



Boulogne-Billancourt, le 18 février 2010

Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre 2009

Mindscape, un des leaders français de l'édition de jeux vidéo et de contenus interactifs pour la famille, annonce son chiffre d'affaires pour le 4^{ème} trimestre 2009, clos au 31 décembre.

<i>En K€</i>	2009	2008	%
1 ^{er} trimestre	5 894	4 412	+ 33,6%
2 ^{ème} trimestre	8 938	13 884	- 35,6%
3 ^{ème} trimestre	3 840	9 872	- 61,1%
4 ^{ème} trimestre	13 403	26 121	- 48,7%
Cumul 12 mois	32 075	54 289	- 40,9%
<i>Dont international</i>	13 886	17 824	- 22,1%

■ Chiffre d'affaires 2009

Dans une conjoncture de marché qui est restée dégradée au 4^{ème} trimestre 2009, Mindscape a réalisé un chiffre d'affaires de 13,4 M€. Au total, sur l'ensemble de l'exercice, les ventes ont atteint 32,1 M€, en diminution de 40,9% par rapport à 2008.

Cette baisse est à mettre en perspective avec la forte chute du marché des jeux vidéo en France en 2009, tant en volume qu'en prix, particulièrement sur le marché des jeux pour consoles Nintendo DS et Wii.

Dans ce contexte, le Groupe a réduit au 4^{ème} trimestre le nombre de lancements de nouveaux jeux, a concentré ses sorties sur la console Nintendo Wii, et privilégié les titres à fort potentiel comme « U-Sing ». Ainsi, U-Sing, lancé en partenariat avec Universal Music fin octobre 2009, est devenu numéro 1 des ventes de jeux de Karaoké sur Wii en volume et en valeur, avec plus de 200 000 produits vendus en Europe.

Cette stratégie a permis à Mindscape d'enregistrer au dernier trimestre 2009 une forte progression de son chiffre d'affaires sur le segment des jeux pour Nintendo Wii, et de réaliser sur cette plateforme un chiffre d'affaires de 8,5 M€ sur l'ensemble de l'exercice 2009, en progression de 21% par rapport à 2008, alors que le marché a accusé une baisse de 10%.

La baisse du Chiffre d'affaires du Groupe sur la plateforme Nintendo DS de -68 % sur l'ensemble de l'année, supérieure à celle du marché (-33%) , s'explique par des retours enregistrés sur l'année 2009 de produits vendus en 2008, supérieurs aux provisions faites fin 2008, et par la réduction notable des investissements sur les produits DS au profit de la Wii.

Sur le segment des jeux PC, le chiffre d'affaires réalisé atteint sur l'ensemble de l'année 13,5 M€, en baisse de 16%, à comparer à un recul de 16% pour le marché français.

<i>En K€</i>	2009 12 mois	2008 12 mois	%
Nintendo DS	9 718	30 683	- 68%
Nintendo Wii	8 526	7 058	+ 21%
PC et autres plateformes	13 831	16 548	-16%
Chiffre d'affaires consolidé	32 075	54 289	- 41%

■ Consolidation des parts de marché

En terme de ventes aux consommateurs (source GFK), le Groupe est devenu le 4ème éditeur fin 2009 sur le marché des jeux Nintendo Wii en France, qui représente le premier débouché des jeux pour consoles (31%).

Sur le segment des jeux Nintendo DS, la part de marché du Groupe est restée stable. Sur le marché des jeux PC, le Groupe a consolidé sa position au 3^{ème} rang en France, avec une part de marché de 10% à comparer à 9% % l'an dernier.

■ Résistance de l'activité à l'international

Les effets positifs de la restructuration des filiales hollandaise et australienne, opérée dès le début 2009, et le succès de certaines licences internationales à forte notoriété, comme, « I am a Celebrity sur Wii, Family Fortunes sur Wii, » ont permis de limiter l'impact de la dégradation des conditions de marché au niveau mondial. Au 4^{ème} trimestre, les ventes à l'international se sont élevées à 7,8 M€, en baisse de 19%, et représentent 58% de l'activité consolidée du Groupe sur la période.

Le Groupe, à travers sa filiale Asie-Pacifique, a récemment remporté la distribution et la promotion des titres Konami en Australie et en Nouvelle Zélande.

Répartition du chiffre d'affaires par territoire			
	2009 12 mois	2008 12 mois	%
France	18 189	36 465	-50%
Grande-Bretagne	3 339	5 006	-33%
Allemagne	1 459	2 116	-31%
Hollande	2 762	3 055	-10%
Reste de l'Europe	2 819	4 419	-36%
Asie Pacifique	3 507	3 228	9%
Total	32 075	54 289	-41%

■ Une stratégie 2010 résolument novatrice

Tout en poursuivant le renforcement de son leadership sur les offres d'édition classiques, en concentrant ses développements sur les marques propriétaires, les jeux ludo-éducatifs, les jeux musicaux et la réédition, Mindscape fait évoluer son modèle économique de manière significative.

Ainsi, le Groupe a concrétisé fin octobre 2009 une étape clé de son développement avec l'acquisition des actifs de la Société Violet détentrice du lapin Nabaztag et de la technologie des objets intelligents. Le lapin Nabaztag, dont une nouvelle version intégrant les toutes dernières technologies communicantes est en cours de production, a été enrichi des contenus Mindscape et sera disponible au deuxième semestre 2010. De multiples applications nouvelles seront disponibles sur le « Nabaztag Store » mis en place par Mindscape.

Parallèlement, le Groupe accélère la transformation de son modèle économique vers les jeux en ligne. Le Groupe compte ainsi lancer en 2010 une version évoluée de « My Horse Club », ainsi que deux nouveaux jeux en ligne multi-joueurs et en téléchargement : Crasher sur PC et Lucha Libre sur PSN.

La mise en œuvre de cette stratégie 2010 se déroule conformément au planning établi par le Groupe, grâce notamment à la mutation de la structure de production : les restructurations opérationnelles ont été réalisées et les nouveaux talents maintenant recrutés ont permis d'internaliser les développements. La structure de production en Roumanie, dédiée aux développements en ligne, est totalement opérationnelle.

■ Retour à la rentabilité en 2010

Fort des restructurations opérées dès le début 2009 et de la bonne exécution de la stratégie 2010, le groupe confirme :

- un résultat opérationnel courant de l'ordre de -9 M€ sur l'ensemble de l'exercice 2009,
- la mise en place d'un processus de renforcement de sa structure financière,
- un retour à la rentabilité en 2010

A propos du Groupe Mindscape

Mindscape est un acteur international dans la production, l'édition et la distribution de jeux vidéo. La société est également leader en France dans la réédition de jeux PC et propose une gamme de jeux Casual intitulée "Casual Fever". Avec l'acquisition récente des actifs de la société Violet dont le lapin Nabaztag, Mindscape devient le spécialiste des plateformes et des services sur Internet associant une nouvelle interface homme/machine et ouvre ainsi la voie du jeu en ligne communautaire. Aujourd'hui, Mindscape regroupe près de 140 personnes et est présent, grâce à ses filiales, dans les principaux pays européens : France, Angleterre, Hollande, et Australie. Mindscape est coté en continu sur Alternext by Euronext™. Plus d'informations sur <http://mindscape.com>

Mindscape est coté en continu sur Alternext by Euronext™ Paris
Code ISIN : FR0010257428 - Mnémonique : ALMIN
Le Groupe est titulaire du label Oseo « Entreprise innovante »

Contacts

Jean Pierre NORDMAN
Mindscape
Président du Directoire
01 55 38 49 34

Stéphanie STAHR
CM-CIC Emetteur
Relations Presse
01 45 96 77 83