

## PUBLICATIONS PÉRIODIQUES

### SOCIÉTÉS COMMERCIALES ET INDUSTRIELLES (CHIFFRES D'AFFAIRES ET SITUATIONS TRIMESTRIELLES)

#### BIGBEN INTERACTIVE

Société anonyme au capital de 19 603 714 €.  
Siège social : CRT 2 rue de la Voyette, 59818 Lesquin Cedex.  
320 992 977 R.C.S. Lille.

#### Rapport d'activité trimestriel au 31 décembre 2007.

##### 1. – Chiffre d'affaires.

Au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2007/08, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 37,26 M€ soit une progression de 37,1% par rapport au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice précédent. Le chiffre d'affaires consolidé sur 9 mois atteint 67,90 M€ soit +29,3% par rapport à la période de référence l'année dernière.

Le marché des consoles de jeu vidéo a enregistré au troisième trimestre une bonne croissance avec en particulier le dynamisme des produits Nintendo, qu'il s'agisse de la console nomade DS Lite™ ou de la console de salon Wii™ ainsi que le renouveau commercial de la console PSP™ de Sony dans sa nouvelle version PSP Slim™. Les bases installées de ces machines sont aujourd'hui plus élevées que celles atteintes à la même phase du cycle précédent et plus encore que par le passé.

Chiffre d'affaires (en millions d'euros)	2006/07	2007/08	Variation
Premier trimestre	11,95	14,20	+ 18,9%
Deuxième trimestre	13,39	16,44	+ 22,8%
Troisième trimestre	27,18	37,26	+37,1%
Total 9 mois	52,52	67,90	+ 29,3%

BIGBEN INTERACTIVE a réalisé respectivement 39,4% de son chiffre d'affaires à l'international au 3<sup>ème</sup> trimestre et 44,2% sur les 9 premiers mois de l'exercice

Le troisième trimestre du nouvel exercice a été favorable pour BIGBEN INTERACTIVE :

— En France, les ventes enregistrent une progression de +42% à périmètre comparable par rapport à la même période de l'exercice 2006/07 et ont été tirées par les accessoires dont les ventes ont augmenté de 51%, avec en particulier le succès des gammes licenciées pour les consoles Nintendo. De même la distribution exclusive se redresse (+118%) avec le succès de la nouvelle ligne éditoriale privilégiant la diversification de l'investissement sur une multiplicité de titres. Les activités complémentaires progressent elles aussi, qu'il s'agisse de l'activité Audio&Cadeaux en France (+7%) et de la distribution classique (+27%).

— Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur les coeurs de métier Groupe ont, elles aussi, été favorables (+ 29%) sur le troisième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec un dynamisme confirmé de l'activité en Allemagne (+ 81%), le développement régulier du métier de l'Accessoire au Benelux (+125%) qui compense le recul durable de la distribution exclusive sur cette zone (-37%) ainsi qu'une nouvelle progression des ventes dans les autres territoires export (+183%).

(En millions d'euros)	France	Benelux	Allemagne	Autres	Total
31 décembre 2007	24,44	4,99	5,81	2,02	37,26
31 décembre 2006	17,23	6,02	3,22	0,71	27,18

— Le métier de l'Accessoire, toujours porté par une situation de marché favorable, a augmenté de 69,5% ses ventes au niveau consolidé par rapport à la même période de l'exercice 2006/07.

L'Accessoire représente 64,0% des ventes trimestrielles consolidées.

Métiers (chiffres annuels cumulés)	31 décembre 2006	31 décembre 2007
Accessoires	49,0%	62,4%
Distribution exclusive	29,0%	16,4%
Coeur de métier Groupe	78,0%	78,8%
Audio et Cadeaux	5,9%	5,4%
Non exclusif	16,1%	15,8%
Total	100,0%	100,0%

Grâce à cette nouvelle évolution du mix produits en faveur des accessoires, l'exploitation du Groupe a dégagé un résultat en forte progression pour les 9 premiers mois de l'exercice en cours.

## 2. – Autres informations financières.

**Evènements marquants.** — Les chiffres record de l'industrie du jeu vidéo au dernier trimestre 2007 ont permis à BIGBEN INTERACTIVE de conforter sa position de leader dans le domaine des accessoires pour consoles, qu'il s'agisse des ventes d'accessoires officiels pour la console nomade DS Lite™ et la console de salon Wii™ de Nintendo ou des gammes classiques pour la console de salon PlayStation®3 de Sony. Conformément aux prévisions, l'appropriation du secteur ludique des jeux vidéos par les nouveaux publics, comme les adultes (notamment la clientèle féminine) et les seniors a bénéficié à BIGBEN INTERACTIVE dont l'offre s'accroît en s'adaptant à cette nouvelle tendance qui devrait être confirmée voire renforcée en 2008. La ligne automatisée de préparation de colis mise en route le 04 juin 2007 sur la plate forme logistique de Libercourt a permis de traiter des volumes en forte augmentation du fait de la croissance des ventes et de l'évolution du mix produits vers l'accessoire, d'une valeur unitaire parfois modeste. Cette augmentation de capacité de traitement doit aboutir dès la fin de l'exercice en cours à la centralisation de la logistique Accessoires de la France et de l'Allemagne, avec l'exécution d'une prestation logistique commune depuis cette plateforme.

**Une exploitation rationalisée.** — La rationalisation effectuée par le Groupe permet d'aborder une nouvelle phase de croissance avec une structure d'exploitation stabilisée (stocks et frais).

Le stock a fait l'objet d'une augmentation modérée, à un rythme largement inférieur à la croissance du chiffre d'affaires, grâce à la gestion serrée des nouvelles gammes et à la poursuite du déstockage.

L'effort s'est poursuivi sur les frais généraux qui sont à un niveau comparable à la même période de l'exercice précédent malgré la progression des frais variables liés aux ventes (transport etc.).

Avec une activité toujours saisonnière dans le secteur du jeu vidéo, le troisième trimestre de l'exercice est le plus important en matière de résultat. Hormis la marge brute, la nouvelle progression de l'Accessoire dans tous les territoires a favorablement impacté la rentabilité opérationnelle du fait de la stabilité des frais généraux. Le résultat opérationnel du troisième trimestre est significativement positif, en très sensible amélioration par rapport au 3ème trimestre de l'exercice précédent.

**Un endettement financier lié au financement de l'exploitation.** — L'endettement financier n'a pas évolué depuis le 31 mars 2007, la stabilité des concours d'exploitation à leur niveau actuel est d'une manière générale liée au redéploiement de l'activité vers les produits exclusifs y compris le métier Audio&Cadeaux et aux investissements commerciaux nécessaires pour assurer le succès des nouvelles gammes.

Le crédit de campagne renouvelé le 2 juillet 2007 par DEUTSCHE BANK à hauteur de 7 M€ au titre des besoins de financement pour la période de Noël 2007, a néanmoins fait l'objet d'un remboursement anticipé à concurrence de 3 M€ au cours du mois de décembre 2007.

**Les données boursières.** — Les actions de la société sont cotées sur le *marché Eurolist d'Euronext Paris, compartiment C*. Elles se négocient à l'unité sous le code valeur ISIN : FR0000074072. Les titres ne font pas l'objet de cotation sur une autre place et BIGBEN INTERACTIVE SA est la seule société cotée du groupe. Au 31 décembre 2007, le capital s'élève à 19 603 714 euros, divisé en 9 801 857 actions de 2 euros nominal chacune entièrement libérées.

Sur la base d'un cours de clôture de 5,66 euros au 31 décembre 2007, la capitalisation boursière au 31 décembre 2007 s'élève à 55,48 millions d'euros. Aucun franchissement de seuil ni évolution notable de l'actionnariat n'ont été enregistrés durant le trimestre écoulé.

## 3. – Evènements postérieurs à la clôture et Perspectives.

**Evènements postérieurs.** — Aucun évènement marquant n'est intervenu depuis le 31 décembre 2007.

**Perspectives.** — Le quatrième trimestre de l'exercice 2007-08 devrait confirmer la tendance du 3ème trimestre. En particulier, le dynamisme des produits Nintendo, qu'il s'agisse de la console nomade DS Lite™ ou de la console de salon Wii™, devraient permettre un volume d'affaires soutenu à une période généralement plus calme après la saison de Noël.

Il convient toutefois de rappeler que le niveau de ventes au 4ème trimestre 2006/07 avait été poussé par la sortie le 23 mars 2007 de la console PlayStation®3 de Sony en Europe. En conséquence, le chiffre d'affaire du 4ème trimestre de l'exercice en cours pourrait être en retrait par rapport à celui de l'exercice précédent.

Compte tenu de la bonne saison de Noël 2007 et en l'état actuel de ses connaissances sur l'évolution à court terme du marché, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE se fixe dorénavant pour l'exercice clos le 31 mars 2008 un objectif de croissance du chiffre d'affaires annuel supérieure à 15% avec une rentabilité opérationnelle de l'ordre de 12% reflétant l'évolution du mix produits.

0801439