

Résultats annuels 2007-08

Résultat opérationnel : 13,9 % du CA

Résultat Groupe : 13,7 % du CA

L'exercice 2007-08, qui aura été une nouvelle année de croissance pour BIGBEN INTERACTIVE, s'achève sur un profit dans tous les territoires, le renforcement de la position de marché en Accessoires à travers l'Europe et la consolidation des activités complémentaires.

Pour l'exercice s'achevant le 31 mars 2008, le chiffre d'affaires du Groupe a augmenté de 23% par rapport à l'exercice précédent et son résultat Groupe (net consolidé) est un bénéfice de 11,6 millions d'€uros contre 2,2 millions d'€uros en 2006-07. Le résultat opérationnel, en forte progression par rapport à l'exercice précédent, reflète principalement la vigueur de l'activité Accessoires dans tous les territoires, en France mais aussi au Benelux et en Allemagne, ainsi que la consolidation des activités complémentaires en France.

Chiffres-clés consolidés en normes IFRS

	2006-07 M€	2007-08 M€	Variation
Chiffre d'affaires	68,4	84,2	+23 %
Résultat opérationnel courant *	2,4	11,7	+390 %
Résultat opérationnel	3,2	11,7	+272 %
Résultat financier	- 1,4	-2,0	ns
Résultat courant avant impôt	1,8	9,7	+462 %
Impôt **	0,4	1,9	ns
Résultat Groupe	2,2	11,6	+425 %

(*) avant reprise de provision fiscale pour 0,9 M€ et frais de restructuration sur BBI SA en 2006-07

(**) dont activation d'impôt différé de 0,6 M€ en 2006-07 et 2,1M€ en 2007-08

La contribution des entités françaises au résultat opérationnel est passée de +2,7M€ en 2006-07 à + 7,7 M€ (15,2% du CA) cette année, celle au résultat Groupe est passée de +2,0 M€ à + 8,0 M€ (15,8%). Ceci traduit la vigueur de l'activité Accessoires en France mais aussi la consolidation des activités complémentaires (Audio&cadeaux et Distribution non exclusive).

A l'international, le Benelux retrouve le profit avec une contribution au résultat opérationnel de 0,47 M€ (3,3%) et au résultat Groupe de 0,29M€ (2,1% du CA) après être revenu à l'équilibre à l'exercice précédent. La progression d'activité de 116% enregistrée sur le métier de l'accessoire a permis d'améliorer l'exploitation malgré l'érosion de l'activité de distribution exclusive et devrait permettre une nouvelle évolution favorable du résultat en 2008-09.



En Allemagne, la nouvelle organisation commerciale a permis d'exploiter pleinement la part de marché de Bigben Interactive GmbH et la notoriété des gammes d'accessoires Bigben Interactive outre-Rhin, ce qui se traduit par une contribution au résultat opérationnel de 2,16 M€ (16,0%) et au résultat Groupe de 2,05 M€ (15,2%). Ce nouvel élan en Allemagne et l'amélioration des positions en Autriche et Suisse en 2008/09 devraient à nouveau permettre une amélioration du profit à l'issue de l'exercice en cours.

Perspectives

Le plan d'action du Groupe pour l'exercice 2008-09 s'articule autour d'une double préoccupation : conforter le leadership en accessoires et conserver une structure d'exploitation la plus souple possible pour pérenniser la croissance dans de bonnes conditions :

- l'export reste le premier axe de développement afin de conforter le leadership atteint sur les principaux marchés d'Europe continentale ;
- la poursuite de l'intégration à travers le Groupe pour la commercialisation des accessoires et la gestion optimisée des stocks, s'appuyant sur l'automatisation du site logistique de Libercourt et la centralisation des prestations pour les clientèles françaises et allemandes sur ce site ;
- la mise en œuvre de la nouvelle stratégie de conception/édition conjointe de jeux vidéo et d'accessoires pour aboutir à des produits innovants comme Nemrod, Kick Party, Rock Legend, Body Coaching et Dance Floor permettant une immersion totale dans le jeu.

Au cours de l'automne 2008, Bigben Interactive proposera en effet, sur les deux consoles de Nintendo très prisées par le grand public et par la nouvelle clientèle féminine, 5 nouveaux produits associant son savoir-faire d'accessoiriste et d'éditeur de jeux vidéo :

Nemrod est un jeu destiné aux amateurs de chasse proposant plusieurs environnements (forêt, gibier d'eau, plaine) et bon nombre d'espèces animales connues dans les campagnes françaises. Il sera fourni avec un fusil de chasse compatible Wii™ soit une véritable carabine conçue par le bureau de R&D de Bigben Interactive permettant d'inclure la Wiimote™ et le Nunchuk™ de la Wii™.

Body Coaching est une simulation très précise d'entraînements et de séances de fitness pour celles et ceux qui veulent entretenir leur forme et affiner leur silhouette. Le jeu sera vendu avec 2 haltères lestées intégrant chacune une Wiimote™, les cours de gym étant également suivis de contrôles réguliers pour personnaliser l'évolution des séances, et des conseils diététiques afin d'atteindre l'objectif fixé par les joueur(se)s.

Kick Party offrira un plaisir de jeu et une jouabilité accessibles à toute la famille, seule la précision et l'envie de jouer étant requises ! Associé à un ballon de football placé au sol sur un tapis, le jeu permet de s'amuser seul ou à plusieurs sur différents environnements avec un jeu de golf ou de bowling au pied, des séances de pénalties, du football de rue ou des parcours d'obstacles.



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>



Rock Legend transforme la console de jeux en véritable guitare électrique, permettant de jouer une vingtaine de morceaux célèbres. La console Nintendo™ DS se clipse dans une guitare disposant de deux haut-parleurs, le joueur devant gratter l'écran tactile de la console et utiliser 4 boutons placés sur le manche de la guitare pour simuler les accords de musique.

Dance Floor propose d'emmener les joueur(se)s sur une piste de danse avec un « tapis » installé sur l'écran tactile de la console Nintendo™ DS. Il s'agira de suivre plusieurs chorégraphies à l'écran avec des flèches défilant sur l'écran supérieur de la console et de reproduire les mêmes enchaînements

Les principales constatations qui sous-tendent les perspectives de chiffre d'affaires et de résultat pour l'exercice 2008/09 sont les suivantes :

- la croissance du marché du jeu vidéo et l'élargissement de la population des joueurs à toutes catégories d'âge et de sexe avec la disponibilité de consoles induisant un nouveau mode de jeu immédiatement accessible au plus grand nombre ;
- un niveau global de commandes à l'approche de l'été supérieur à l'exercice précédent et des ventes consommateurs des produits achetés par les clients finaux à l'unisson, présageant une saison de Noël 2008 active ;
- la prééminence du cœur de métier dans la structure d'activité du Groupe avec une part croissante de l'Accessoire, aujourd'hui devenu le premier métier du Groupe (64%), avec pour corollaire la progression des ventes et de la marge en valeur absolue sur les deux premiers mois de l'exercice en cours.

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 se donne comme objectif un chiffre d'affaires annuel en croissance mesurée à plus de 90 M€ et un résultat opérationnel de 15% pour l'exercice clos le 31 mars 2009, la dette financière nette étant ramenée à moins de 30 % des fonds propres.

o O o

Dividende

Compte tenu de la nécessité de reconstituer les fonds propres de la Société, le Conseil d'Administration ne proposera aucune distribution de dividende à la prochaine Assemblée Générale.

*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>