

Le 29 juillet 2008

Chiffre d'affaires trimestriel de € 21,4 millions

Au 1^{er} trimestre de l'exercice 2008/09, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 21,4 M€, en progression de 50,4 % par rapport au 1^{er} trimestre 2007/08.

Le marché des consoles de jeu vidéo a été dynamisé au premier trimestre de l'exercice avec la sortie de 3 jeux phares en avril, à savoir *GTA 4* pour les consoles PS3 de Sony et Xbox 360 de Microsoft ainsi que *MarioKart* et *WiiFit* pour la console Wii de Nintendo, dont les ventes ont dépassé toutes les attentes. Les ventes de consoles et d'accessoires ont été elles favorablement impactées par la sortie de ces jeux, le volume d'affaires global réalisé par le secteur du jeu vidéo étant plus élevé que celui prévu à la période généralement la plus calme de l'année.

Chiffre d'affaires	2007/08	2008/09	Variation
	M€	M€	
1 ^{er} Trimestre	14,20	21,37	+50,4%

Sur le trimestre, le chiffre d'affaires a été réalisé pour 46,9 % à l'international.

Le 1^{er} trimestre du nouvel exercice a été globalement favorable pour BIGBEN INTERACTIVE :

- En France, les ventes enregistrent une progression globale de +73,9% par rapport à la même période de l'exercice 2007/08 et ont été tirées par les accessoires dont les ventes ont augmenté de 71%. La progression (+ 91%) de l'activité de distribution classique (grossiste) résulte largement du succès des 3 jeux phares précités. L'activité Audio&Cadeaux est impactée par un marché atone des produits bruns et la réorientation de la clientèle vers la grande distribution (-17%) alors que les ventes en distribution exclusive sont multipliées par cinq par rapport à la période de référence de l'exercice précédent qui avait été caractérisée par une contraction du catalogue.
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur l'Accessoire ont, elles aussi, été favorables (+ 26,6%) sur le premier trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec une nouvelle progression de l'activité en Allemagne (+ 51,4%) et dans les autres territoires export (+105,1%). Au Benelux, l'activité est en retrait (-3,8%), le développement de la part de marché en Accessoires (+ 129%) ne compense pas totalement le recul de la distribution exclusive (-36%) en volume mais a en revanche un effet positif sur la marge opérationnelle globale de cette entité.
- Le métier de l'Accessoire, toujours porté par une situation de marché favorable, a fortement augmenté (+74,5%) au niveau consolidé ses ventes par rapport à la même période de l'exercice 2007/08.



L'Accessoire, premier métier du groupe, représente 64 % des ventes trimestrielles consolidées soit une part équivalente à la moyenne constatée pour les 12 mois de l'exercice précédent.

Métiers (chiffres annuels cumulés)	30.06.2007	30.06.2008*
Accessoires	55,0 %	63,9%
Distribution exclusive	24,6 %	15,0%
Coeur de métier Groupe	79,6 %	78,9%
Audio & Cadeaux	7,5 %	4,7%
Non exclusif	12,9 %	16,4%
Total	100,0 %	100,0 %

(*) chiffres issus du management reporting, retraités selon normes IFRS

Grâce aux ventes d'accessoires impactant favorablement la marge brute, l'exploitation du Groupe a été profitable au cours du premier trimestre de l'exercice en cours.

o O o

Perspectives

L'activité au 2^{ème} trimestre de l'exercice 2008/09 devrait être sur la même tendance qu'au 1^{er} trimestre, la croissance toujours soutenue devant néanmoins s'avérer moins importante que celle constatée pour les ventes d'avril à juin.

Au-delà du deuxième trimestre, l'exercice s'annonce favorablement d'un point de vue commercial avec de bonnes perspectives liées à la croissance du marché et aux performances des accessoires.

Les nouvelles gammes d'accessoires offerts par BIGBEN INTERACTIVE sur toutes les plateformes ont reçu un accueil favorable de l'ensemble des intervenants du jeu vidéo lors de l'IDEF, le salon professionnel du jeu vidéo qui s'est tenu à Cannes du 24 au 26 juin 2008. D'ores et déjà un bon niveau de commandes a été enregistré de la part des distributeurs pour la saison de Noël, à la fois sur les accessoires et les logiciels de jeux en distribution exclusive.

Compte tenu de ce qui précède et en l'état actuel de ses connaissances sur l'évolution à court terme du marché, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE relève l'objectif de ventes pour l'exercice clos le 31 mars 2009 qu'il avait communiqué lors de la présentation des résultats annuels le 5 juin dernier, à savoir un chiffre d'affaires annuel désormais de l'ordre de 95 M€ avec un résultat opérationnel supérieur à 15%.

*Leader indépendant de la distribution et de la fabrication/édition d'accessoires pour consoles de jeux vidéo, **Bigben Interactive** est présent sur les principaux marchés d'Europe continentale (France, Allemagne et Benelux).*



BIGBEN INTERACTIVE
Société cotée sur le marché Eurolist d'Euronext Paris, compartiment C
ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP
Information financière : François Bozon, Tél : 03.20.90.72.53
E-mail : infofin@bigben.fr - Site : <http://www.bigben.fr>