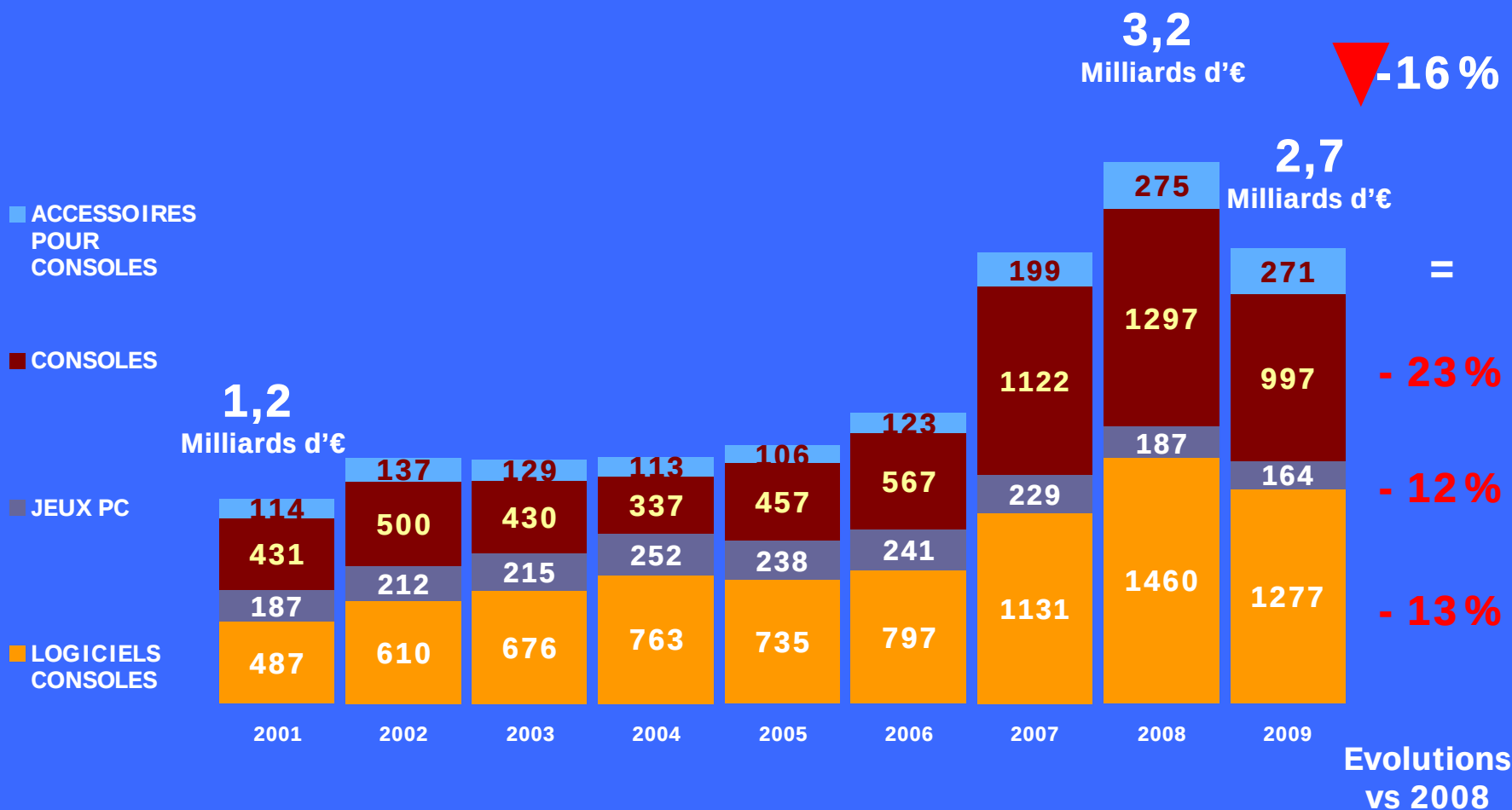
Loisirs Interactifs : de 2001 à 2009

Ventes en VOLUME et Répartition



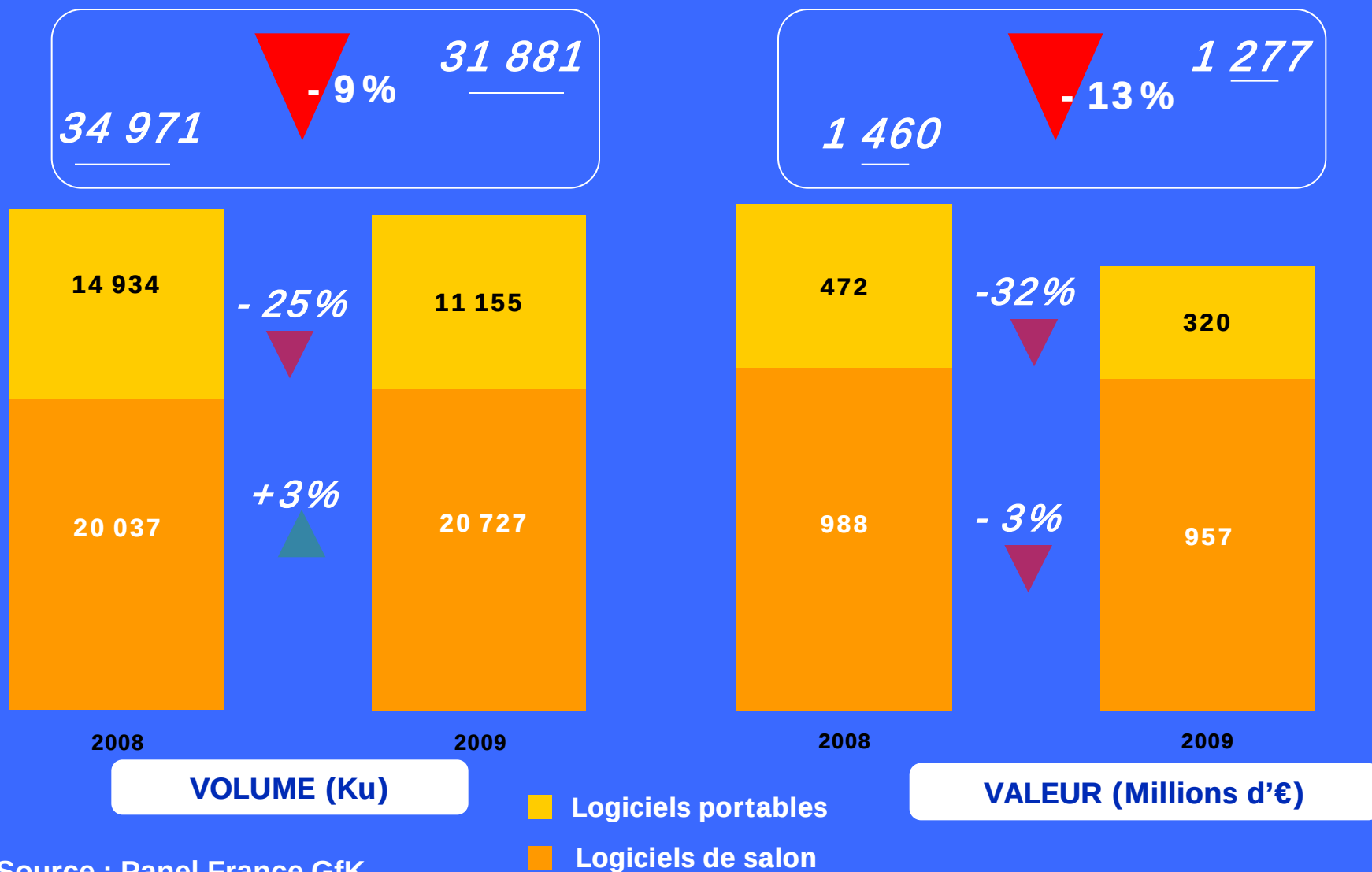
Loisirs Interactifs : de 2001 à 2009

Ventes en VALEUR et Répartition



Loisirs Interactifs = Logiciels pour consoles + Consoles de jeux + Accessoires pour consoles + JEUX PC

Logiciels Consoles : Le marché se déprécie notamment sur les consoles portables



Logiciels pour Consoles : Ventes 2009 & Evolutions vs 2008

31 881 ▼ - 9 %

1 277 ▼ - 13 %



8 796 ▼ - 25 %

260 ▼ - 33 %



8 629 ▲ + 2 %

396 ▼ - 10 %



5 662 ▲ + 32 %

305 ▲ + 16 %



4 017 ▲ + 33 %

205 ▲ + 17 %



2 394 ▼ - 42 %

50 ▼ - 54 %



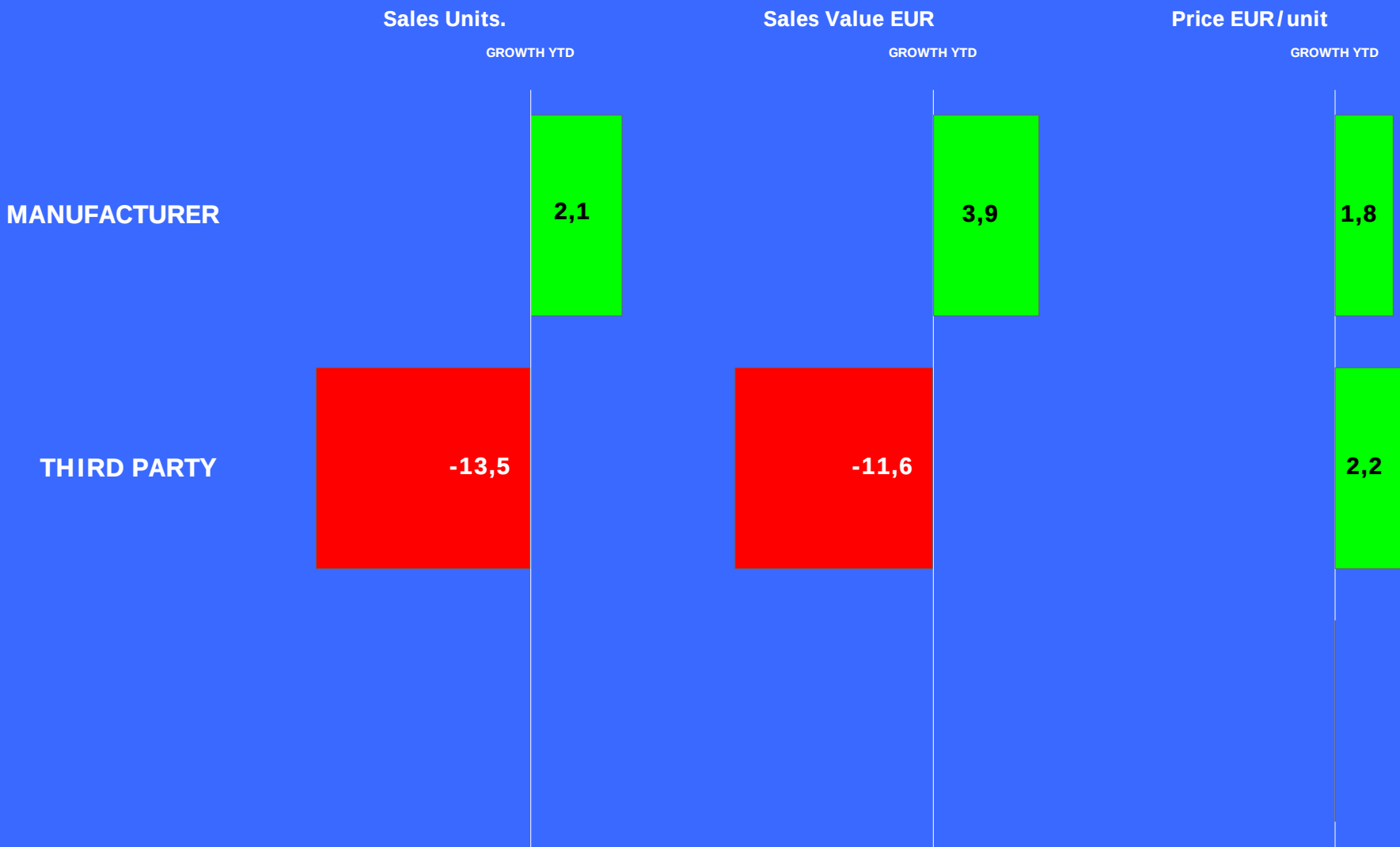
2 321 ▼ - 23 %

60 ▼ - 24 %

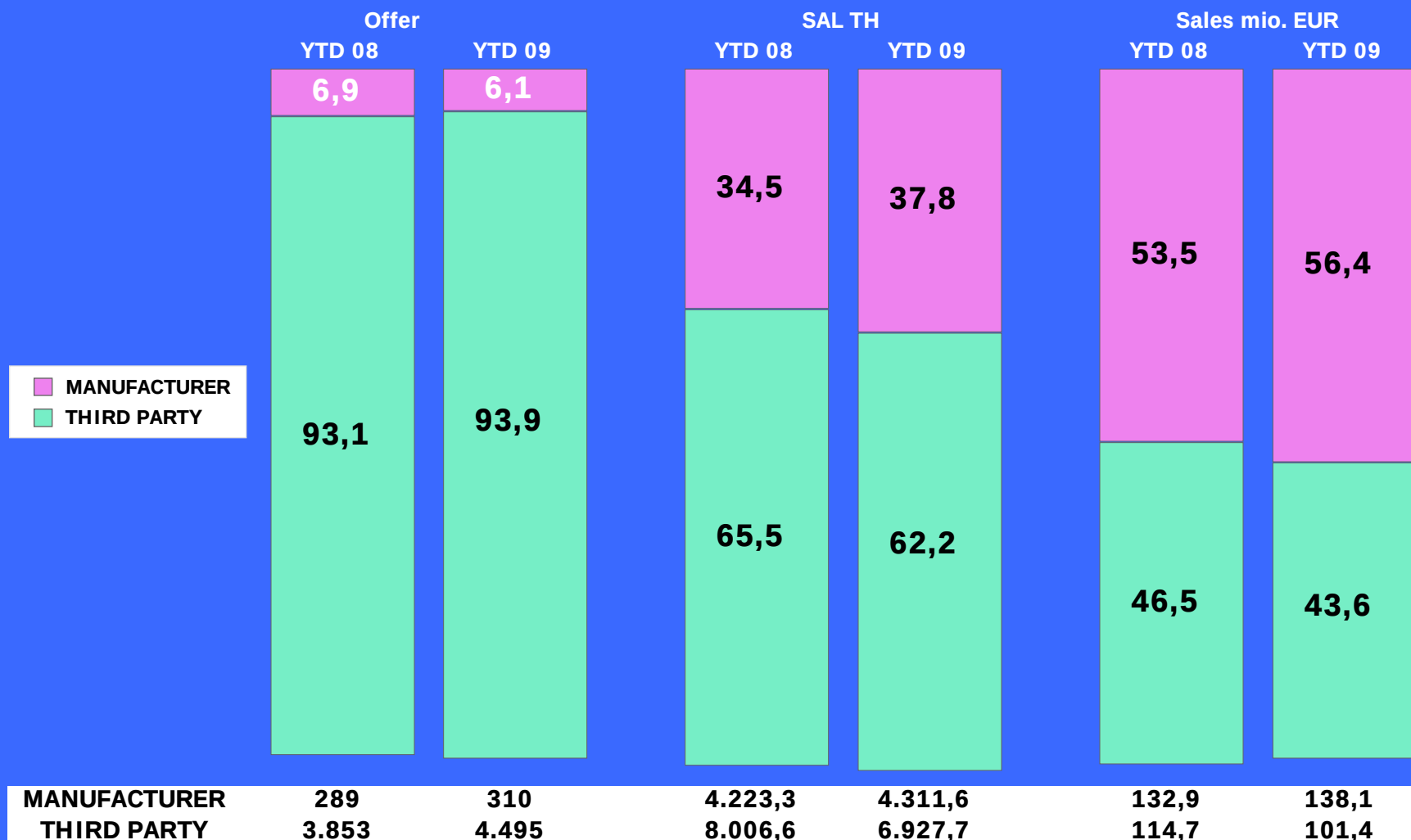
VOLUME (Ku)

VALEUR (Millions d'€)

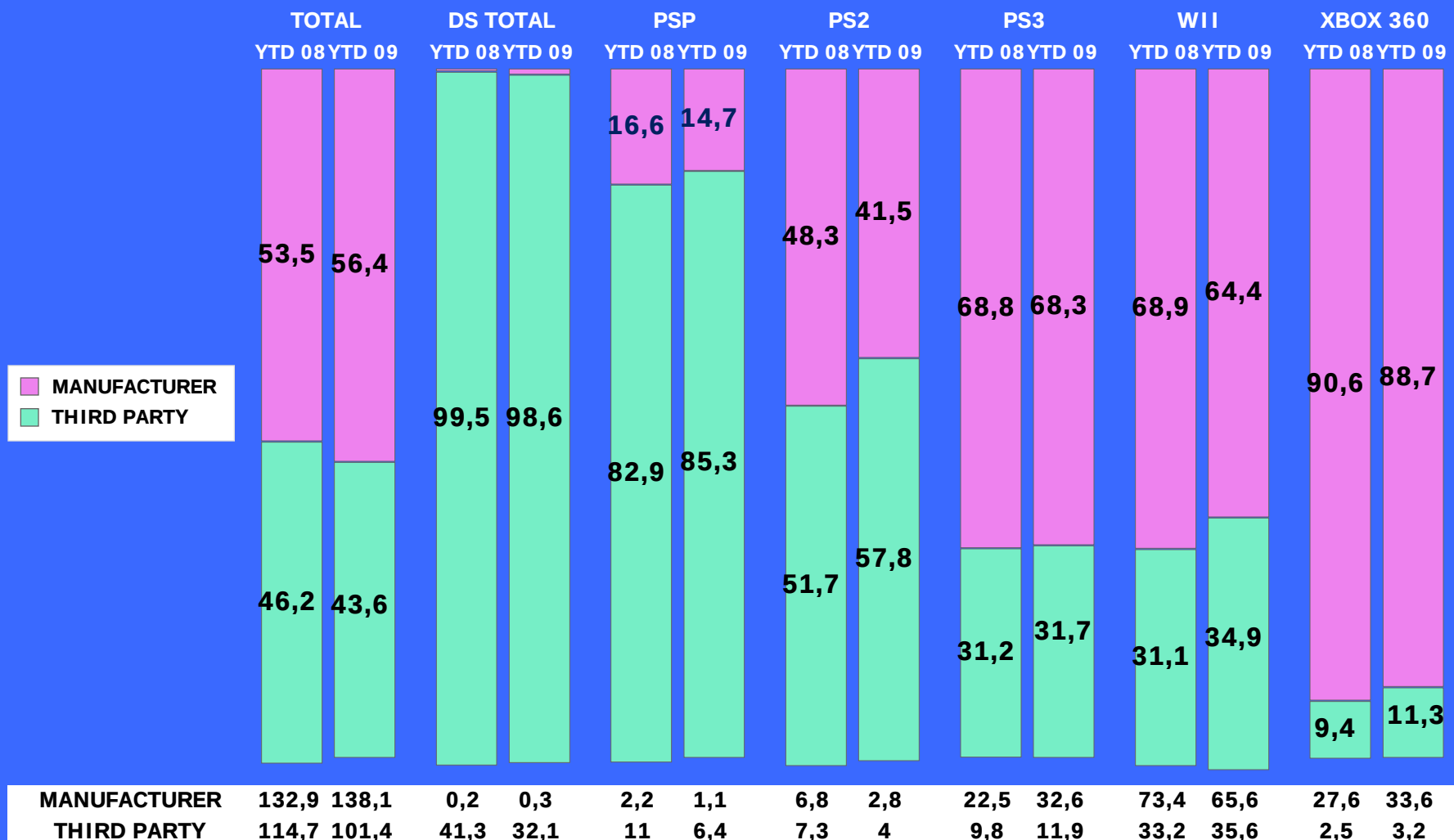
Accessoires pour consoles: Evolution du poids des constructeurs en %



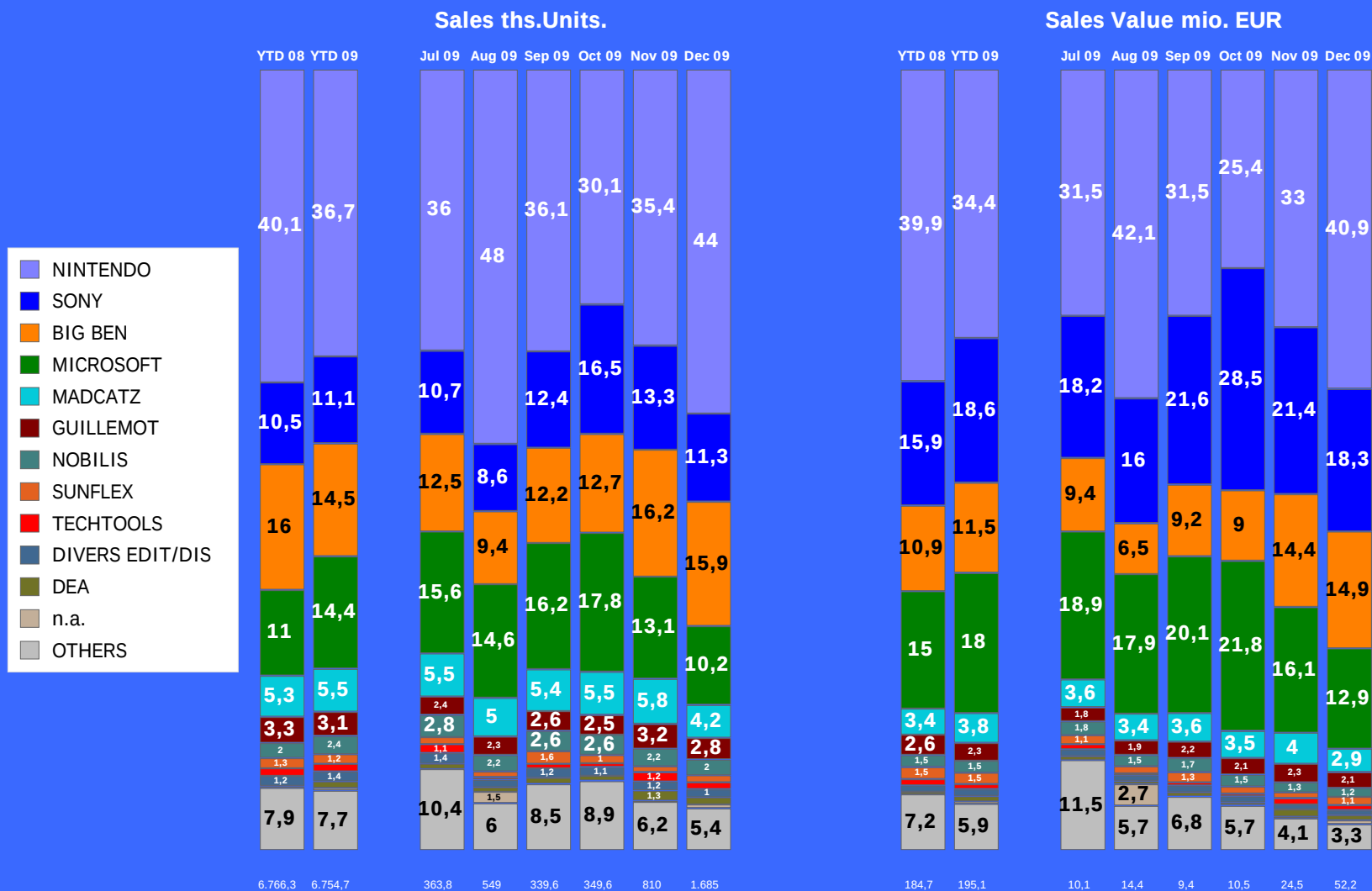
Accessoires pour consoles: Le poids des constructeurs



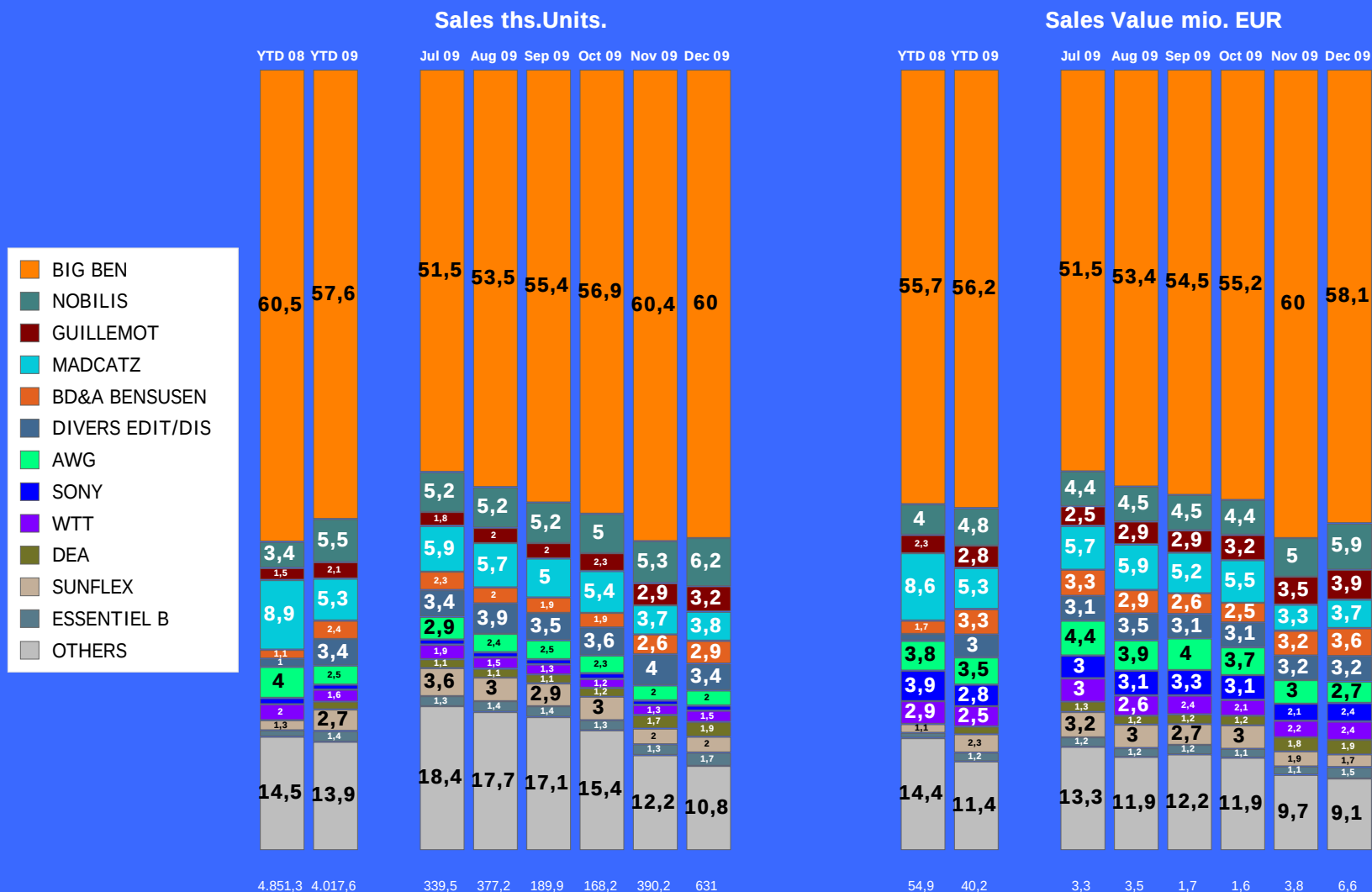
35% du chiffre d'affaires des fabricants tiers se fait sur Wii suivi par la DS (32%).

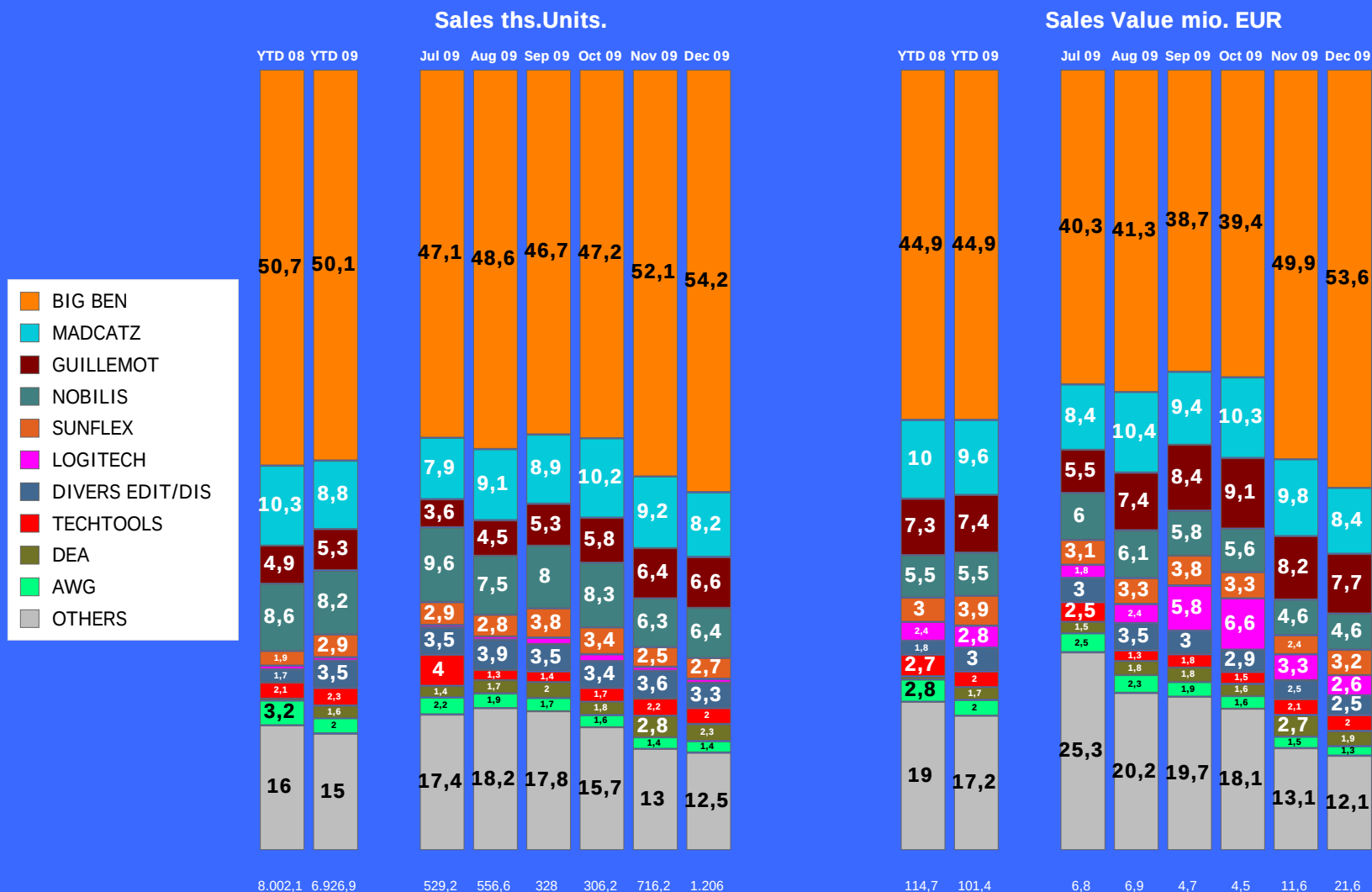


Part de marché Distributeurs sur console de salon



Part de marché Distributeurs sur console portable

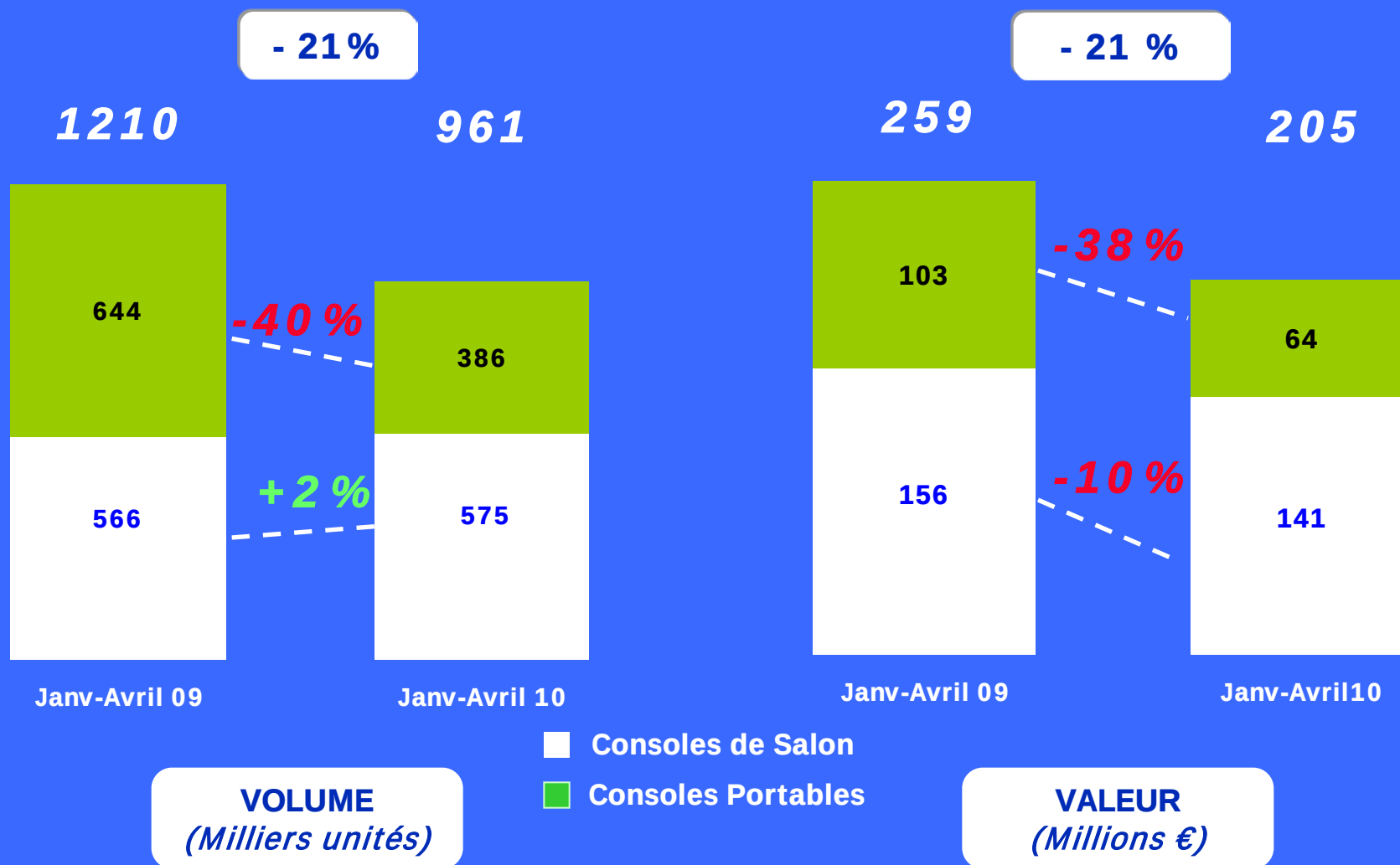




TOTAL MARCHE Ventes & Evolutions

TOTAL PANEL MARKET
Janvier – Avril 2010

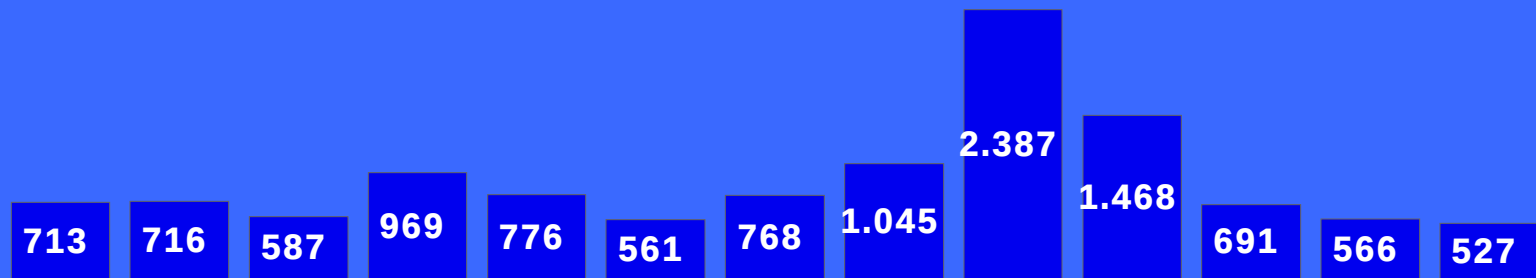
	Volume (Milliers d'Unités)		Valeur (Millions d'Euros)	
	YTD 10	Evol %	YTD 10	Evol %
 Total Logiciels	11 326	- 4%	393	- 5%
CD-Roms de Loisirs	2 134	- 19%	47	- 13%
Logiciels pour consoles	9 192	+ 1%	346	- 3,9%
Accessoires	3 251	- 10%	70	- 2,5%



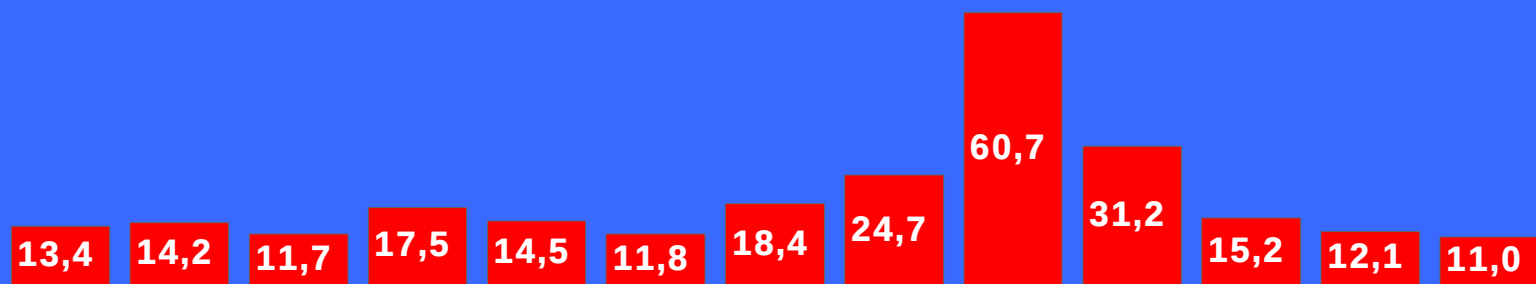
Accessoires pour consoles: Ventes en volume et en valeur (mensuel)

Apr 09 May 09 Jun 09 Jul 09 Aug 09 Sep 09 Oct 09 Nov 09 Dec 09 Jan 10 Feb 10 Mar 10 Apr 10

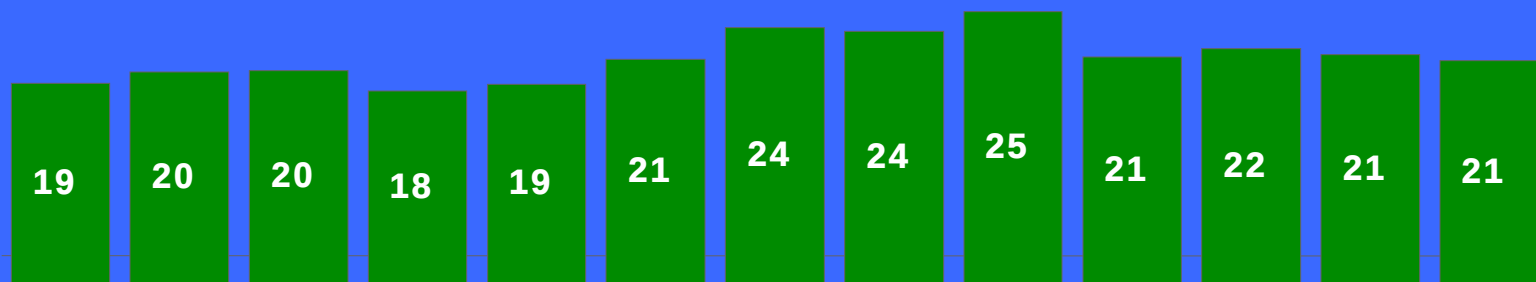
Sales Ths.Units



Sales Mio.EUR



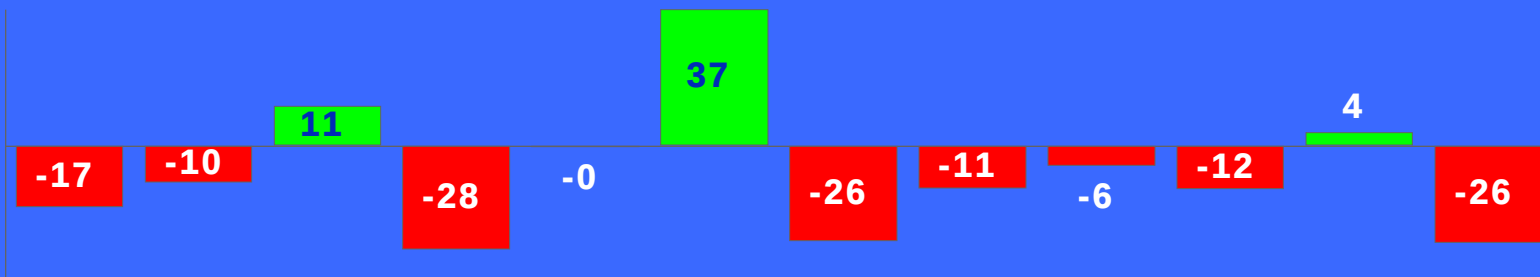
Price EUR



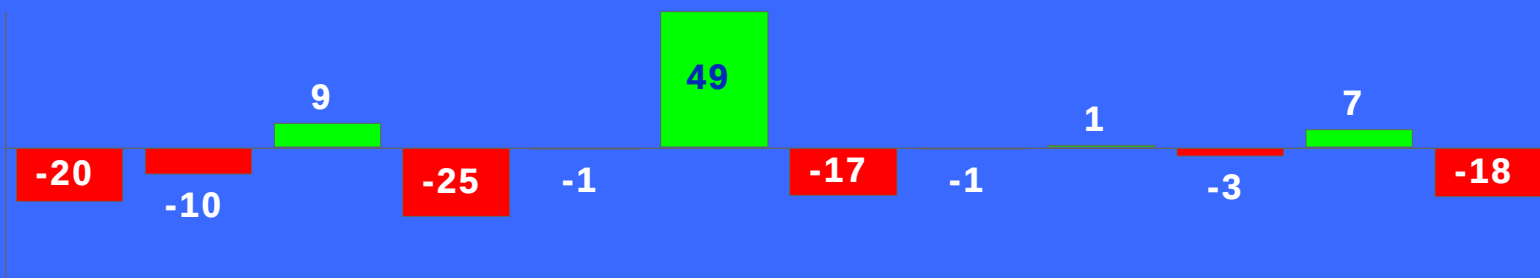
Accessoires pour consoles: Ventes: évolution en % (mensuel)

-> May 09 -> Jun 09 -> Jul 09 -> Aug 09 -> Sep 09 -> Oct 09 -> Nov 09 -> Dec 09 -> Jan 10 -> Feb 10 -> Mar 10 -> Apr 10

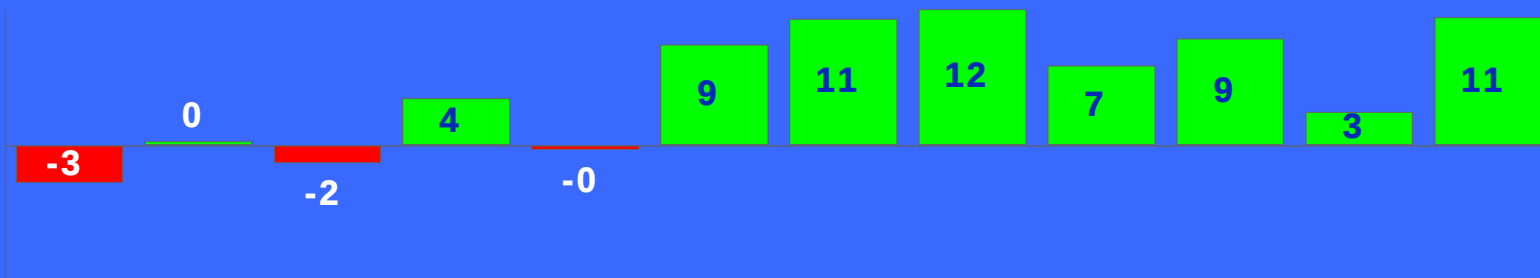
Sales Ths.Units



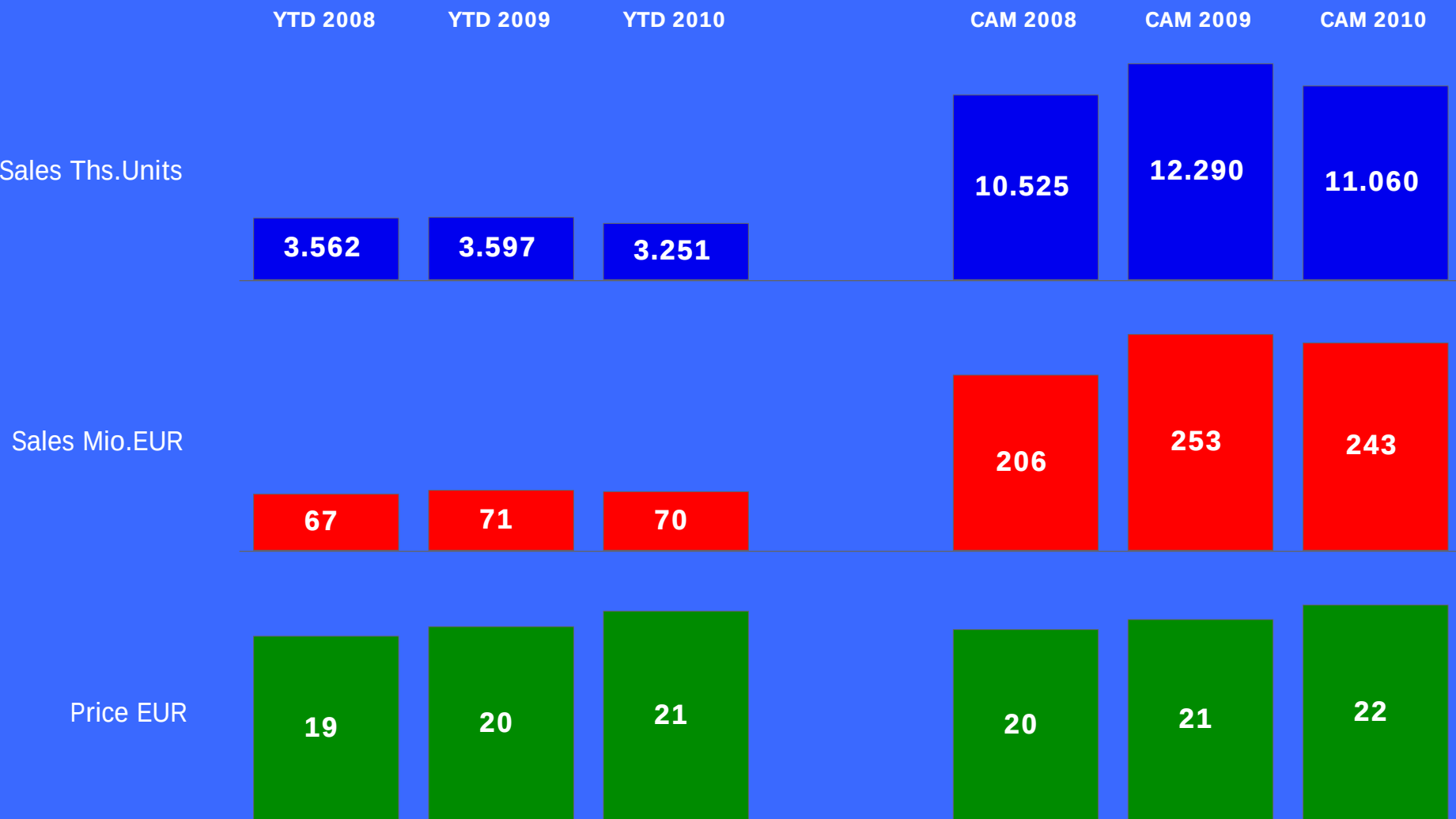
Sales Mio.EUR



Price EUR



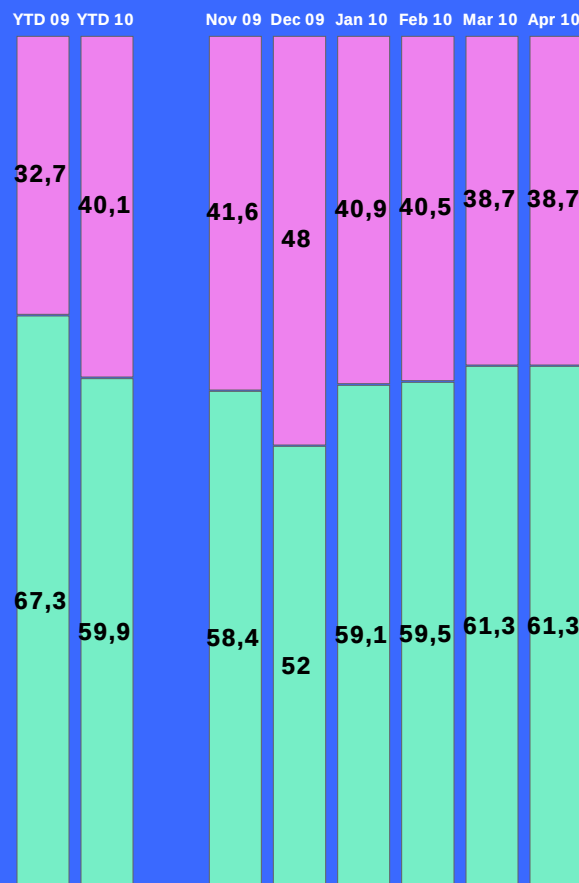
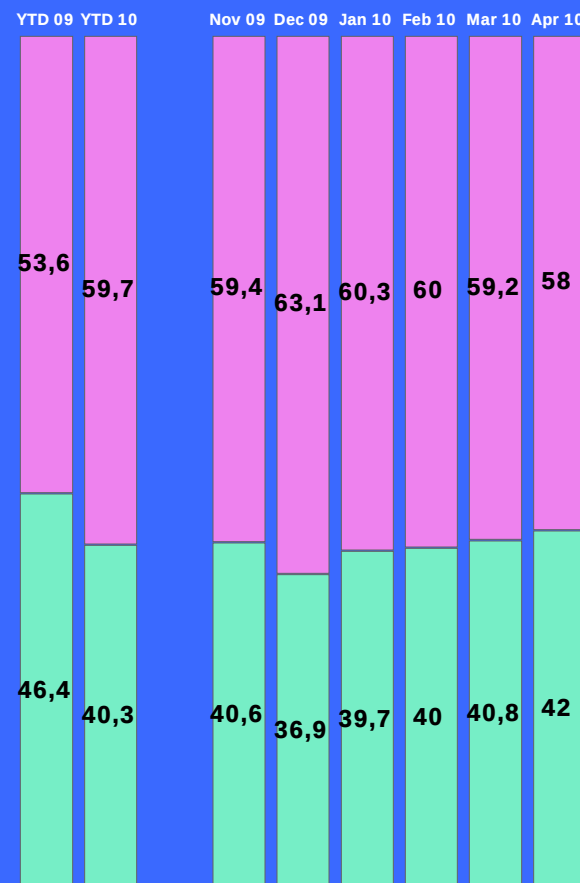
Accessoires pour consoles: Ventes en volume et en valeur (annuel)



Accessoires pour consoles: Ventes en valeur et évolution (Hebdomadaire)



Accessoires pour consoles: Le poids des constructeurs

Sales Ths.Un.

Sales Mio. EUR


Total	3.596,6	3.251,5	1.044,9	2.386,7	1.467,7	691,1	565,8	526,9	71,3	69,5	24,7	60,7	31,2	15,2	12,1	11
MANUFACTURER	1.166	1.278,6	428,3	1.133,6	587,7	273,2	213,9	203,8	37,6	40,4	14,3	37,6	18,3	8,8	6,9	6,4
THIRD PARTY	2.396,2	1.911,6	601	1.226,6	848,3	401,2	338,9	323,2	32,5	27,3	9,8	22	12	5,9	4,8	4,6

Accessoires pour consoles: Evolution du poids des constructeurs en %

JAN10-APR10

JAN10-APR10

JAN10-APR10

Volume

Evolution Vs YTD 09

Valeur

Evolution Vs YTD 09

Price EUR/unit

Evolution Vs YTD 09

MANUFACTURER

1.278,6

9,7

40,4

7,4

31,6

-2,1

THIRD PARTY

1.911,6

-20,2

27,3

-16,2

14,3

5,1

Accessoires pour consoles: Evolution par plateforme en %

JAN10-APR10

JAN10-APR10

JAN10-APR10

Sales ths.Units.

Evolution Vs YTD 09

Sales Value.

Evolution Vs YTD 09

Price euro.

Evolution Vs YTD 09

TOTAL DS

995,7

-15,3

7,9

-29,5

7,9

-16,7

WII

1.176,3

-0,9

31,1

8,4

26,4

9,4

PS3

343,9

22,1

13,1

17,7

38,1

-3,6

PS2

81,6

-45,2

1,2

-54,7

14,9

-17,3

PSP

111,1

-37,5

1,5

-44,8

13,8

-11,7

XBOX 360

352

1,9

10,9

-8,7

31

-10,4

TOTAL GBA

0,3

-87,3

0

-85,7

6,1

12,8

OTHERS

190,7

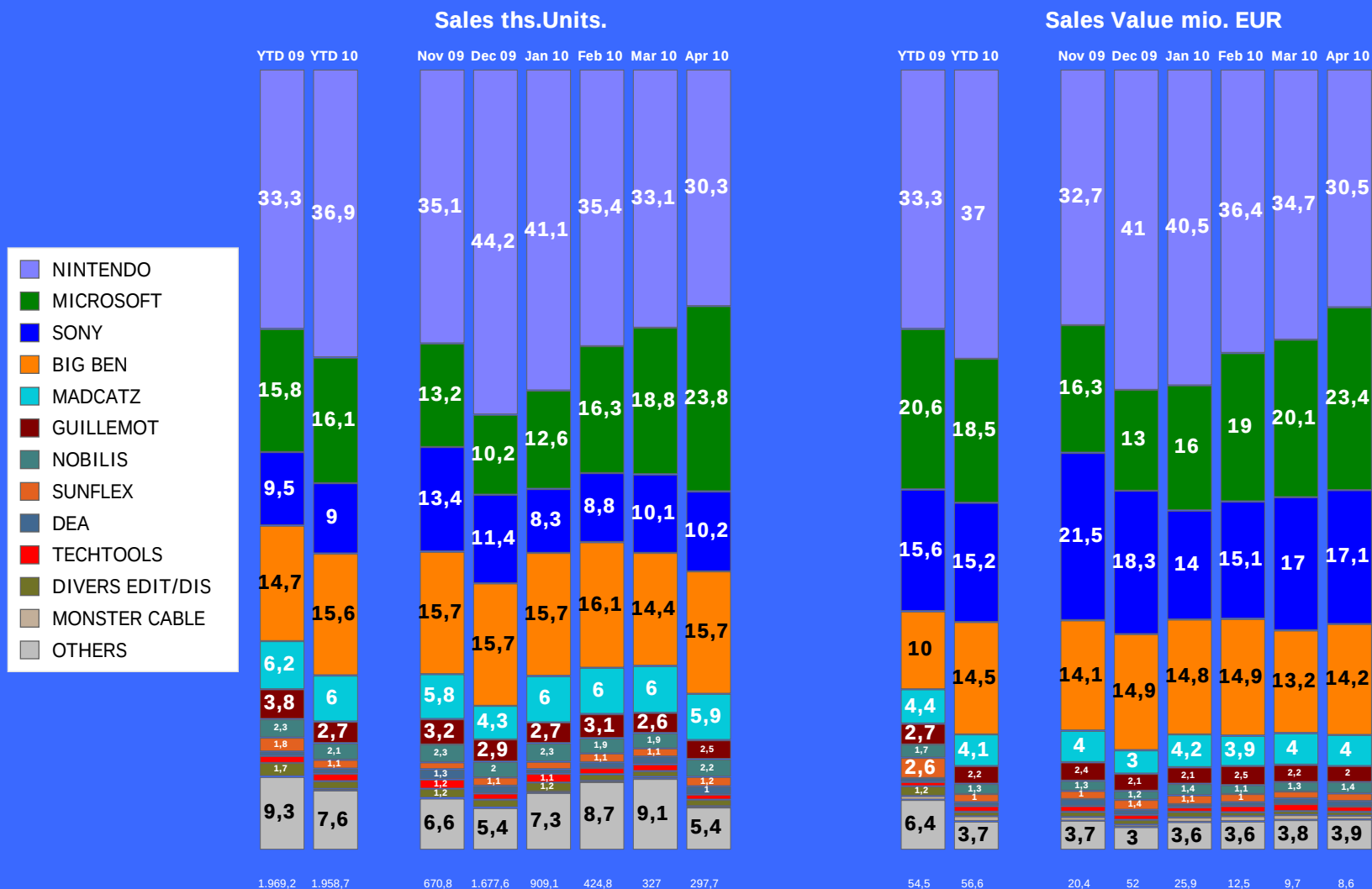
-31,3

3,8

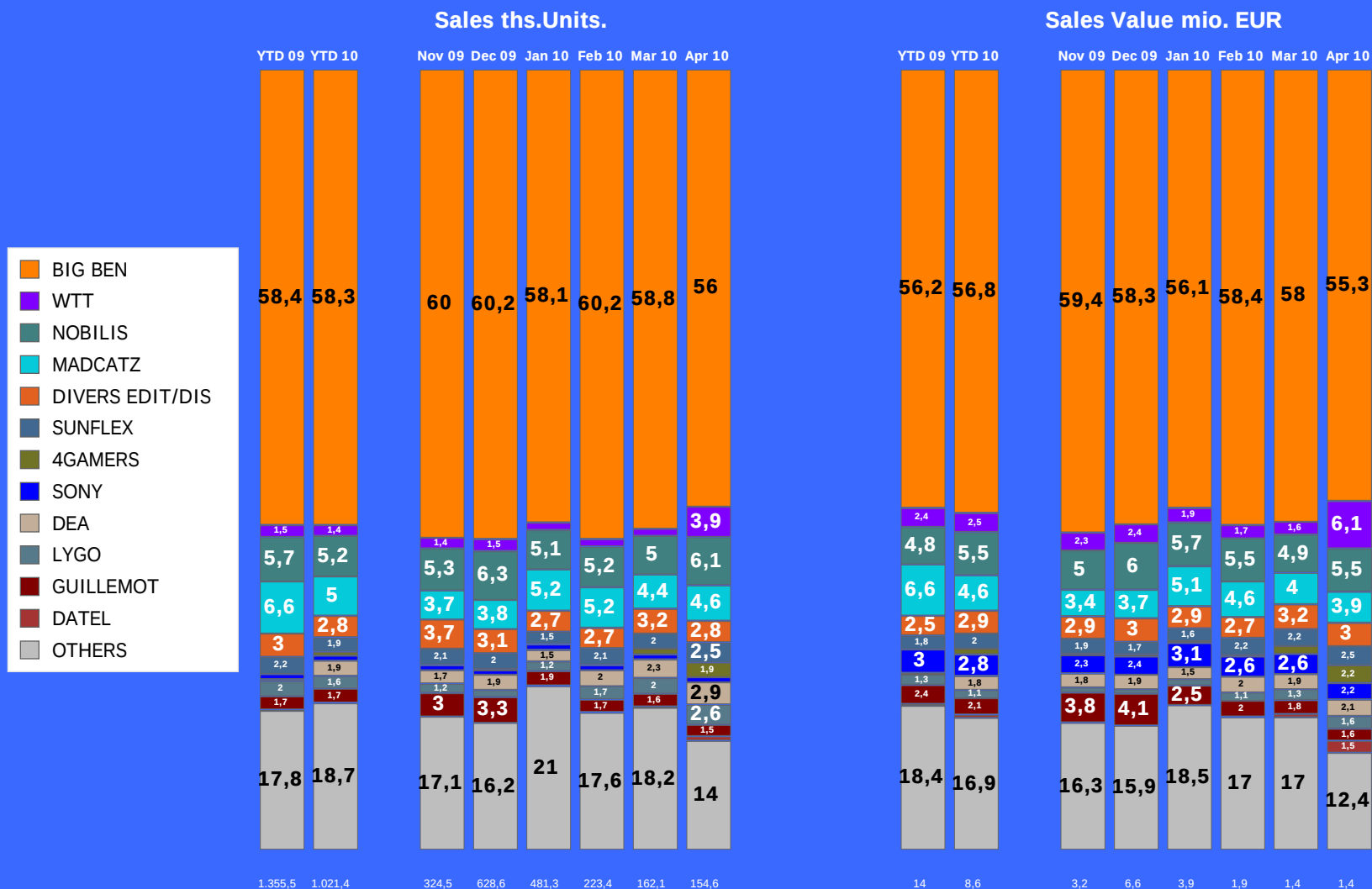
31,1

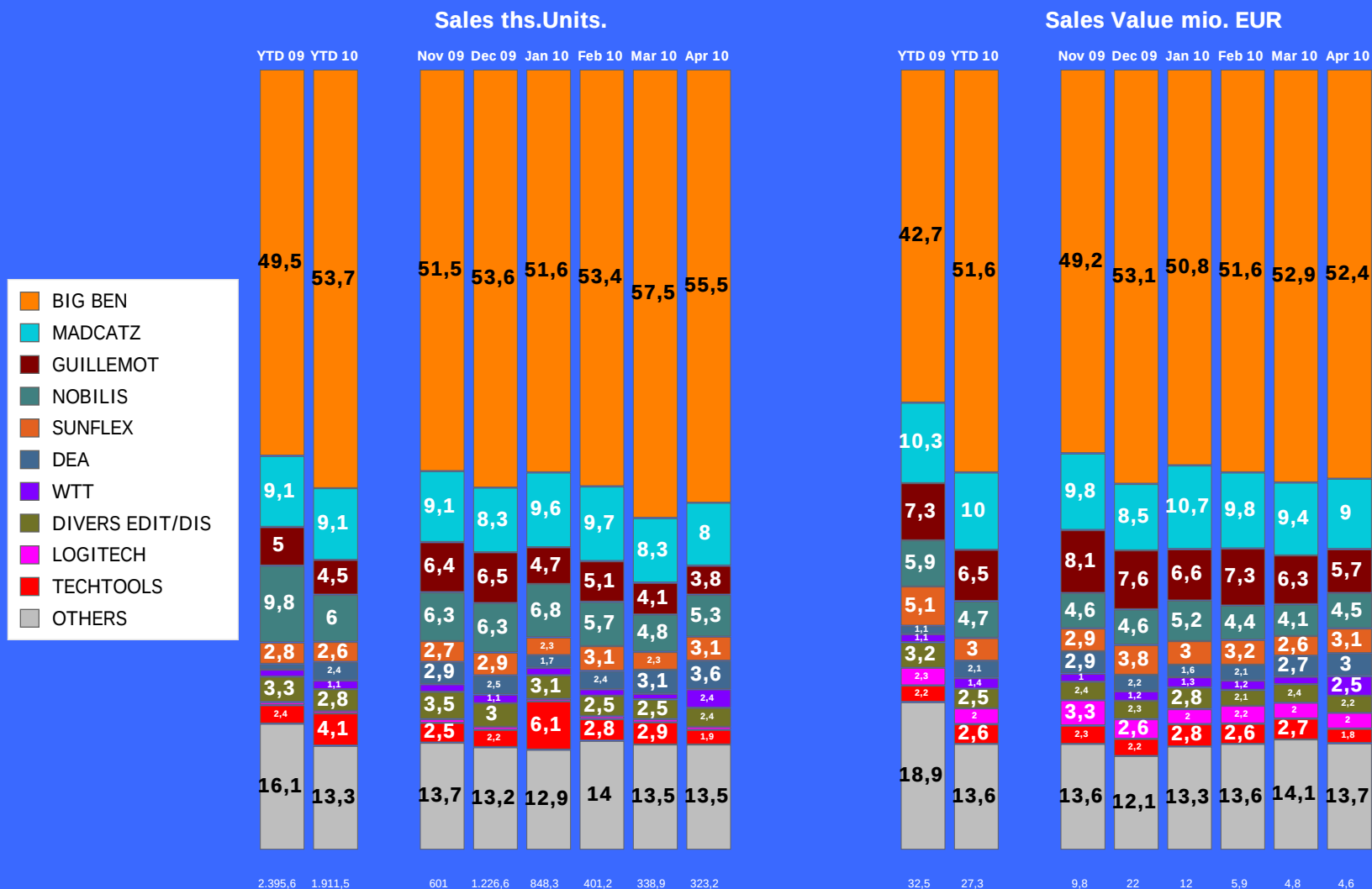
19,8

90,8



Part de marché Distributeurs sur console portable





ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Ventes & Évolutions

TOTAL ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Janvier – Avril 2010

Total Market

bigben
interactive

Distribution

PDM

VOLUME

Millions d'Unités

3 251

1 026

Distribution :

31,6 %

- 10 %



-13,4%



VALEUR

Millions d'Euros

70

14,1

Distribution :

20,3 %

- 2,5 %

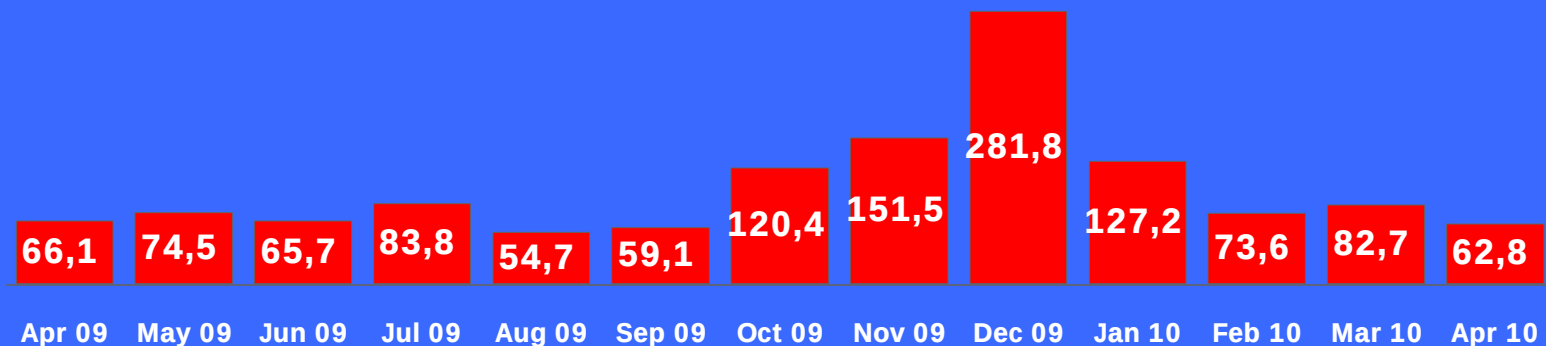


+ 1,4 %

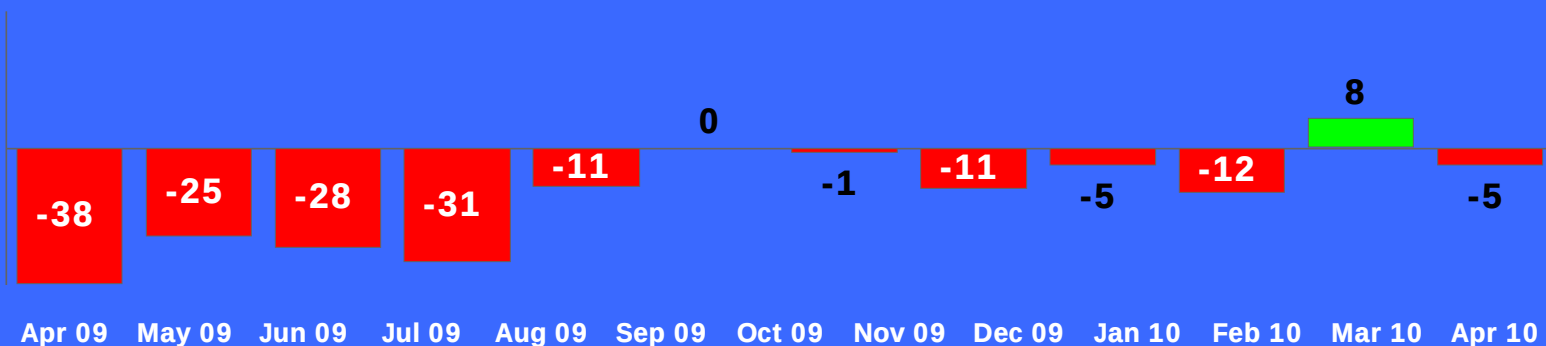


Logiciels pour consoles: Ventes en valeur et évolution (mensuel)

Sales Mio.EUR



Evolution
Sales Mio.EUR



VOLUME
(Milliers d'unités)

	Hypothèse Basse	Prévision GfK	Hypothèse Haute
Salon	19.300 (-7 %)	22.700 (+10 %)	25.100 (+21 %)
Portables	8.100 (-27 %)	9.000 (-19 %)	10.200 (-9 %)
Logiciels Total	27.400 (-14 %)	31.700 (-1 %)	35.300 (+11 %)

- **Faible impact de la crise sur le loisir / culturel**
 - Évolution sociologique (jeu de société etc)
 - Dépenses ne dépendant pas du crédit
- **Phase descendante du cycle pour plusieurs consoles**
 - PSP+DS : fin de cycle
 - Wii : dernière année du cycle
- **Perspectives de reprise**
 - PS3 : 2^{ème} phase du cycle + PS3 Move
 - 3 DS : dès Noël 2010?
 - Wii : remplacement en 2011?

→ Smartphone en devenir

- Parc installé de smartphones fin 2009 : 172 M unités soit 14 % de la téléphonie mondiale
- iPhone : 36 M unités soit 21% des smartphones

→ Montée en puissance de l'iPhone

- Apple écorne le leadership de Nokia (47%) sur le smartphone
- Envolée des ventes: 26 M unités juin 09, 30 M sept 09, 36 M dec 09

→ Marché européen porteur

- France + Allemagne + Angleterre : 1/5 du monde i-Phone
- France : 2^{ème} marché (2,6 M unités) après USA
 - ¼ des achats en France sont des smartphones, 1/8 sont un i-Phone

→ Succès programmé de l'iPad

Perspectives 2010/11

Stratégie commerciale

- **Stabilité de l'accessoire sur le marché historique**
 - France, Benelux et Allemagne
 - Dynamisme des gammes Wii, PS3
 - Opportunité avec le lancement de la 3DS
- **Progression à l'export**
 - Renforcement en Europe du Sud
 - Développement en Europe du Nord et de l'Est
- **Confirmation de la nouvelle stratégie produits (Jeux + Accessoires)**

Stratégie produit Jeu Vidéo

- Déclinaison des succès 2009
- Utilisation de l'expérience 2009
- Développement de nouveaux packs pour 2010
- Montée en puissance du Cyberbike

■ Accessoires

- Demandes spécifiques des clients « smartphone »
 - Packs complets
 - Chargeurs
 - Produits « fashion » : Design, Couleurs, Motifs originaux
- Gamme iPad en développement

■ Jeux

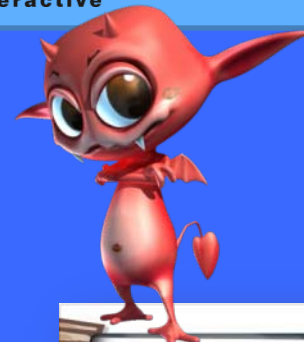
- Mots Croisés : Débuts prometteurs sur plateforme *Applestore*



COCOTO Surprise

bigben
interactive

COCOTO Festival



- « Cocoto Surprise » livré avec une canne à pêche pour Wii TM
- « Cocoto Festival », la suite du best-seller sur Wii TM
- « Cocoto Magic Circus » proposé avec 2 pistolets pour Wii TM

Le succès rencontré par ces 3 jeux depuis leurs sorties en novembre 2009, sera conforté fin 2010 avec une mise en avant massive et des offres commerciales renforcées dans la grande distribution





Le meilleur shooter pour casual chasseur

- Un jeu de tir accessible à tous
- Jeu sous licence de la célèbre marque d'armes à feu
- Jouable à 4 en même temps et sur le même écran
- Vendu en bundle avec la réplique du fusil de chasse

Remington.



* Photos non définitives

DEER DRIVE

Jeu de chasse sur Wii™

*L'univers de la chasse revisité
dans un pur esprit arcade.*

- Jouable à 4 en simultané
- 30 niveaux différents
- Des vues spéciales (anti-brouillard, ralenti...)
- Vendu en bundle avec la réplique du fusil de chasse
- Une édition collector avec un fusil imitation bois



* Photos non définitives



PÉTANQUE MASTER

bigben
interactive



*Après le succès de la première version
sur PS2 , PC et Wii TM...*

**La convivialité de la pétanque revient
dans votre salon**

- Compatible Wii Motion Plus pour reproduire tous les effets
- Jouable jusqu'à 6 joueurs
- 5 terrains de jeu avec leurs particularités (gros gravier, gravier fin, sable...)
- La caution de la célèbre marque Obut
- Sélection des membres de l'équipe en fonction de leurs points forts
- Choix de boules en fonction du terrain.



Tournois solo, duo et en triplettes

*Partenaire officiel, Obut, fournisseur N°1 des
joueurs de pétanque, professionnels et
amateurs.*



Cyberbike™

Cycling Sports

bigben
interactive



Un vélo d'appartement,
connecté à la Wii™

Un accessoire inédit avec rétropédalage, freinage.

- Un jeu pour toute la famille, où chacun trouve sa place
- 4 véhicules évoluant dans les airs, sous l'eau, ou sur terre
- 18 circuits dont 14 à débloquent
- Personnalisation des véhicules et personnages
- 3 modes de jeu :
 - Mode histoire
 - Mode balade
 - Mode Multijoueurs (jusqu'à 4 en tour par tour)
- Niveau de difficulté variable selon les joueurs



Ca mord, à vous de jouer !!

La référence des jeux de pêche réalistes sur Wii™

- Jouable à 4 en simultané
- Plus de 50 espèces à pêcher dans 3 modes différents
- Jeu en 10 langues (Français, anglais, italien, espagnol, allemand, néerlandais, portugais, danois, suédois, norvégien)
- Licence Shimano, fabricant incontournable des accessoires de pêche.
- Vendu en bundle avec la canne à pêche

La pêche à la ligne, au harpon, ou à l'arc...
Qu'allez vous choisir ?



Kick PARTY

bigben
interactive

Vous savez taper dans un ballon ?
Alors vous savez jouer à Kick Party

- Un accessoire **simple** et **convivial**
- Tout le monde sait taper dans un ballon
- **8 jeux délirants** autour du ballon rond : croquet, penalty, squash, tennis ballon, bowling, mini golf, slalom, foot de rue.
- Une multitude de **bonus** et de **malus** pour booster ou diminuer les capacités des joueurs.
- Jeu Jouable jusqu'à **4 joueurs**.
- Traduit en **10 langues** (Anglais, français, Italien, allemand, espagnol, danois, suédois, portugais, néerlandais, norvégien).



Jaquette non définitive



→ 3 jeux à fort potentiel sur Wii en cours de développement:

- *Western Heroes* avec fusil à canon scié
- Jeu sous licence Marvel en 3D avec masque des personnages
- *Sniper Elite* avec Sniper Gun

Ouverture de nouveaux marchés

Poursuite de la stratégie produit



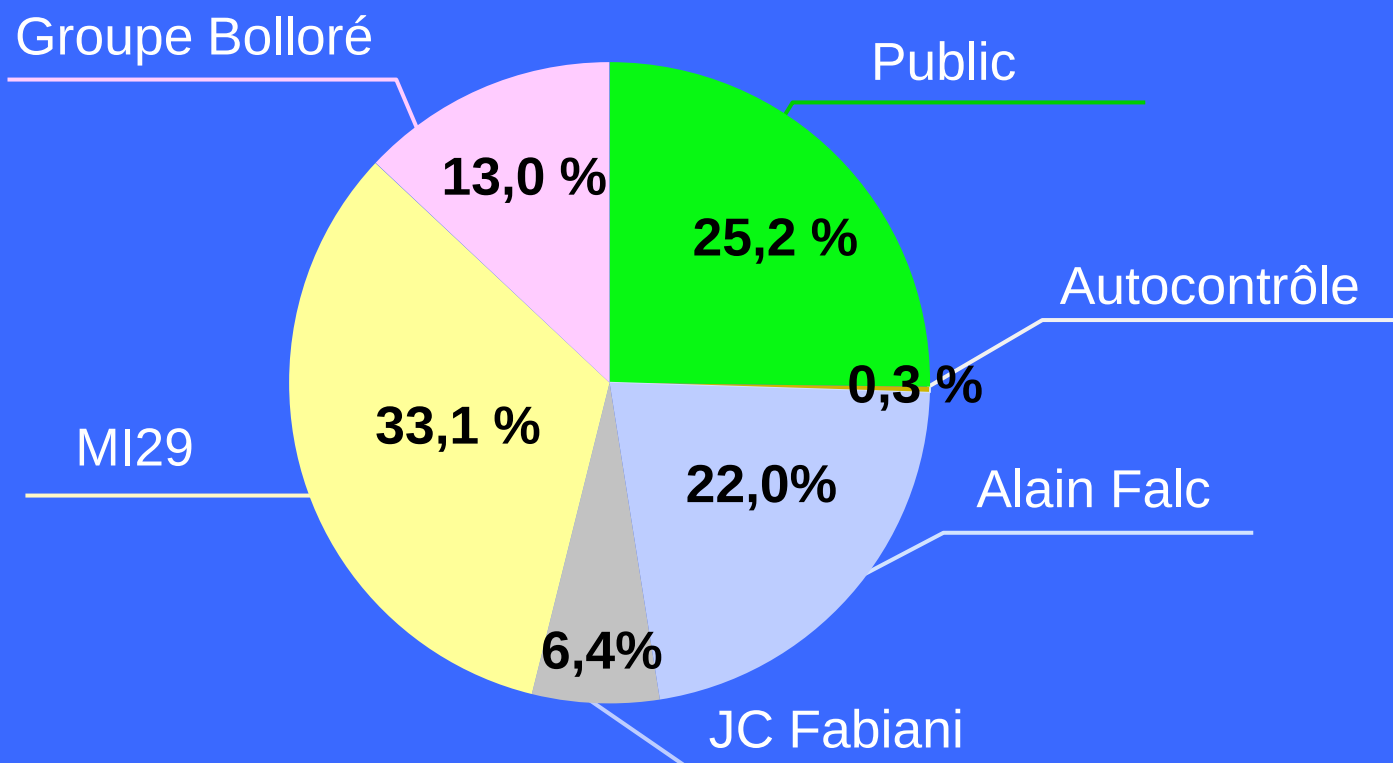
Surperformer le marché du jeu vidéo



Croissance organique supérieure à 5%

Maintien d'une rentabilité opérationnelle forte

- Le Conseil d'Administration proposera un dividende de 0,40 € par action.



Dates-butoir pour l'information financière

■ Exercice 2010-11

- CA 1^{er} trimestre : le 27 juillet 2010
- CA 2^{ème} trimestre : le 26 octobre 2010
- **Résultats semestriels** : le 16 novembre 2010
- CA 3^{ème} trimestre : le 25 janvier 2011
- CA 4^{ème} trimestre : le 27 avril 2011
- **Résultats annuels** : le 24 mai 2011