



## **MICROMANIA FRANCHIT LE CAP DE « BONNE ESPERANCE » : 500 MILLIONS DE CA, 50% DE CROISSANCE DU CA EN 2008, ET 1200 SALARIES AU SERVICE DES CLIENTS.**

**En un an MICROMANIA - leader français de la distribution de jeux vidéo - est passé de 272 à 500 Millions d'Euros de chiffre d'affaires H.T. avec près de 25% de parts de marché, soit un jeu vidéo sur 4 vendu en France par MICROMANIA.**

Pour sa 3<sup>ème</sup> année à la tête de la société leader français du jeu vidéo, Pierre Cuilleret – Président de MICROMANIA- affiche un bilan enviable :

- Plus de 40 nouveaux magasins en 1 an
- Une progression du CA de 21% en 2007 et de 50% en 2008
- Le développement du trafic sur micromania.fr et du chiffre d'affaires lié au E-commerce
- De nombreuses initiatives destinées à l'ouverture des jeux vidéo au grand-public :
  - le 1<sup>er</sup> salon Français du Jeu Vidéo : le MICROMANIA GAMES SHOW
  - les Journées Senior
  - la création de la Méga carte PINK pour les femmes

**Avec ses 1 200 salariés, MICROMANIA est également le 1<sup>er</sup> employeur français du Jeu Vidéo. Champion de la mobilité interne et de l'ascenseur social, MICROMANIA recrute la majorité de ses cadres en interne.**

### **MICROMANIA, LEADER ACTIF DANS LA DISTRIBUTION DE JEUX VIDEO EN FRANCE**

Depuis fin août 2005, le numéro 1 français des jeux vidéo a considérablement renforcé sa position de leader. Micromania réalise un chiffre d'affaires qui dépasse 500 Millions d'Euros H.T. soit une progression de 21 % en 2007 et 50% en 2008.

De 208 magasins en 2005 lors de l'arrivée de Pierre Cuilleret à la présidence de MICROMANIA, le réseau compte aujourd'hui 308 unités et dépassera les 320 en fin d'année, soit 110 points de ventes acquis ou créés en 3 ans par cette entreprise Franco-française en pleine essor.

En Europe, le chiffre d'affaires du marché des loisirs interactifs a dépassé les 9 milliards d'euros (consoles, logiciels pour consoles et jeux PC) et réalisé une croissance de +13% (source GFK).

Pour la France seule, ce marché a atteint 2,9 milliards d'euros, battant le précédent record historique de 2002. MICROMANIA génère 25% de ce chiffre d'affaires, avec un taux de croissance de 50% en 2008.

## DES RESULTATS LIES AUX FORCES HISTORIQUES DE L'ENSEIGNE :

- La passion du jeu vidéo
- Le réseau français de magasins le plus important, avec plus de 300 points de vente
- 3 Millions de clients fidèles porteurs de la MEGA CARTE
- 500 000 femmes titulaires de la MEGA CARTE PINK
- Le meilleur conseil aux clients du marché
- Des centaines de journées découvertes
- La meilleure ouverture vers les nouveaux clients (femmes, seniors...)
- Une forte crédibilité des passionnés
- Le 1<sup>er</sup> salon français du Jeu Vidéo au service des clients de MICROMANIA

## UN PRESIDENT SUR MESURE

L'excellente performance du marché français des jeux vidéo laisse présager le dépassement du cap des 2 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2008 (source GFK). MICROMANIA devrait conforter sa position de leader et renforcer ses parts de marché. Cette tendance n'est pas sans rappeler la croissance fulgurante de la téléphonie au cours de la précédente décennie, dont Pierre Cuilleret – Président de MICROMANIA - fut un des acteurs majeurs du développement. En effet, le Président de MICROMANIA n'est autre que le cofondateur de The Phone House... Les phénomènes de développement, d'ouverture à de nouvelles clientèles, d'innovations technologiques, d'élargissement spectaculaire du nombre de points de vente, Pierre Cuilleret les connaît bien... Quadra dynamique, diplômé de HEC et de l'Université de Berkeley, il maîtrise parfaitement les rouages du développement et ne laisse rien au hasard.



Pour Pierre Cuilleret, « *Dans les deux cas, téléphonie et jeu vidéo, MICROMANIA et The Phone House, il y a une obsession – un culte - du service rendu à la clientèle. Les deux activités, connaissent une très forte croissance et emploient des milliers conseillers de vente passionnés par leur métier, capables d'initier, de faire découvrir et partager leur passion et leurs connaissances des produits...* »

###