

Le 26 janvier 2010

## Chiffre d'affaires trimestriel de € 42,3 millions

### Retour à la croissance

### Objectifs 2009-10 : Révision à la baisse des ventes

### Maintien de la rentabilité opérationnelle

Au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2009/10, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 42,30 M€, en progression de 7,1% par rapport aux 39,51 M€ réalisés au 3<sup>ème</sup> trimestre 2008/09. Le chiffre d'affaires consolidé sur 9 mois atteint 73,38 M€, en décroissance modérée au regard du contexte de marché (-10,2 % par rapport à la période de référence l'année dernière).

Après un début de l'année 2009 marqué par une pause de la croissance du secteur du jeu, les baisses de prix des consoles de salon menant vers le mass-market telles qu'effectuées en septembre 2009 faisaient espérer un fort rattrapage au 3<sup>ème</sup> trimestre 2009. Ce rattrapage s'est avéré en pratique bien moins fort que prévu avec une baisse globale de 16 % du marché du jeu vidéo pour l'année calendaire 2009 en France, l'évolution étant comparable dans les autres pays européens. Les frémissements du marché en octobre ne se sont en effet pas confirmés et ce n'est qu'en semaine 52 que les ventes se sont vraiment redressées, la bonne tenue des ventes pour consoles de salon ne pouvant toutefois compenser la chute des ventes pour la console DS/DSi™ de Nintendo.

Il convient néanmoins de rappeler que l'année 2008 avait été la plus forte de l'histoire du jeu vidéo. A titre de comparaison, le chiffre d'affaires du Groupe BIGBEN INTERACTIVE sur les 9 premiers mois de l'exercice 2009/10 s'établit ainsi à un niveau sensiblement supérieur (+ 8,1%) à celui réalisé à la même période de l'exercice 2007/08.

La concentration extrême de l'activité sur les 6 dernières semaines de l'année calendaire exacerbée par une gestion plus drastique que jamais de ses approvisionnements par la distribution posait des contraintes commerciales et logistiques fortes, contraintes que BIGBEN INTERACTIVE a été en mesure de gérer avec succès grâce à la centralisation de ses approvisionnements et à sa capacité de financement des fabrications.

Chiffre d'affaires	2007/08	2008/09	2009/10	Variation
	M€	M€	M€	
1 <sup>er</sup> Trimestre	14,20	21,37	13,10	- 38,7%
2 <sup>ème</sup> Trimestre	16,44	20,89	17,98	- 13,9%
3 <sup>ème</sup> Trimestre	37,26	39,51	42,30	+ 7,1 %
Total 9 mois	67,90	81,77	73,38	- 10,2%

Sur les 9 mois de l'exercice, BIGBEN INTERACTIVE a réalisé 44,6 % de son chiffre d'affaires à l'international.



Le 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2009/10 a été globalement positif pour BIGBEN INTERACTIVE malgré une situation contrastée selon les territoires avec :

- En France, les ventes enregistrent une hausse globale de +19% par rapport à la même période de l'exercice 2008/09, les secteurs en progression étant non seulement les produits Audio (+39 %) et les Accessoires (+14 %) mais surtout la Distribution exclusive (+208 %) avec le succès des titres édités par le Groupe (84 % du total distribué). Le marasme persistant (- 39 %) de l'activité de distribution classique (grossiste) résulte de la baisse globale du marché ainsi que de la concentration de l'effort commercial sur les produits Groupe plus rentables.
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE ont été en recul (- 13 %) sur le troisième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec un recul de l'activité Accessoires en Allemagne (-8 %) et au Benelux (-5 %), l'évolution étant encore plus sensible dans les autres territoires export (-18 %). Au Benelux où la part de l'édition est encore mesurée, la distribution exclusive a reculé de 40 %.

La part relative de l'Accessoire sur les 9 mois cumulés de l'exercice en cours est restée proche du niveau de l'exercice antérieur, la montée en puissance de la Distribution exclusive dans la structure d'activité est liée au succès des titres édités par le Groupe. Les produits combinant jeu et accessoire, comme Hunting Challenge, My Body Coach ou Cyberbike, sont classés en distribution exclusive.

Métiers (chiffres cumulés)	31.12.2007	31.12.2008	31.12.2009
Accessoires	62,4 %	67,3 %	64,7 %
Distribution exclusive	16,4 %	12,6 %	18,9 %
<b>Coeur de métier Groupe</b>	<b>78,8 %</b>	<b>79,9 %</b>	<b>83,6 %</b>
Audio & Cadeaux	5,4 %	5,3 %	7,7 %
Non exclusif	15,8 %	14,8 %	8,7 %
Total	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Cette nouvelle évolution du mix produits vers le cœur de métier Groupe avec une position toujours prépondérante des Accessoires et la montée en puissance des jeux édités par le Groupe BIGBEN INTERACTIVE (75 % des ventes en Distribution Exclusive au 3<sup>ème</sup> trimestre) ont favorablement impacté la marge brute du Groupe.

o O o

Les résultats enregistrés depuis le début de l'exercice 2009/10 confirment à nouveau les choix stratégiques effectués par le groupe BIGBEN INTERACTIVE en matière de produits.



BIGBEN INTERACTIVE  
Société cotée sur l'Eurolist d'Euronext Paris, compartiment C – Indices : SBF 250, ITCAC  
ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP  
Information financière : François Bozon, Tél : 03.20.90.72.53  
E-mail : [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>



### Accessoires

Malgré un marché globalement difficile, BIGBEN INTERACTIVE a été en mesure d'améliorer en fin d'année ses parts de marché dans le domaine de l'Accessoire, cette progression se manifestant dans tous les segments de l'offre comme :

- les produits indispensables offerts avec un rapport qualité prix compétitif, qu'il s'agisse des contrôleurs et des chargeurs de batteries compatibles Wii™ conçus par BIGBEN INTERACTIVE ou de manettes pour la console PlayStation®3 ;
- les accessoires permettant d'accroître l'immersion dans le jeu vidéo comme le « Mega Pack Sport » (comprenant volant, raquette de tennis, club de golf, raquette de ping-pong, sabre, etc).

### Jeux en édition

Les ventes du 3ème trimestre ont confirmé la pertinence commerciale de l'offre « Jeu + accessoire » initiée par BIGBEN INTERACTIVE depuis deux ans :

- le succès de « Hunting Challenge » (un jeu de simulation de chasse vendu avec la réplique d'un fusil de chasse (versions classique et collector), depuis sa sortie en septembre 2009 en a fait l'une des meilleures ventes sur Wii™ sur la fin de l'année ;
- le constat est identique pour « Cocoto Magic Circus », (un jeu de tir pour enfants livré avec 2 pistolets), dont les réassorts ont été ininterrompus depuis le début de l'automne ;
- enfin « Cyberbike » (un exergame associant un vélo d'appartement à un jeu pour Wii™) a été plébiscité par les consommateurs dès sa sortie début décembre 2009, les approvisionnements ne permettant malheureusement pas de répondre à la demande.

o O o

### Perspectives

Le 4ème trimestre de l'exercice 2009/10 devrait confirmer l'évolution amorcée au 3ème trimestre, avec une accélération de la croissance par rapport au 4ème trimestre 2008/09 fondée sur :

- le succès ininterrompu des gammes d'accessoires pour les consoles de salon de Nintendo et Sony ;
- un niveau de stocks dans la distribution à son plus bas niveau historique à l'issue de la haute saison laissant espérer un volume d'affaires soutenu à une période généralement plus calme ;
- la sortie le 5 mars de la console DSi XL de Nintendo en Europe pour laquelle BIGBEN INTERACTIVE lancera sur le marché une gamme complète d'accessoires dédiés dès sa sortie.

Au-delà de cet horizon court terme, le succès confirmé à Noël 2009 de la nouvelle offre centrée sur les packs « jeu+accessoire » donne une meilleure visibilité au Groupe BIGBEN INTERACTIVE et lui permet de préparer avec sérénité son catalogue pour Noël 2010, des suites pour les produits à succès de la saison écoulée étant d'ores et déjà en développement.



BIGBEN INTERACTIVE  
Société cotée sur l'Eurolist d'Euronext Paris, compartiment C – Indices : SBF 250, ITCAC  
ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP  
Information financière : François Bozon, Tél : 03.20.90.72.53  
E-mail : [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>



Compte tenu de la baisse persistante du marché du jeu vidéo sur l'année 2009 et d'une gestion plus drastique que jamais de ses approvisionnements par la distribution, du retard enregistré aux cinq premiers mois de l'exercice et surtout d'un rattrapage moins fort que prévu sur la fin d'année calendaire, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE est contraint de réviser son objectif de chiffre d'affaires annuel à la baisse, celui-ci étant dorénavant de l'ordre de 95 M€.

En revanche, les résultats enregistrés sur les 9 premiers mois de l'exercice permettent au Groupe d'être confiant sur sa capacité à maintenir une rentabilité opérationnelle supérieure à 15% au 31 mars 2010.

*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 l'Eurolist d'Euronext Paris, compartiment C – Indices : SBF 250, ITCAC

ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP

Information financière : François Bozon, Tél : 03.20.90.72.53

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