

## Chiffre d'affaires semestriel de €30,6 millions

### Poursuite de la croissance

Au 2<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2007/08, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 16,4 M€, en progression de 22,8% par rapport au 2<sup>ème</sup> trimestre 2006/07. Le chiffre d'affaires semestriel consolidé atteint 30,6 M€ soit + 20,9 % par rapport à la période de référence l'année dernière.

Le marché des consoles de jeu vidéo poursuit la phase ascendante du nouveau cycle au deuxième trimestre. Le dynamisme des produits Nintendo et en particulier de la console nomade DS Lite, a par ailleurs permis un volume d'affaires soutenu durant la période estivale, favorable aux consoles nomades.

Chiffre d'affaires	2006/07	2007/08	Variation
	M€	M€	
1 <sup>er</sup> Trimestre	11,95	14,20	+ 18,9%
2 <sup>ème</sup> Trimestre	13,39	16,44	+ 22,8%
Total 1 <sup>er</sup> Semestre	25,34	30,64	+ 20,9%

Sur les 6 premiers mois de l'exercice, BIGBEN INTERACTIVE a réalisé 50,0 % de son chiffre d'affaires à l'international.

Malgré la saisonnalité de l'activité, le résultat semestriel sera excédentaire pour la première fois depuis 2001, en nette amélioration par rapport au résultat du premier semestre de l'exercice précédent.

Le 2<sup>ème</sup> trimestre du nouvel exercice a été globalement favorable pour BIGBEN INTERACTIVE :

- En France, les ventes enregistrent une progression globale de +15,8% 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 18%. De même la reprise (+ 21%) de l'activité Audio&Cadeaux en France se confirme grâce à la bonne réception donnée par le marché à la nouvelle offre et aux référencements en grande distribution utilisant le savoir-faire de la société. Après un 1<sup>er</sup> trimestre en demi-teinte, la distribution classique a retrouvé le chemin de la croissance (+43%) alors que la distribution exclusive enregistre un recul de 25% par rapport aux ventes de septembre 2006 liée à la sortie du jeu David Douillet Judo.
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur les cœurs de métier Groupe ont, elles aussi, été favorables (+ 35,4%) sur le deuxième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec la confirmation du redressement de l'activité en Allemagne (+ 97%), une forte progression du métier de l'Accessoire au Benelux (+83%) qui compense le recul important de la distribution exclusive sur cette zone (-33%) et une avancée prometteuse de l'Accessoire dans les autres territoires export (+250%).
- Le métier de l'Accessoire, toujours porté par une situation de marché favorable, a augmenté de 44,6 % ses ventes au niveau consolidé par rapport à la même période de l'exercice 2006/07.

#### 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 : 03.20.90.72.13

E-mail : [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>



Comme annoncé à l'issue de la Games Convention de Leipzig le 28 août dernier, la part relative de l'Accessoire, premier métier du groupe, a atteint l'objectif révisé de 60 % pour cette activité au premier semestre de l'exercice. Le recul de la part relative de la Distribution exclusive dans la structure d'activité du Groupe est lié à un redimensionnement du catalogue avec un souci d'optimisation du couple risque-rentabilité.

Métiers (chiffres annuels cumulés)	30.09.2006	30.09.2007
Accessoires	55,0 %	60,3 %
Distribution exclusive	24,6 %	20,2 %
<b>Coeur de métier Groupe</b>	<b>79,6 %</b>	<b>80,5 %</b>
Audio & Cadeaux	7,5 %	5,8 %
Non exclusif	12,9 %	13,7 %
Total	100,0 %	100,0 %

Grâce à cette nouvelle évolution du mix produits en faveur des accessoires, impactant donc favorablement la marge brute, l'exploitation du Groupe devrait dégager un résultat significativement positif pour le premier semestre de l'exercice en cours.

o O o

Les résultats enregistrés au cours du semestre écoulé confirment les choix stratégiques effectués par le groupe BIGBEN INTERACTIVE en matière de produits.

### Accessoires

Sa place de leader de l'accessoire pour consoles de jeux vidéo est ainsi confortée par les produits licenciés, disponibles sur Nintendo™DS™ avec :

- Le développement de produits innovants comme le tout nouveau *Magic Tube* exploitant plusieurs brevets, une boîte à transformation permettant le rangement de 4 jeux DS™ et 2 stylets dans un espace restreint, et dont le mécanisme d'ouverture/fermeture fait apparaître 2 façades différentes, avec les visuels des héros des jeux Nintendo™ tels *Mario*, *Luigi*, *Peach*, *Yogi*, *Nintendogs* ;
- Le succès commercial des accessoires officiels lancés durant l'été, entre autres, les coques de protection en polycarbonate translucide (*Case Protector*).

Cette offre, plébiscitée par le consommateur, s'étoffera au fil des prochains mois grâce aux nouveaux produits licenciés Nintendo™, comme les valises de transport en aluminium officielles « *The Legend of Zelda®* » et « *Mario* » ou le « *Flip and Play Protector* », un produit pour lequel un dépôt de brevet par Bigben Interactive est en cours et qui permettra de jouer avec sa console intégrée à une coque de protection par « clipsage », tout en profitant d'un système de fermeture magnétique.

Parallèlement, sur la console *Wii™* les ventes des protections en silicone pour *Wiimote™* et *Nunchuck™* (*WiiProtect*) du volant officiel (*WiiDrive*) ont encouragé le développement d'autres produits qui devraient sortir en 2008.

### 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 : 03.20.90.72.13  
E-mail : [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>



Par ailleurs, BIGBEN INTERACTIVE poursuit ses efforts d'investissement pour adapter ses produits aux consoles de salon de nouvelle génération. Ainsi, le *Shootpad™*, le simulateur de jeu de football disponible depuis l'hiver 2006 sur *Playstation®2*, vient d'être commercialisé à l'attention des possesseurs de PC et de *Playstation®3*, quelques jours après la sortie des deux principaux jeux de football « *PES 2008* » et « *Fifa 08* ».

D'une manière générale, l'évolution de l'offre produits traduit l'ouverture à de nouveaux publics comme les parents et les seniors, dans une période de forte croissance du marché du jeu vidéo. Cette croissance permet d'ailleurs de confirmer dès maintenant les anticipations sur l'ensemble des marchés européens avec en particulier le développement de la clientèle féminine et de l'utilisation des consoles portables touchant tous les aspects de la vie quotidienne.

### **Distribution exclusive**

Cette appropriation du jeu vidéo par tous les publics profite aussi au secteur « Distribution Exclusive » de BIGBEN INTERACTIVE. Traduisant une double stratégie de « niches » et de jeux moins chers, le catalogue des jeux présente un bon potentiel commercial. Après « *Pétanque Pro* », un jeu de niche disponible sur PC et sur *Playstation®2*, c'est sur *Nintendo DS™* et *Wii™* que les perspectives sont les meilleures avec des jeux au prix étudié :

- « *Code la Route DS* » dont le sérieux du développement a été remarqué par la presse spécialisée ;
- la série des « *Best of* » (« *Best of Board Games DS* », « *Best of Card Games DS* », « *Best of Test DS* ») qui sera bientôt enrichie par de nouveaux titres ;
- « *Mots Croisés DS* », le 1<sup>er</sup> jeu de mots croisés disponible et référencé dans la totalité de la distribution en France, et dont de nouveaux opus sont déjà programmés ;
- un jeu combinant Conseils de voyage et Guide pratique, développé avec le concours du « *Petit Futé* », le célèbre guide de voyages connu dans le monde entier, et prévu sortir au 1<sup>er</sup> trimestre 2008.

Par ailleurs, de nouveaux contrats de distribution ont été signés avec des éditeurs et développeurs, prévoyant la sortie de jeux sur *Nintendo DS™* fin 2007 et début 2008, les thèmes abordés allant des Beaux Arts à la faune aquatique.

o o o

### **Perspectives**

BIGBEN INTERACTIVE prévoit, dans la lignée du 1<sup>er</sup> semestre, de bonnes perspectives de développement au 3<sup>ème</sup> trimestre pour les ventes de Noël avec :

- un carnet de commandes en Accessoires, le métier le plus rémunérateur du Groupe, qui s'établit à un niveau à nouveau supérieur à celui enregistré à la même période de l'exercice précédent ;
- le succès des gammes d'accessoires Bigben Interactive pour les consoles nomades *DS Lite* de *Nintendo* ;
- un renouvellement constant des gammes avec la sortie de produits inédits comme le *Magic Tube* et la déclinaison d'innovations techniques comme le *Shootpad* ;
- le référencement des nouvelles gammes audio dans plusieurs enseignes de la grande distribution ;
- le repositionnement prix début octobre de la console de salon *Playstation®3* de *Sony* ;
- l'arrivée début septembre de la nouvelle console de nomade *PSP Slim* pour laquelle BIGBEN INTERACTIVE a une gamme complète de produits.



La forte progression de l'accessoire devrait permettre au Groupe BIGBEN INTERACTIVE de relever son précédent objectif de 7% de résultat opérationnel annuel lors de la publication des résultats semestriels le 29 novembre.

*Acteur majeur de la distribution de logiciels de jeux vidéo et 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 : 03.20.90.72.13

E-mail : [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>