# Matsushita : résultats et ambitions en hausse

Le géant japonais Matsushita, qui commercialise ses produits sous la marque Panasonic, a réalisé une belle année 2007. Son bénéfice net atteint 281,88 milliards de yens soit 1,8 milliard d'euros, soit une hausse de près de 30 %. Une rentabilité aidée par la cession d'une partie de JVC. Cette opération explique également que le chiffre d'affaires soit, lui, en léger replis. L'audiovisuel grand public (notamment les téléviseurs LCD et plasma, les APN et les autoradios) représente plus de la moitié de son activité. Matsushita ne compte pas s'arrêter en si bon chemin en ambitionne de passer de la sixième place mondiale pour les ventes de téléviseurs à la troisième grâce à une hausse de 40 % de sa production. En France, Panasonic s'est octroyé la première place sur le marché des appareils photos numériques en mars, compacts, bridges et reflex confondus avec 19,6 % en valeur et 17,5 % en volume en part de marché.

Matsushita, via sa marque Panasonic a de fortes ambitions sur le marché des téléviseurs

# Codemasters rachète le studio « Racing » de Sega

L'éditeur britannique Codemasters vient de faire l'acquisition de Sega Racing Studio, un studio de développement basé à Solihull, dans le centre de l'Angleterre. Cela constitue un renfort important pour le détenteur de licences de jeux de courses comme Colin McRae (plus de 10 millions d'exemplaires de la série vendus dans le monde) ou Race Driver : Grid. « *En saisissant cette opportunité, nous nous procurons des ressources additionnelles pour accélérer nos ambitions sur le secteur des jeux de courses automobiles,* » commente Rod Cousens, chief executive, Codemasters. « *Nous espérons accueillir plus de 40 personnes dans notre structure et nous avons apprécié l'entière collaboration de nos amis de Sega dans la réalisation de ce projet. C'est une très bonne chose pour Codemasters, qui offre de belles perspectives d'avenir* », poursuit-il avant de préciser que la société ne compte pas en rester là et que d'autres annonces devraient bientôt être faites.

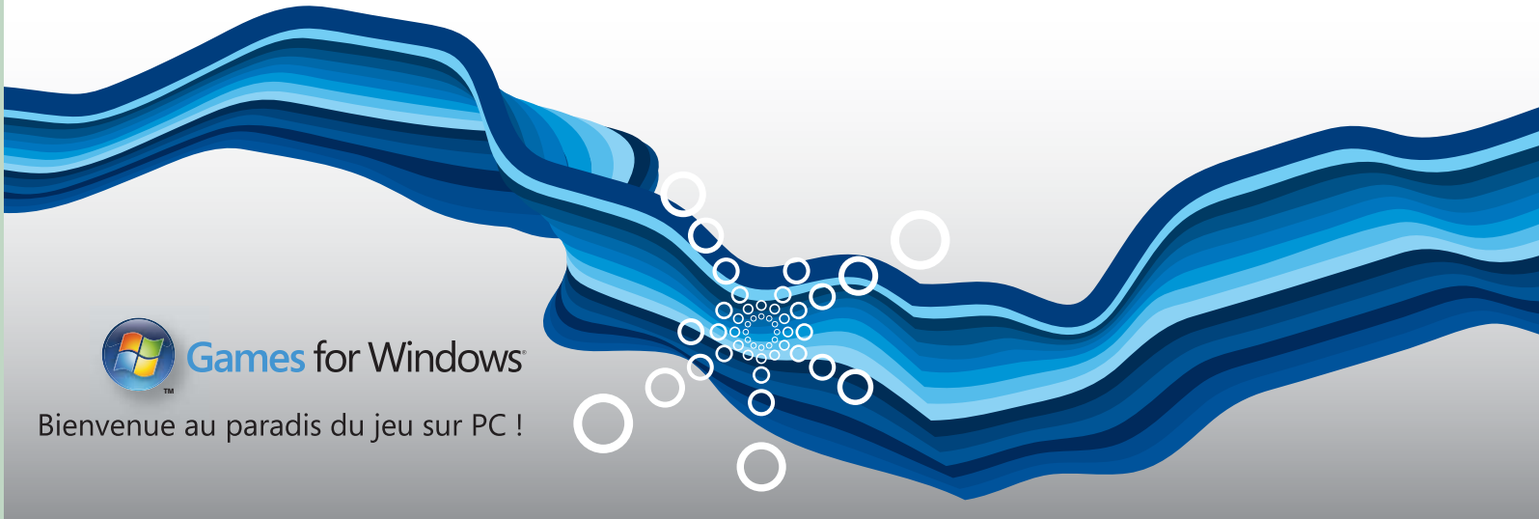
# Hama pointe son museau

Hama vient d'annoncer la disponibilité d'une nouvelle souris multifonction. La M920 s'affranchit du fil grâce à la technologie 2,4 GHz. Sa molette quadridimensionnelle associée à trois boutons permet de piloter aisément les présentations Power Point. Elle est également équipée d'un pointeur laser. Côté performances, la M920 dispose d'un capteur optique de 800 dpi. Un témoin lumineux prévient l'utilisateur lorsque l'alimentation fournit par les deux piles AAA s'avère insuffisante. La souris est immédiatement disponible au prix de 44,99 euros.

# Ubisoft : un studio venu de l'est

Ubisoft poursuit sa politique d'ouverture de studios. Après l'Inde, la Chine (avec deux studios) et le Japon, c'est aujourd'hui en Ukraine, à Kiev, que ça se passe. L'Europe de l'Est intéresse l'éditeur français depuis longtemps : Ubisoft a ouvert un studio en Roumanie dès 1992 puis un en Bulgarie en 2006. Au total, les équipes d'Ubisoft devraient compter plus de 800 personnes dans la région début 2009, dont 350 au sein des seules équipes de développement. La nouvelle entité ukrainienne sera dans un premier temps étroitementt liée au studio de Bucarest et sous la responsabilité de son Directeur général, Sébastien Delen. « *Nos premiers pas en Europe de l'Est se sont révélés très concluants, comme l'atteste la qualité du prochain Tom Clancy's Hawx développé par notre studio de Bucarest* » a déclaré Christine Burgess-Quémard, Directeur Général Production Internationale d'Ubisoft. « *Compte tenu de la qualité des premiers projets menés à bien par le studio de Sofia, il nous semble naturel de poursuivre notre expansion dans cette région et de nous attirer un nouveau vivier de talents hautement qualifiés* ».

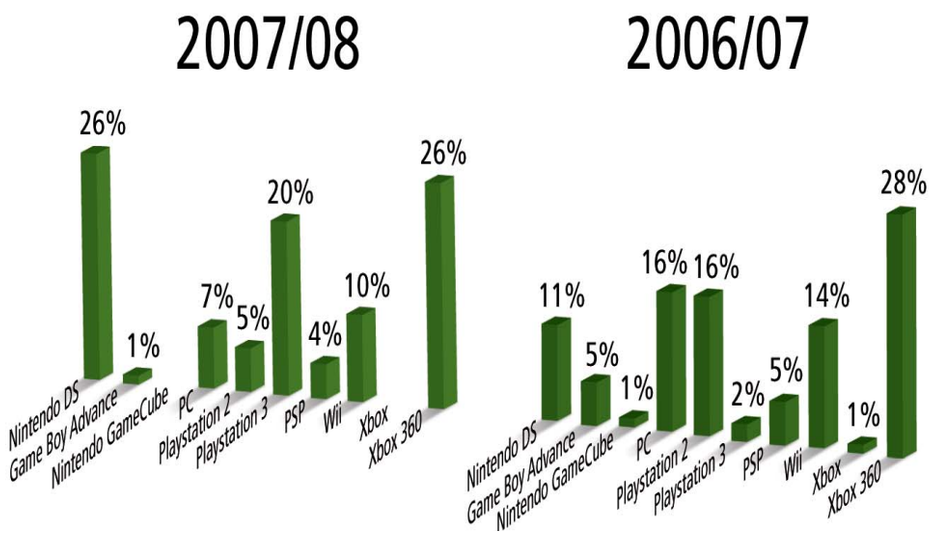
**Erratum :** Nous vous annoncions dans notre dernier numéro (126) le changement de nom de la société de duplication Sonopress. Sa nouvelle appellation est bien « arvato digital services ».



# Ubisoft : en route vers le milliard

C'est confirmé, pour l'exercice fiscal 2008/2009 qui s'est ouvert le 1er avril Ubisoft, vise le milliard d'euros de chiffre d'affaires. Quoi de plus normal au vue de la belle performance de 2007/2008 : l'année s'est terminée sur un chiffre d'affaires de 928 millions d'euros, en hausse de 36,4 %. L'année précédente s'était conclue sur un CA de 680 millions d'euros. Les belles performances de cette année reposent sur trois réalisations stratégiques explique Yves Guillemot, PDG d'Ubisoft : *« le renforcement continu des franchises existantes telles que Rainbow Six, Rayman, The Settlers et Ghost Recon qui ont enregistrées d'excellentes ventes ; la forte montée en puissance sur le segment des jeux casual "Games For Everyone" dont le chiffre d'affaires a été multiplié par trois sur l'exercice* (230 millions de CA sur l'ensemble de la période) *et le lancement régulier de nouvelles créations avec Assassin's Creed et Imagine qui ont rencontré un succès exceptionnel »*. Ubisoft voit donc son chiffre d'affaires croitre plus rapidement que le marché. La société annonce avoir connu une croissance de 43 % en Europe dans un marché qui au global devait se contenter d'une hausse de 26 %. Situation identique aux Etats-Unis avec une croissance de 38 %, soit dix de plus que le marché américain. Sur le dernier trimestre (janvier-mars), Ubisoft a d'ailleurs en renforcé ses positions sur les deux continents. Sa croissance pour l'année fiscale en cours devrait reposer notamment sur le très attendu Far Cry 2, mais aussi sur le nouveau Prince of Persia et l'ensemble du portefeuille de jeux d'Ubisoft. Les axes stratégiques de l'année 2007/2008 *« seront à nouveau la clé de notre réussite en 2008, qui s'annonce comme une nouvelle année record pour l'industrie avec une croissance d'au moins 15%. Le line-up de jeu à venir d'Ubisoft est particulièrement riche avec pas moins de sept franchises existantes, cinq nouvelles créations ainsi que de nouvelles marques dans le segment casual »*, déclare Yves Guillemot.

UBISOFT

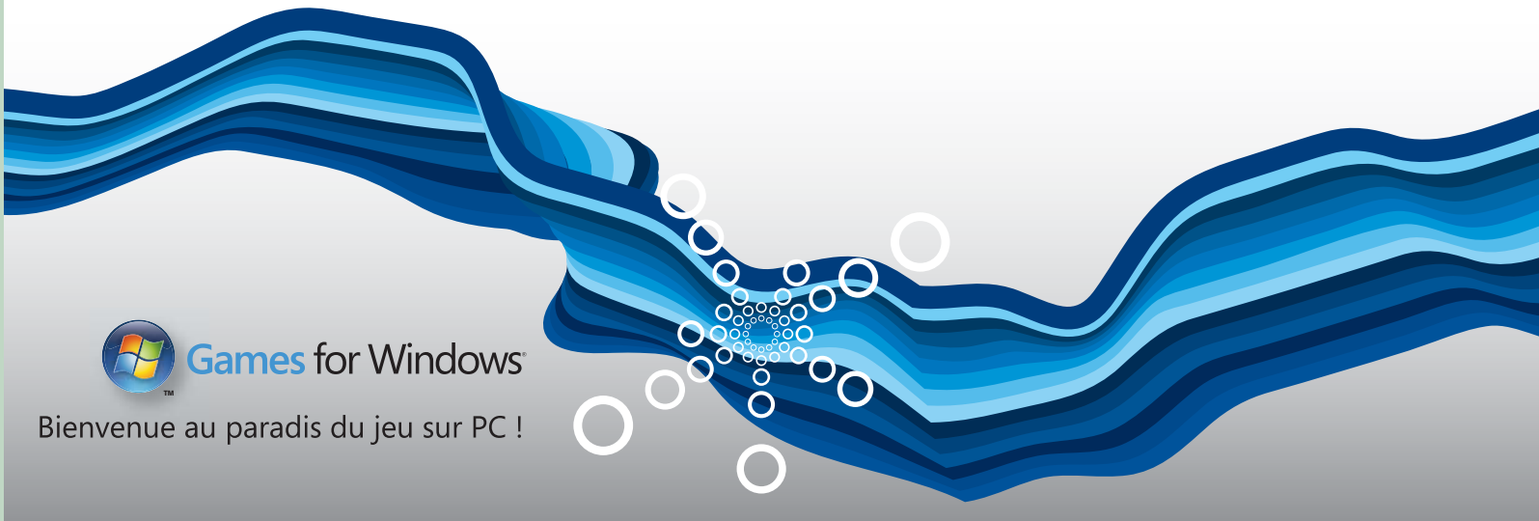


© X/DR

# Microsoft : l'entertainment comme moteur

L'annonce des résultats trimestriels de la firme de Redmond a été l'occasion pour la Division Entertainment de se réjouir puisque celle-ci a vu ses revenus augmenter de 68 % grâce à la progression de la XBox 360 depuis sa baisse de prix. Le CA de la division atteint sur le trimestre 1,56 milliard de dollars. En effet, après avoir annoncé un parc installé de 17 millions de consoles en janvier, de 18 millions en février, c'est sur un parc dépassant les 19 millions à fin mars que Microsoft peut désormais compter. Si la Xbox 360 parvient à conserver l'excellent taux d'attachement qui est le sien actuellement, les ventes de jeux dédiés devraient assez bien se comporter dans les prochains mois. Au global, en revanche, le trimestre fiscal n'a pas été très bon pour Microsoft. Le chiffre d'affaires s'élève à 14,45 milliards de dollars, soit une faible progression de 0,3 % sur un an. Les ventes de Windows baissent de 23 % à 4,02 milliards de dollars. La division Office enregistre quant à elle 4,74 milliards de dollars de recettes, une diminution de 1,6 % sur un an. Il y aurait aujourd'hui plus de 140 millions de licences Windows Vista qui ont trouvé preneur.

Le parc mondial de Xbox 360 approcherait les 19 millions de pièces



# Vidéo Forever, la numérisation à distance

**Qui n'a pas chez lui un vieux film de famille, sur une cassette Super 8, VHS ou un autre format ? Et dès lors qui n'a pas souhaité le numériser pour assurer sa conservation et faciliter sa diffusion dans le lecteur DVD ou le PC ? Video Forever propose une solution en ligne qui met à contribution tous les points de vente intéressés. Jean-Michel Nomdedeu, co-fondateur de la société, nous présente ses activités.**

**JDLI : Quelle est l'activité de Vidéo Forever ?**
Jean-Michel Nomdedeu : Nous proposons aussi bien aux particuliers qu'aux personnes morales de numériser leurs enregistrements sur tous types de bandes existants depuis les années 1930. Les diapositives sont également concernées. Non seulement, on les numérise sur un support physique type DVD, mais nous les mettons également en ligne sur une adresse sécurisée. Nos clients peuvent ainsi effectuer le montage de leurs films en ligne. Il faut bien savoir que nombreux sont ceux qui ignorent ce qu'il y a sur les bandes qu'ils nous confient. Pouvoir faire le tri et remonter les films est très apprécié. Un particulier peut ainsi composer sa propre Web Tv avec ses films personnels. Nous proposons également à nos clients de conserver leurs films sur un serveur ainsi que sur support physique. Ainsi, même en cas de catastrophe type cambriolage, incendie etc, le contenu des bandes est sauf. Notre vocation est d'être l'Ina des particuliers !

**Concrètement, comment procédez-vous ?**
Nous passons par des points de vente, exactement comme un labo photo le faisait avec le numérique. Nous sommes présents dans 530 points de ventes, photographes, chainistes ou indépendants, comptoirs photos d'enseignes de la grande distribution ou de la distribution spécialisée. Parmi nos partenaires, on trouve Carrefour, Cora, France Loisirs, Phox… Nous avons également deux magasins en direct, à Paris. Les bandes sont collectées par des prestataires comme Chrono ou TNT, nous les traitons dans notre usine de Chalon-sur-Saône rachetée à Kodak en novembre 2006. A l'issu de l'étape de numérisation, les vidéos sont hébergées sur nos serveurs et le client peut les visionner de façon sécurisée. Il commande ensuite un DVD des films qu'il veut.

**Avec le développement de la vidéo numérique on trouvera de moins en moins de films sur bande dans les foyers. Quelle est la pérennité de votre activité ?**
On est très très loin d'avoir numérisé ne serait-ce que le dixième des bandes vidéo existantes. Le stock est considérable. Nous nous adressons aux particuliers mais également aux associations, aux fédérations sportives… Nous venons d'ailleurs de conclure un contrat avec l'Insep (Institut National du Sport et de l'Education Physique). Pour l'heure, ce sont essentiellement des formats assez anciens que nous traitons car dans l'esprit de nos clients, ceux-ci sont les plus fragiles. Notre volonté aujourd'hui est de développer les services, comme la sonorisation avec des musiques libres de droit pour que nos clients soient encouragés à travailler leurs films e profitent au mieux de notre offre.

## Une société en expansion

La société Devotis, (marque commerciale : Videoforever) a été créée en février 2005 par trois ex-salariés de la société i-media, spécialisée dans la gestion de données. Aujourd'hui elle emploie une cinquantaine de personnes, notamment sur le site de Chalon-sur-Saône. Elle bénéficie d'aides de la région et escompte réaliser quatre millions d'euros de chiffre d'affaires cette année.

Games for Windows
Bienvenue au paradis du jeu sur PC !