



Résultats annuels 2005/2006

5 juillet 2006

**Restructuration financière
Adossement capitalistique**

**Impact du nouveau périmètre au Benelux
Retour à l'équilibre en Allemagne plus lent que prévu**

**France: le nettoyage intégral du stock
Une structure recentrée sur le cœur de métier**



**Arrivée de nouvelles consoles
Les opportunités d'un nouveau cycle**





Les éléments financiers

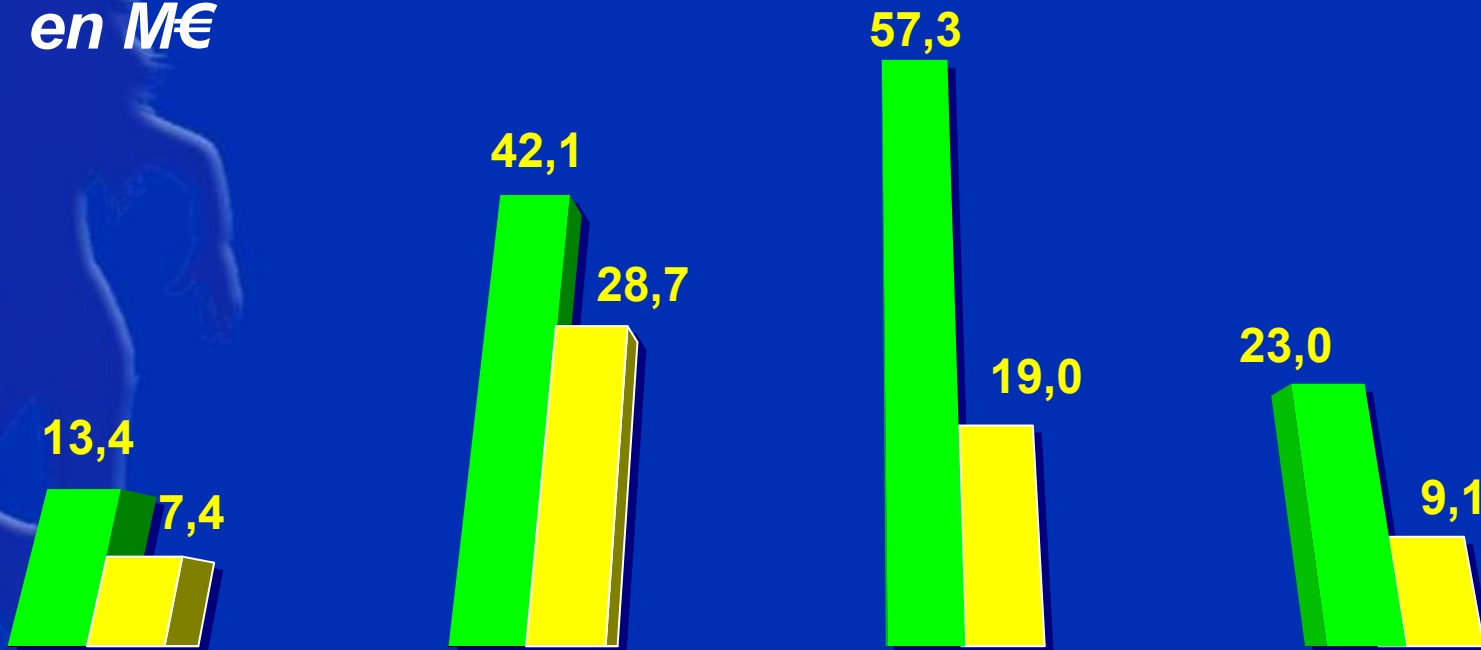


Chiffres consolidés (en M€)	03/05	03/06
Chiffre d'affaires	124,3	63,8
Pertes de valeur	- 2,0	0,0
Résultat opérationnel	- 12,9	- 18,4
Résultat financier	- 1,7	- 1,5
Résultat activité abandonnée (UK)	- 18	+ 3,3
Résultat Groupe	- 30,5	- 16,8

** données en cours d'audit*

 → 04/05
 → 05/06

en M€



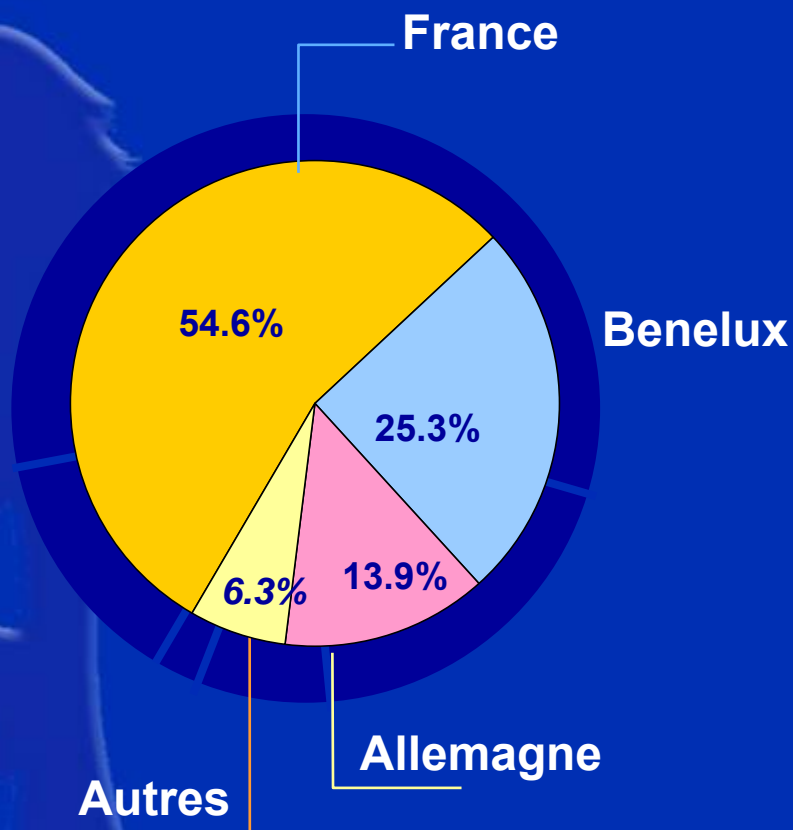
CA Montres
et cadeaux

CA Accessoires

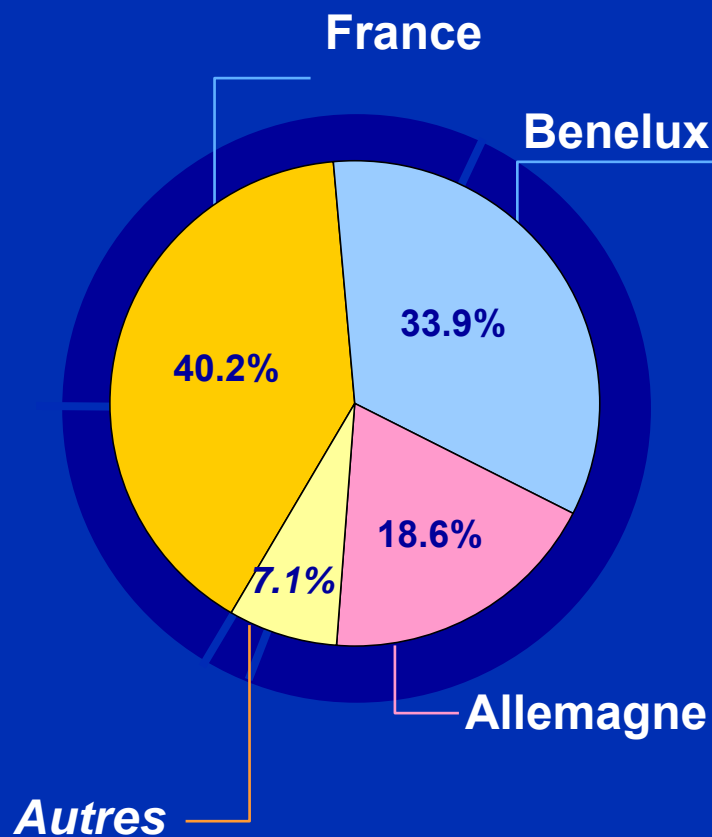
CA Distribution
exclusive

CA Distribution
classique

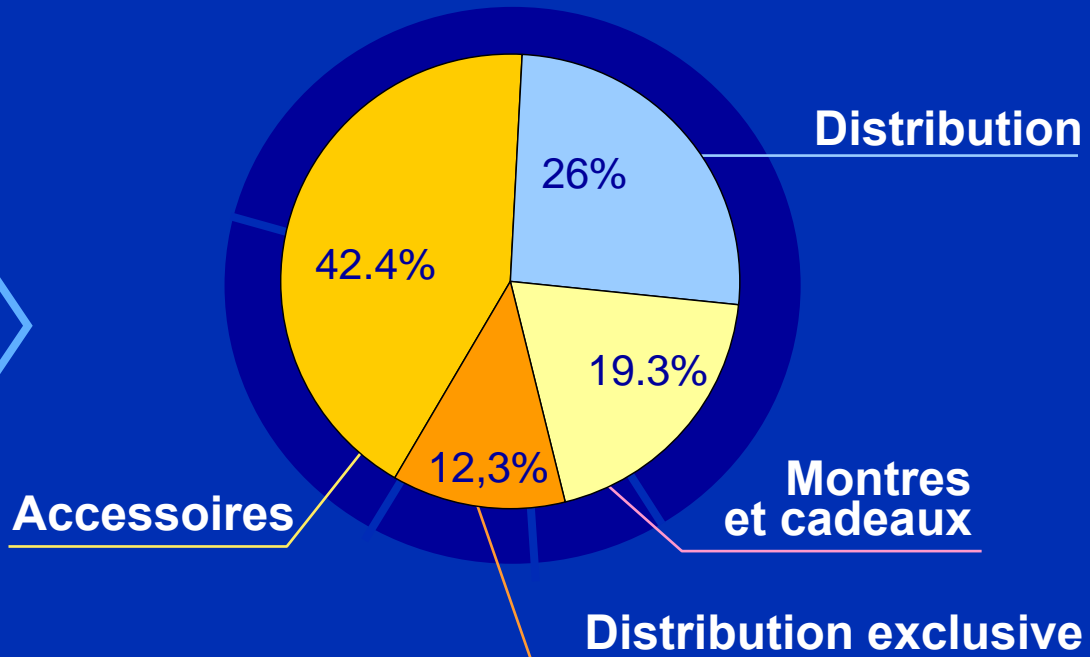
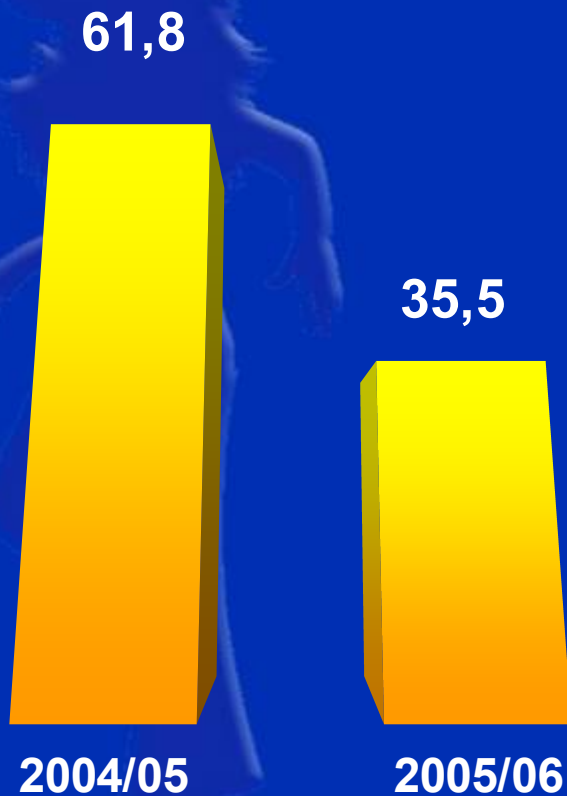
Tous métiers



Cœurs de métier

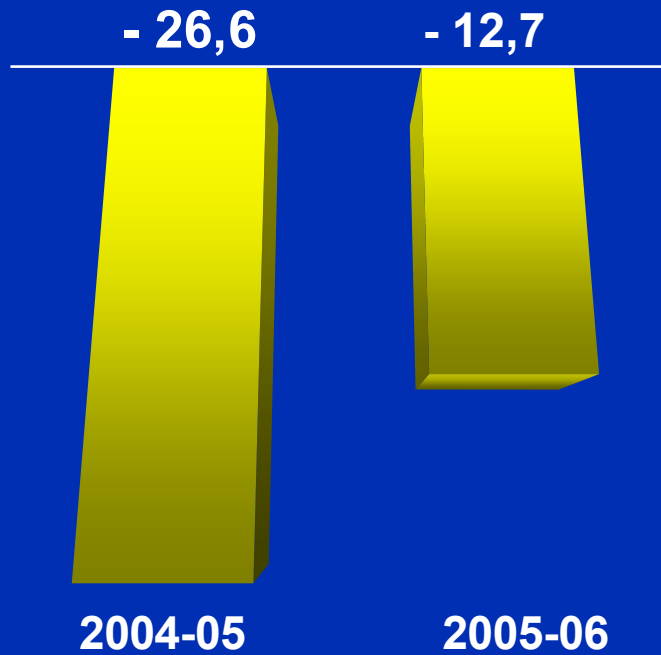
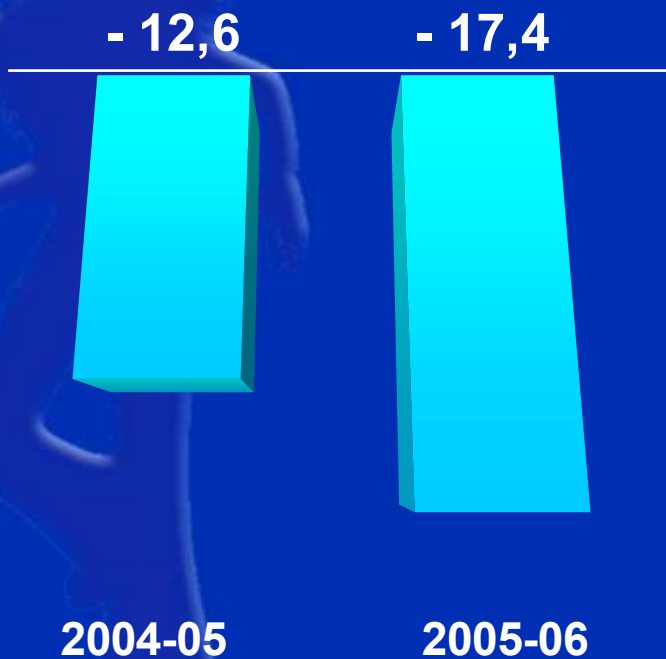


■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€



■ Résultat opérationnel en M€

■ Résultat en M€



■ Allocation de ressources sous contrainte

- Résilience des accessoires : succès des gammes DS et PSP
- Distribution exclusive : catalogue conservateur, gamme budget
- Effondrement de l'activité grossiste

■ Recentrage sur le coeur de métier

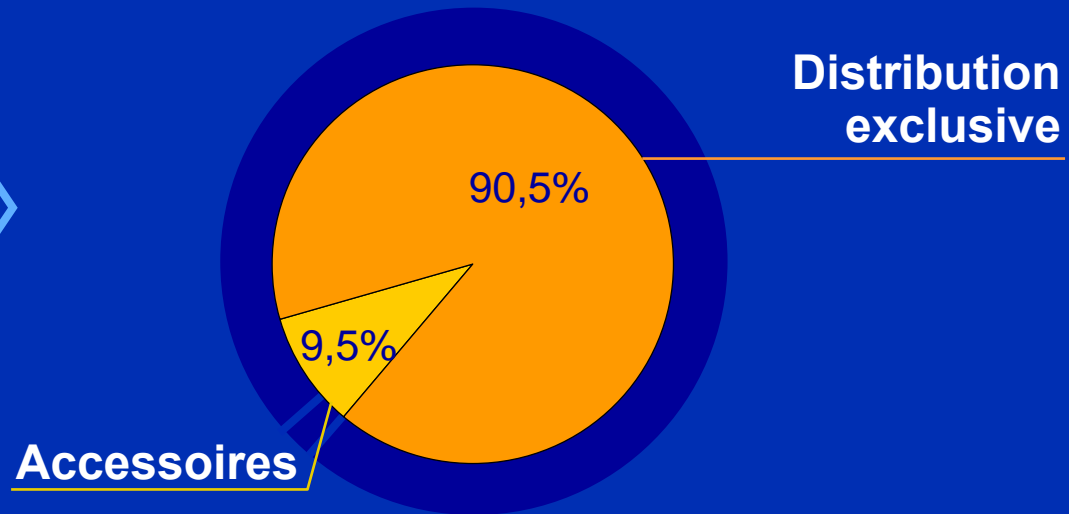
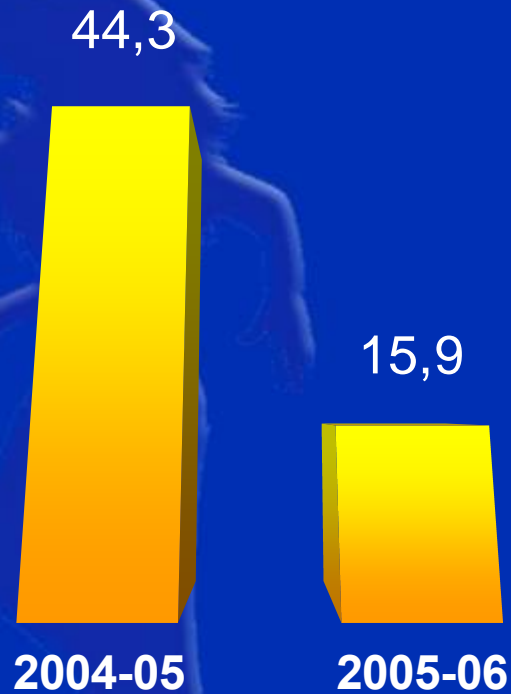
- Cession de la filiale de négoce de montres Y. Bertelin
- Audio et cadeaux : transition vers les produits numériques

■ Poursuite du déstockage et impact sur la marge

■ Poids du passé pris en compte intégralement :

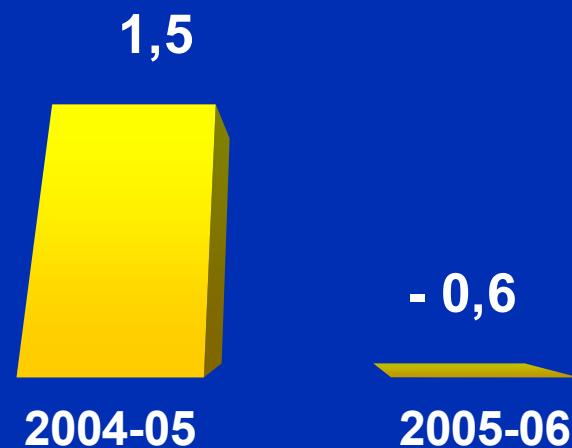
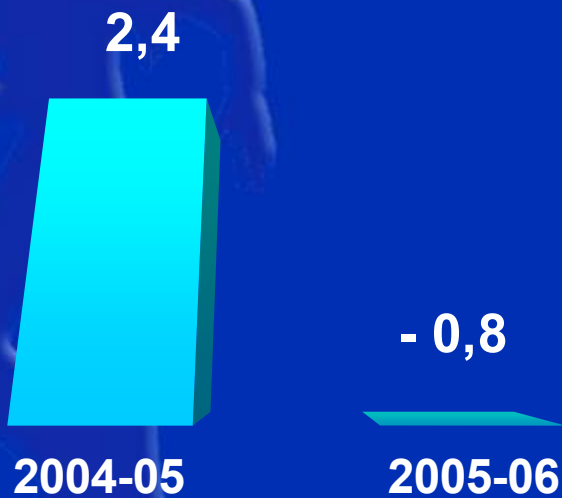
- Provision sur stocks au 31.03.2006 : 15 M€ sur 22 M€

■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€



■ Résultat opérationnel en M€

■ Résultat en M€



■ Le coût du nouveau périmètre

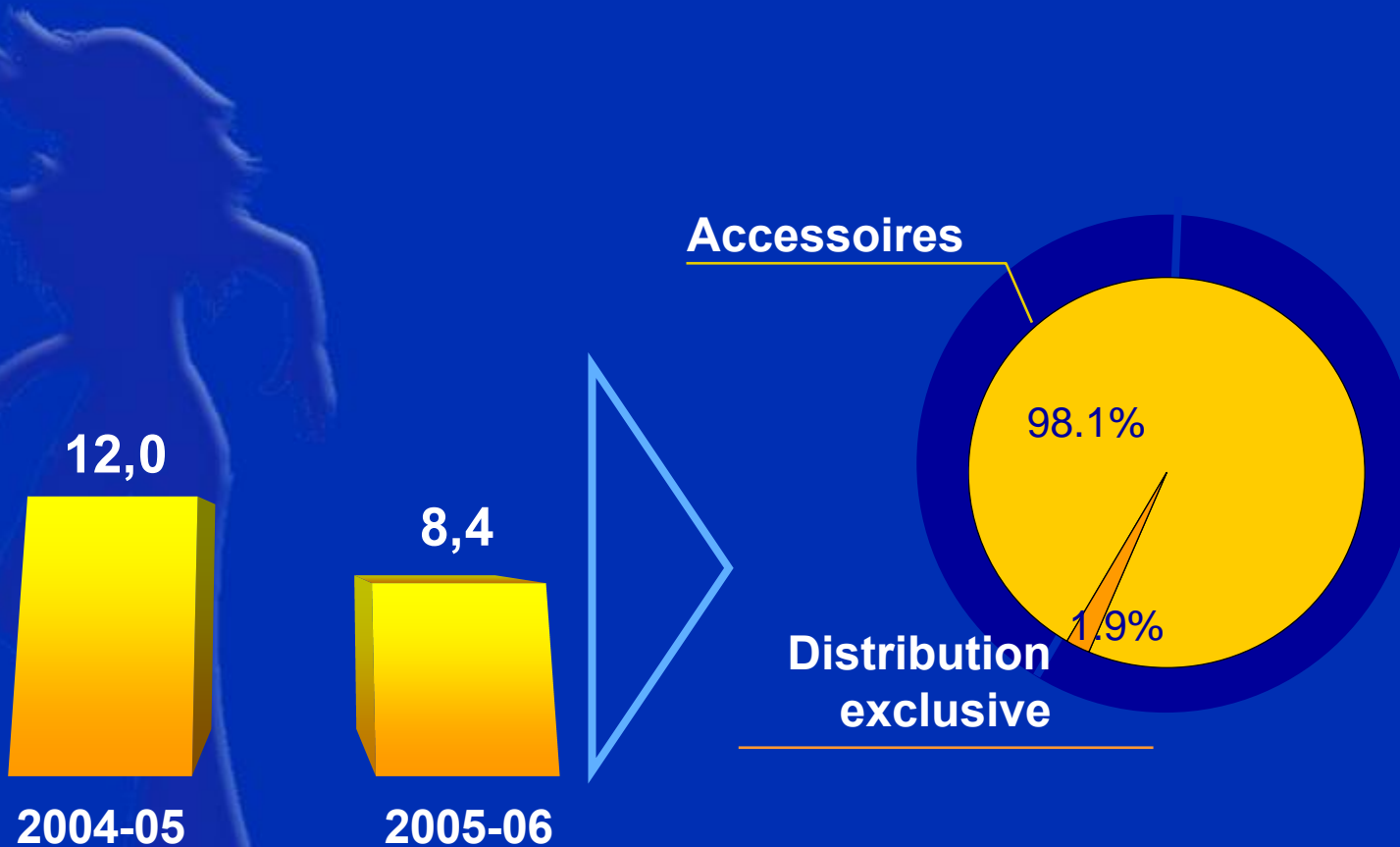
- Chiffre d'affaires divisé par près de trois
- Résultat inférieur dû à la morosité du marché et aux retours sur anciens contrats EA et THQ

■ Une structure toujours performante

- Confirmation du point mort à €15 millions
- Progression sur l'accessoire (+39%)

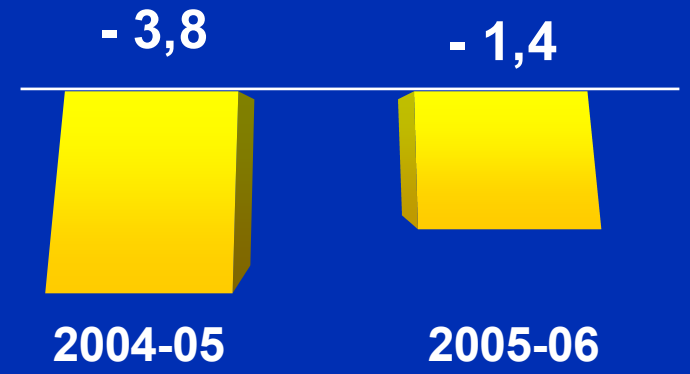
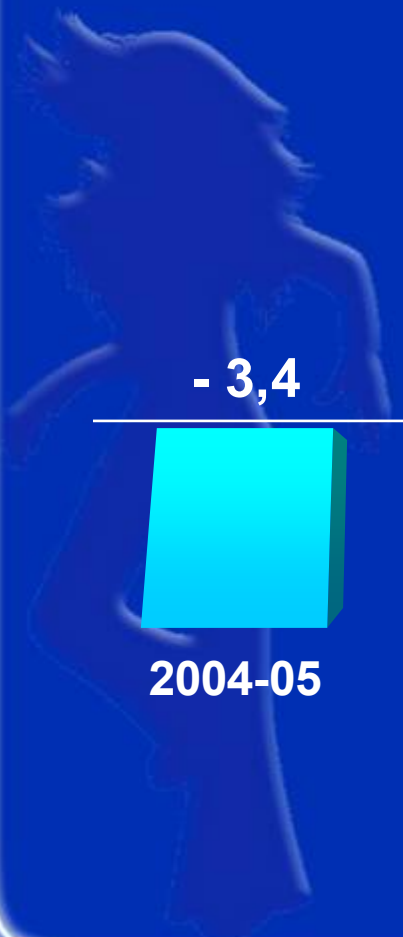
▶ Objectif 2006 : renouer avec les profits

■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€



■ Résultat opérationnel en M€

■ Résultat en M€



- Forte réduction des pertes
 - Retour à l'équilibre plus long que prévu
 - Leadership et notoriété sur le marché
- ▶ Objectif 2006 :
trouver un nouvel élan commercial

Actif

Passif

en M€	31/03/05	31/03/06	31/03/05	31/03/06	
Actif non courant	9,7	10,2	- 4,5	- 1,2	Capitaux propres et assimilés
Stock et en-cours	25,6	10,4	22,0	18,5	Passif non courant
Créances clients	22,5	8,0	20,3	1,8	Passif courant financier
Disponibilités	3,6	1,4			
Autres actifs courant	11,3	10,0	34,9	20,9	Autre passif courant
Total actif	72,7	40,0	72,7	40,0	Total passif

* données en cours d'audit

en M€	31/03/05	31/03/06	Evolution
Stocks	25,6	10,4	- 59%
Endettement net	38,7	19,6	- 49%
BFR	24,5	8,2	- 67%
CA	124,3	63,8	- 49%

* données en cours d'audit

- **Déconsolidation de BBI UK actée au 31/03/2005 pour une meilleure comparabilité**
- ***Bilan :***
 - Retraitement dette bancaire à convertir (ABSA) en capital dès le 31/03/2006
 - Escompte et affacturage intégrés au bilan (+7,0 M€ au 31/03/2005)
 - Fonds de commerce reclassés en écarts d'acquisition
- ***Compte de résultat :***
 - Déconsolidation BBI UK au 31/03/2005 et boni de liquidation UK comptabilisé sur l'exercice 2005/06
 - Participations publicitaires et escomptes dans CA (non significatif)
 - Suppression de l'amortissement des survaleurs et constatation de pertes de valeur sur incorporels
 - Suppression des éléments exceptionnels

Chiffres consolidés (en M€)	03/05
Résultat net consolidé 99-02	- 23,6
Déconsolidation de BBI UK	- 5,0
Sous total à périmètre comparable	- 28,6
Suppression amort. survaleurs et constatation de pertes de valeurs	- 1,5
Actualisation des créances	- 0,6
Provision actions propres	0,2
Résultat Groupe IFRS	- 30,5

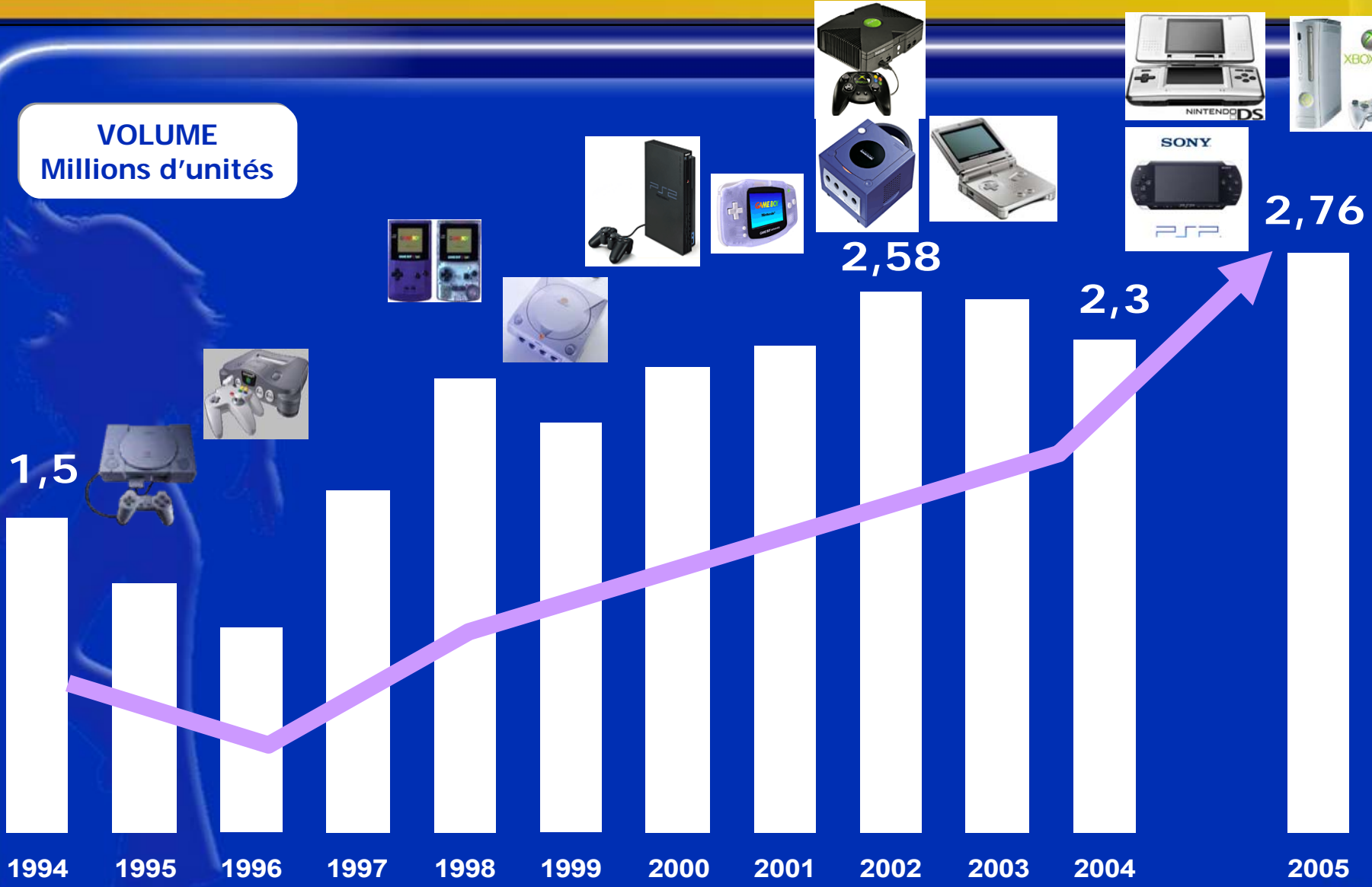
** données en cours d'audit*



bigben
interactive

Le marché

Le marché des consoles Une année 2005 historique !





De nouvelles expériences
de jeux



Lancée le 11 mars 05 :

- Deux écrans, un tactile
- Reconnaissance vocale
- Réseau multijoueurs sans-fil



La convergence des
loisirs numériques



Lancée le 1 sept. 05 :

- Jeu
- Vidéo
- Audio
- Photo



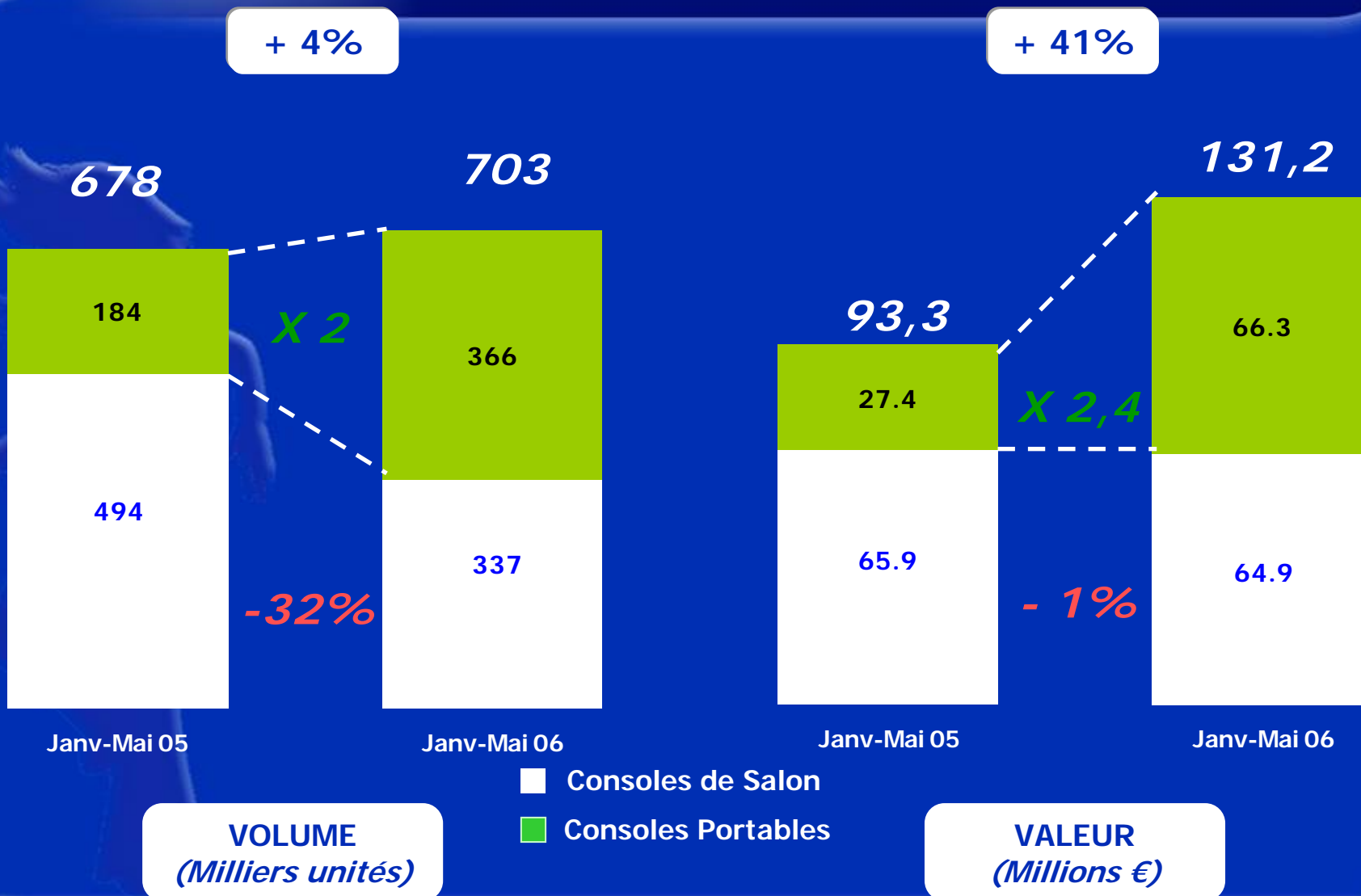
La nouvelle génération
de consoles de salon







Lancée le 2 déc 05 :

- Jeux HD
- Puissance technique
- Manette sans fil
- Développement des possibilités réseau

Sur le début d'année 2006, les portables tirent le marché



Janvier-Décembre 2005 vs. Janvier-Décembre 2004

	Volume de ventes (milliers)	Chiffre d'affaires (millions d'€)
 CD-Rom de Loisirs (CD-Rom et DVD-Rom)	14 116 (+ 0,2 %)	320,2 (- 9 %)
 Logiciels Consoles (GC, X-Box, PS2, PSX, GBA...)	18 560 (- 2,1 %)	744 (- 2,5 %)
 Consoles (GC, X-Box, PS2, PSX, GBA...)	2 762 (+ 18 %)	454 (+ 34 %)
 Accessoires Consoles (GC, X-Box, PS2, PSX, GBA...)	4 883 (+ 4,1 %)	106 (- 6,6%)



VOLUME
(Milliers unités)

Hypothèse Basse

Prévision GfK

Hypothèse Haute

**Consoles
de Salon**

1.140
(=)

1.375
(+21%)

1.525
(+34%)

**Consoles
Portables**

1.745
(+7%)

1.850
(+14%)

2.095
(+29%)

**Consoles
Total**

2.884
(+4%)

3.225
(+17%)

3.620
(+31%)

VOLUME
(Milliers unités)

Hypothèse Basse

Prévision GfK

Hypothèse Haute

Salon

12.650
(-7%)

13.075
(-4%)

13.225
(-3%)

Portables

5.815
(+18%)

6.175
(+26%)

6.565
(+34%)

**Logiciels
Total**

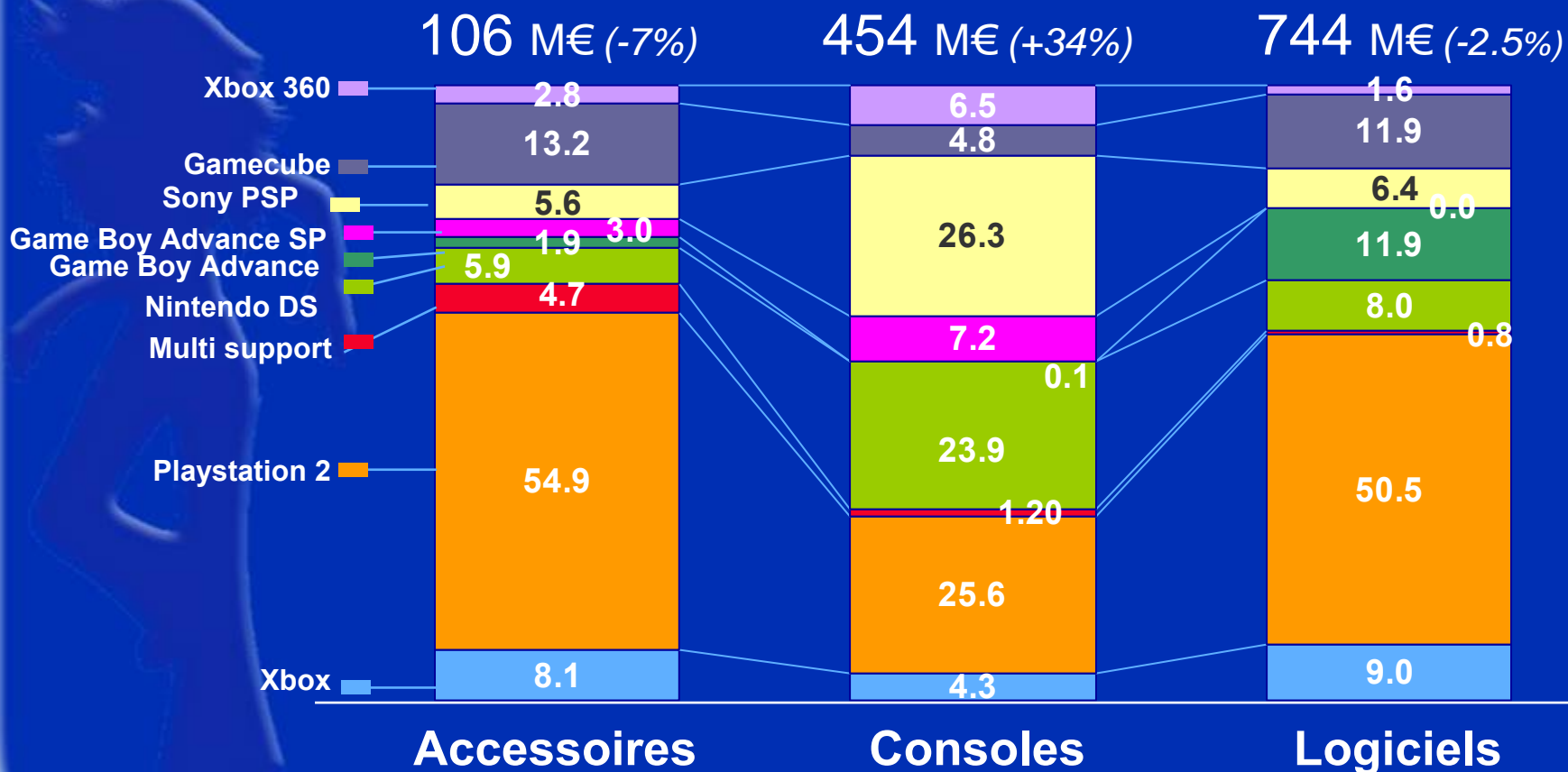
18.465
(=)

19.250
(+4%)

19.790
(+7%)

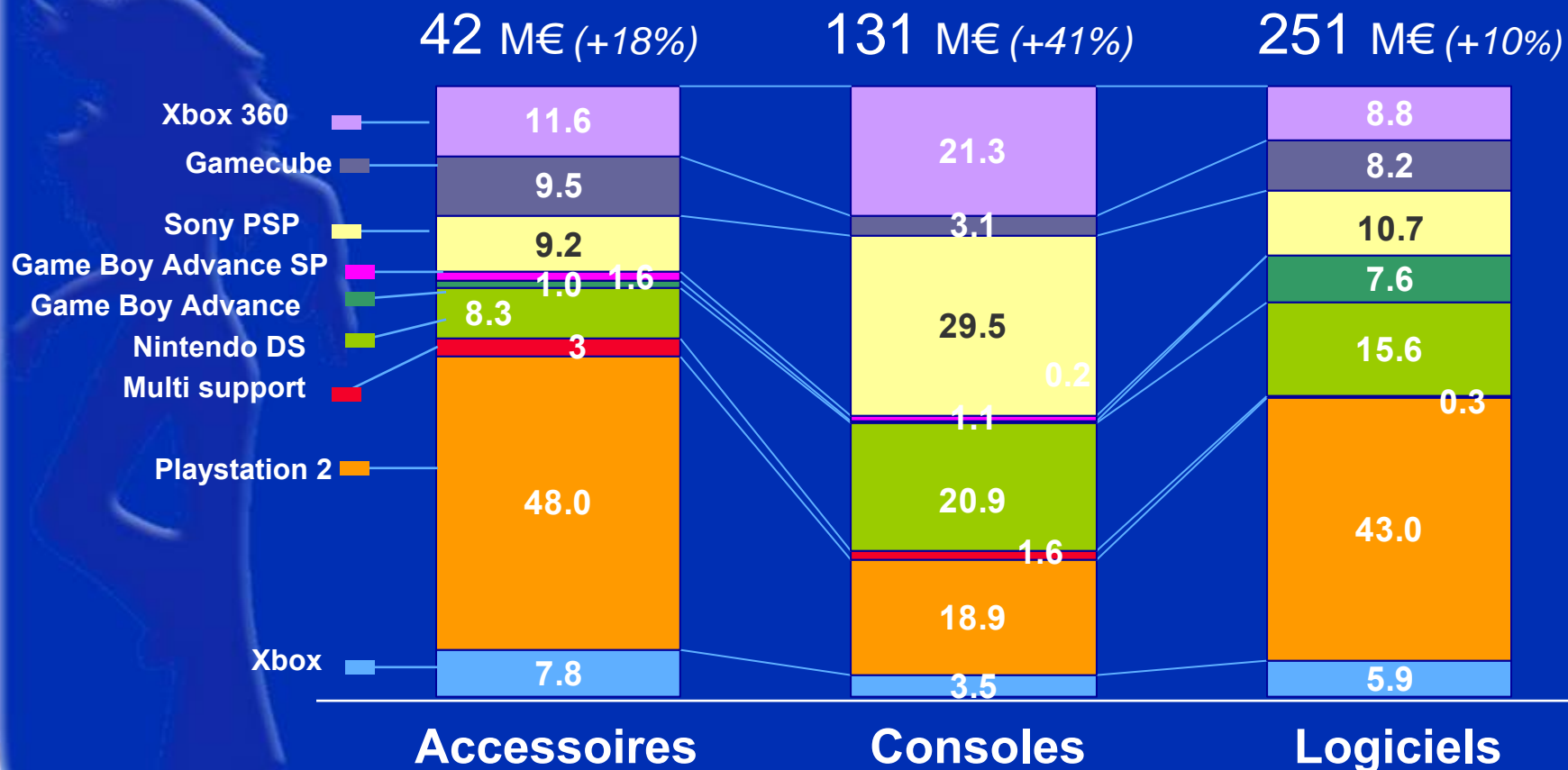
Le cycle produits : le poids des accessoires et des logiciels

Ventes par format en milliers d'euros
Janvier – Décembre 2005 (vs. Janv.-Dec. 04)



Le cycle produits : le poids des accessoires et des logiciels

Ventes par format en milliers d'euros
Janvier – Mai 2006 (vs. Janv.-Mai 05)



TOTAL PANEL MARKET

Janvier-Mai 2006



Volume
(Milliers d'Unités)

Valeur
(Millions d'Euros)

YTD 06

Evol %

YTD 06

Evol %

Total Logiciels

12 850

+ 13%

369,5

+ 7%

CD-Roms de Loisirs

6 177

+15%

118,5

+ 0,6%

Logiciels pour consoles

6 673

+ 12%

251

+ 10%

Accessoires

1 897

+ 20.4%

42.1

+ 18%

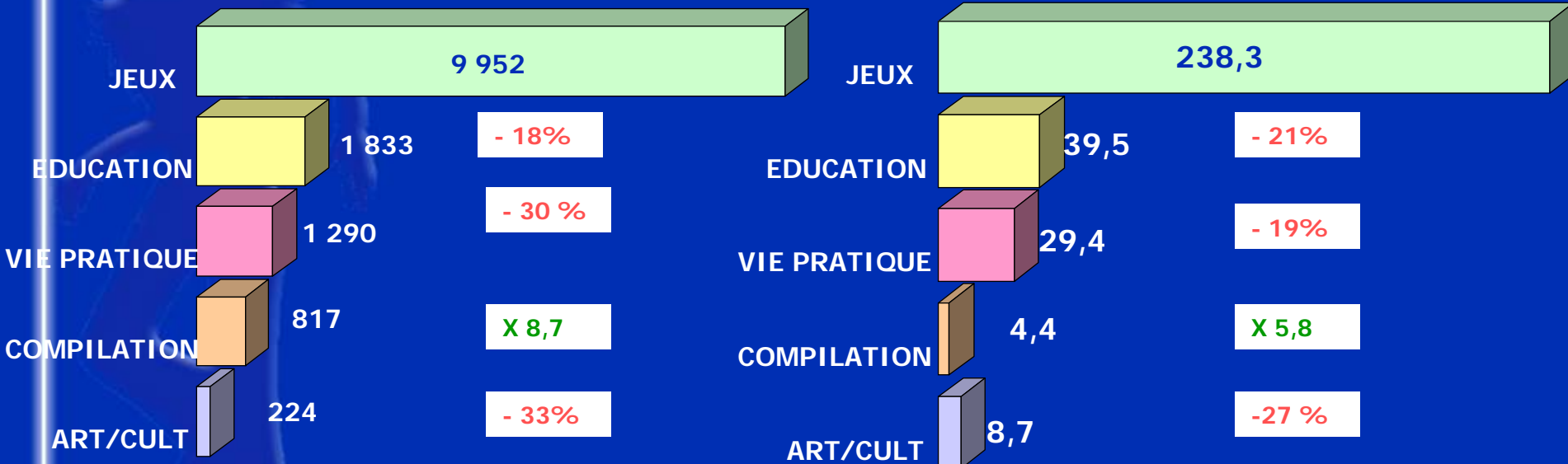
Janvier – Décembre 2005

Volume
Milliers d'unités

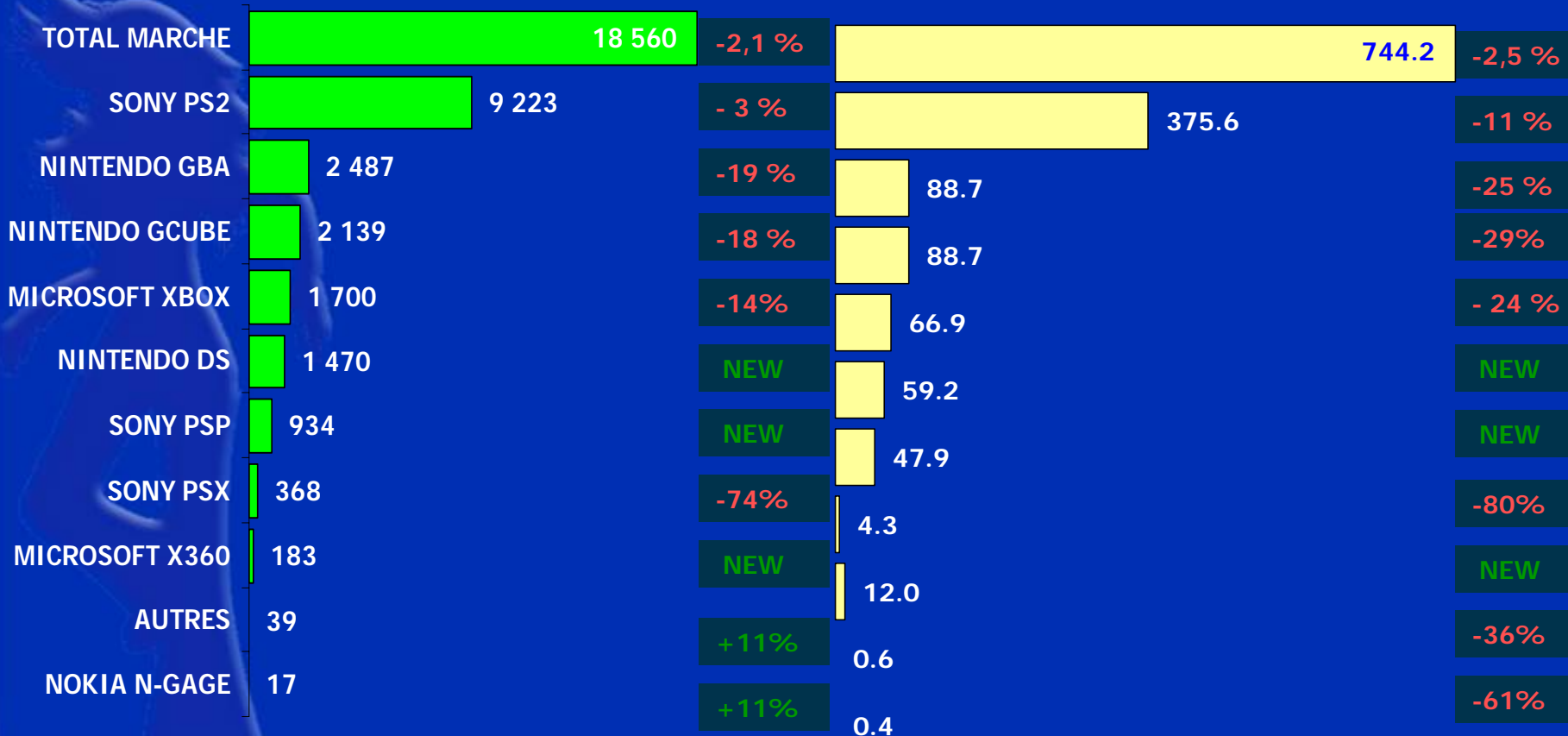
14 116 (+0,2%)

Chiffre d'affaires
Millions d'Euros

320,2 (-9%)



Janvier – Décembre 2005



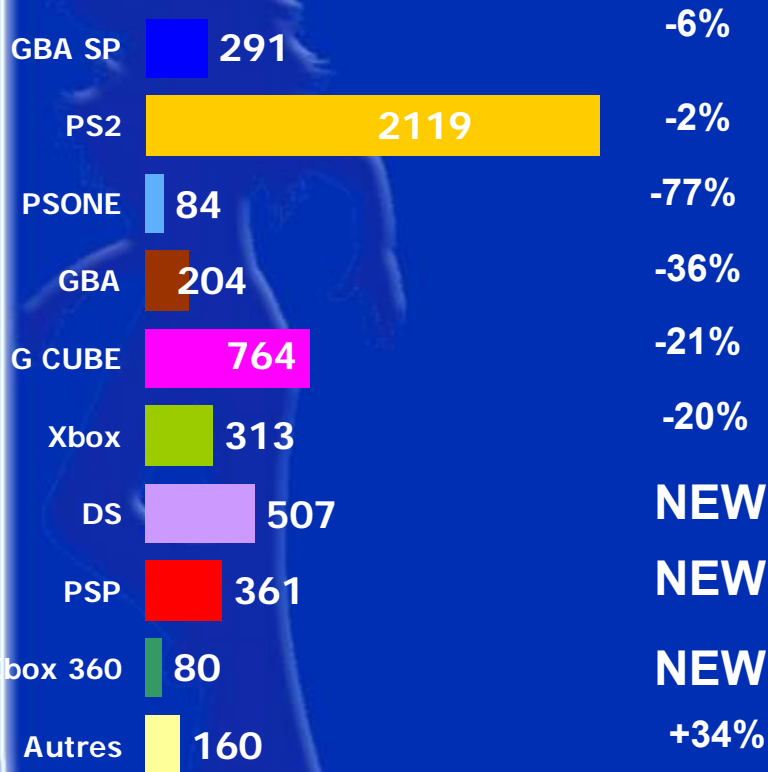
ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Ventes & Évolutions par formats

Janvier – Décembre 2005

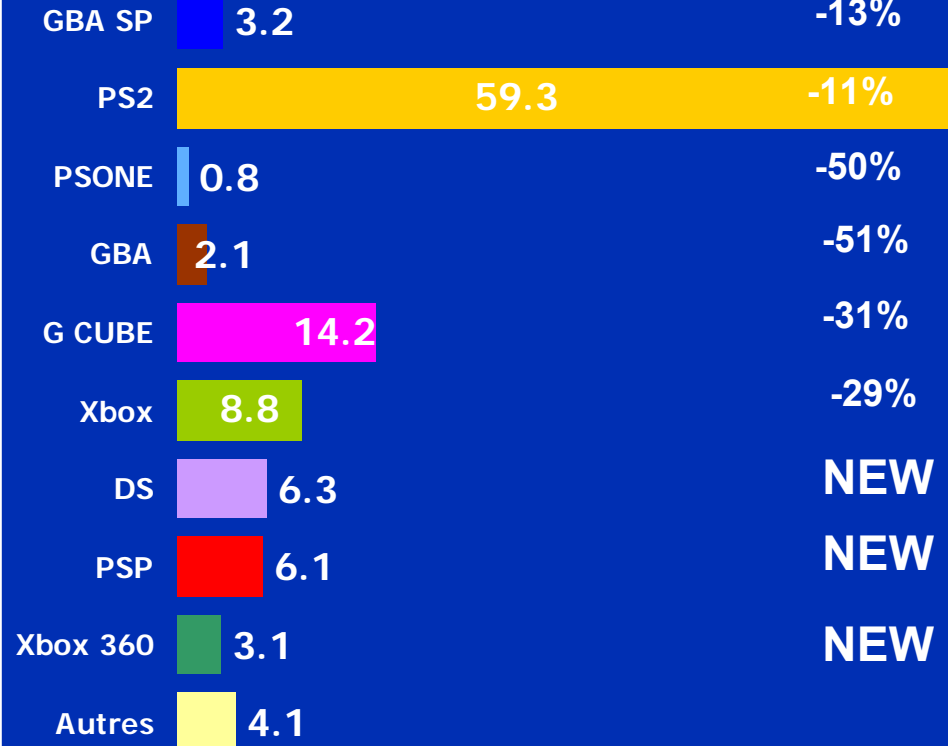
Volume
Milliers d'unités

Evolution
vs 2004



Chiffre d'affaires
Millions d'Euros

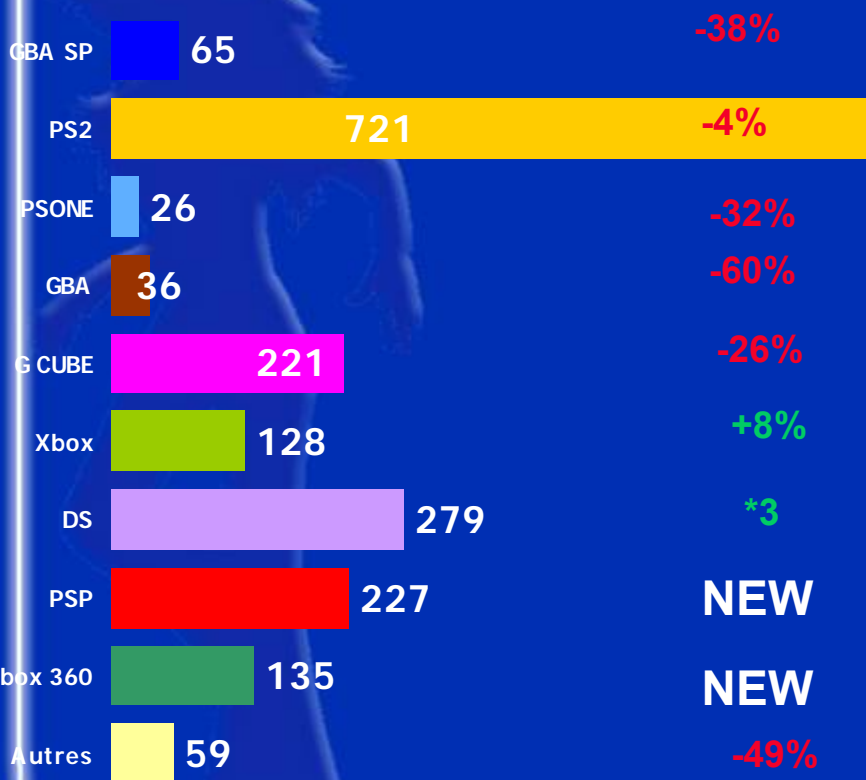
Evolution
vs 2004



Janvier – Mai 2006

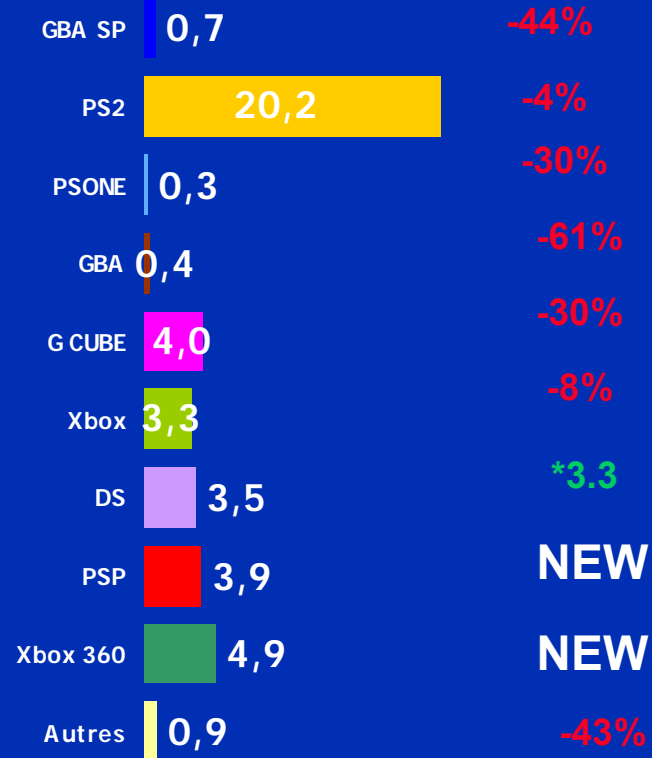
Volume
Milliers d'unités

Evolution
vs Janv-Mai 05



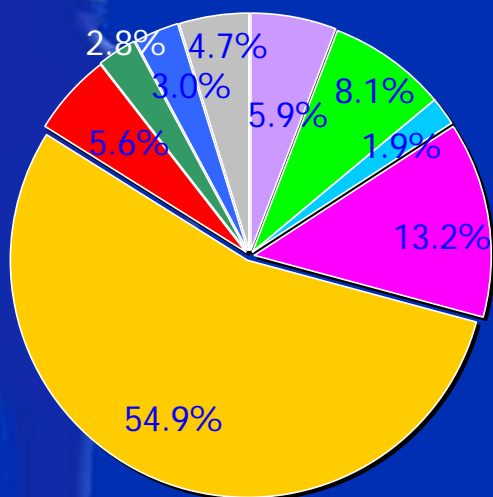
Chiffre d'affaires
Millions d'Euros

Evolution
vs Janv-Mai 05

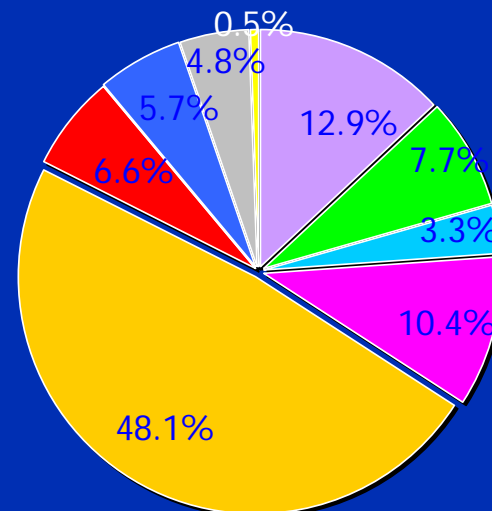


Janvier – Décembre 2005

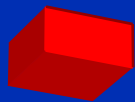
TOTAL MARCHÉ



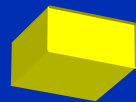
BIGBEN DISTRIBUTION



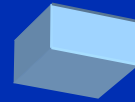
GCUBE



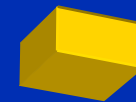
PSP



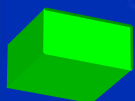
GB MICRO



GBA



PS2



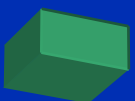
X-Box



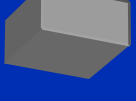
GBA SP



DS



X-Box 360



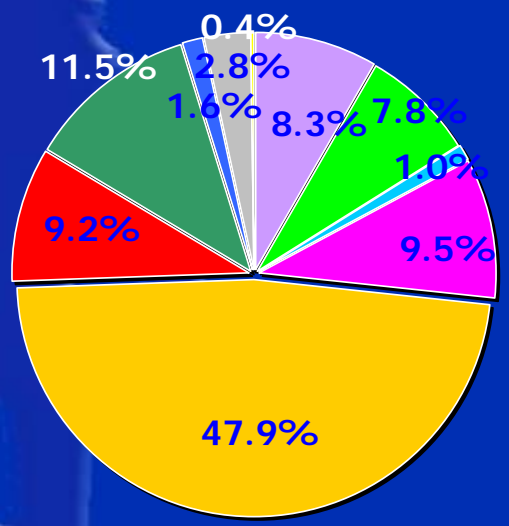
Autres

ACCESSOIRES POUR CONSOLES

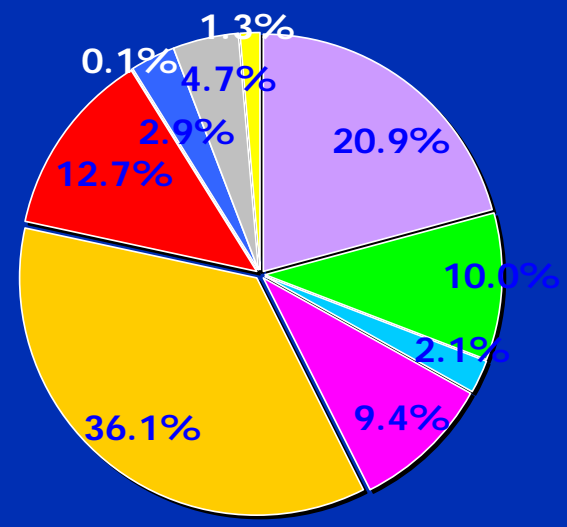
Répartition des Formats – VALEUR

Janvier – Mai 2006

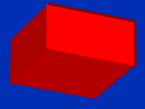
TOTAL MARCHÉ



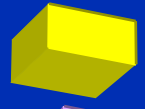
BIGBEN DISTRIBUTION



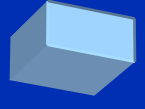
GCUBE



PSP



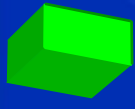
GB MICRO



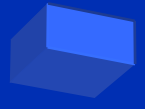
GBA



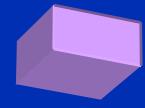
PS2



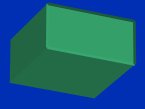
X-Box



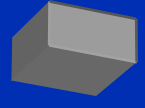
GBA SP



DS



X-Box 360



Autres

TOTAL ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Janvier – Décembre 2005

Total Market

Distribution

PDM

VOLUME

Millions d'Unités

4 883

+ 4,1 % ▲

1 976

+ 20 % ▲

Distribution :

40,8 %

VALEUR

Millions d'Euros

106

- 6,6 % ▼

34,2

+ 8 % ▲

Distribution :

32,1 %

TOTAL ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Janvier à Mai 2006

Total Market

VOLUME

Millions d'Unités

1 897

+ 20,4 % ▲

VALEUR

Millions d'Euros

42,1

+ 18 % ▲

bigben
interactive

Distribution

734

+15% ▲

11,8

- 1% ▼

PDM

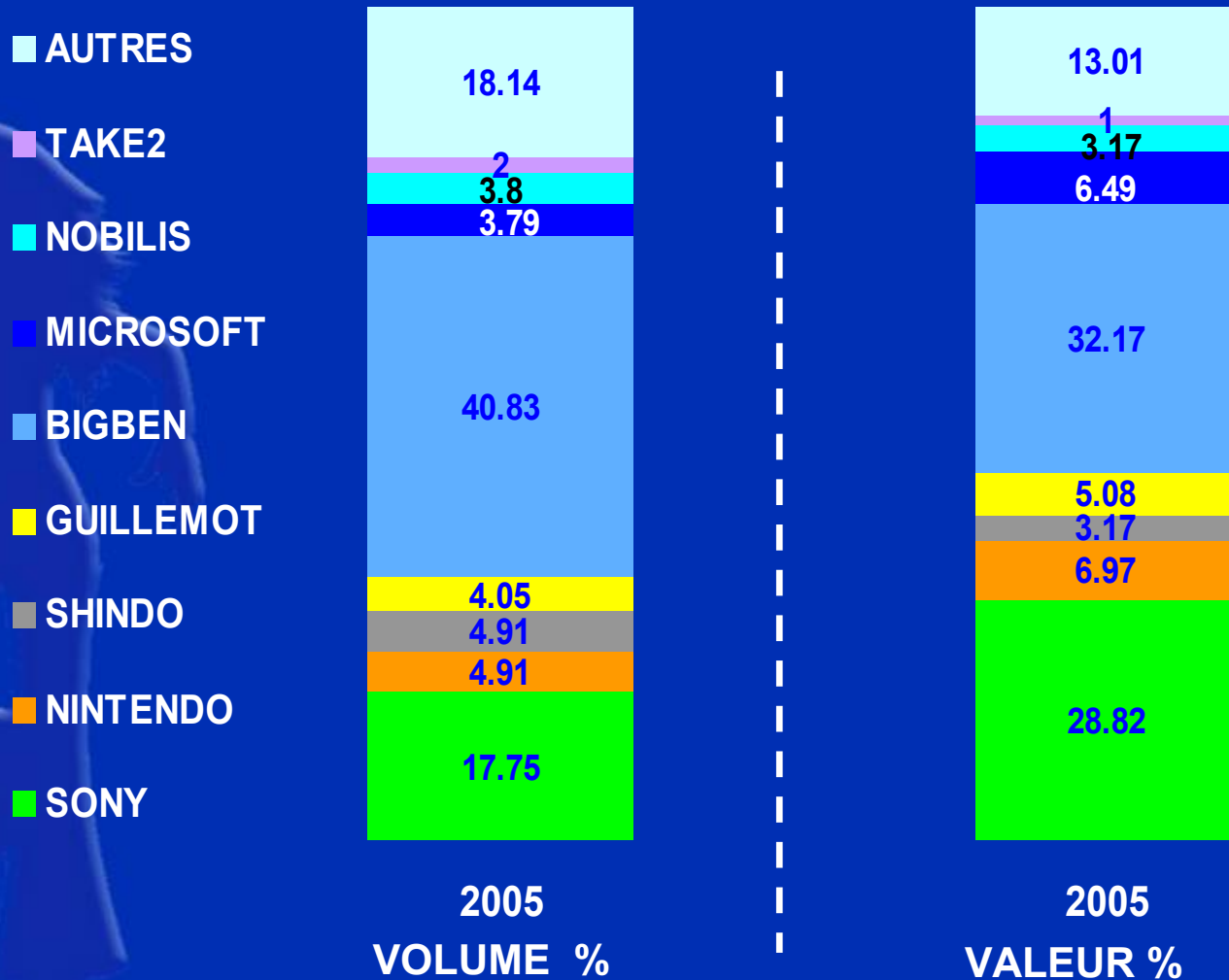
Distribution :

38,6%

Distribution :

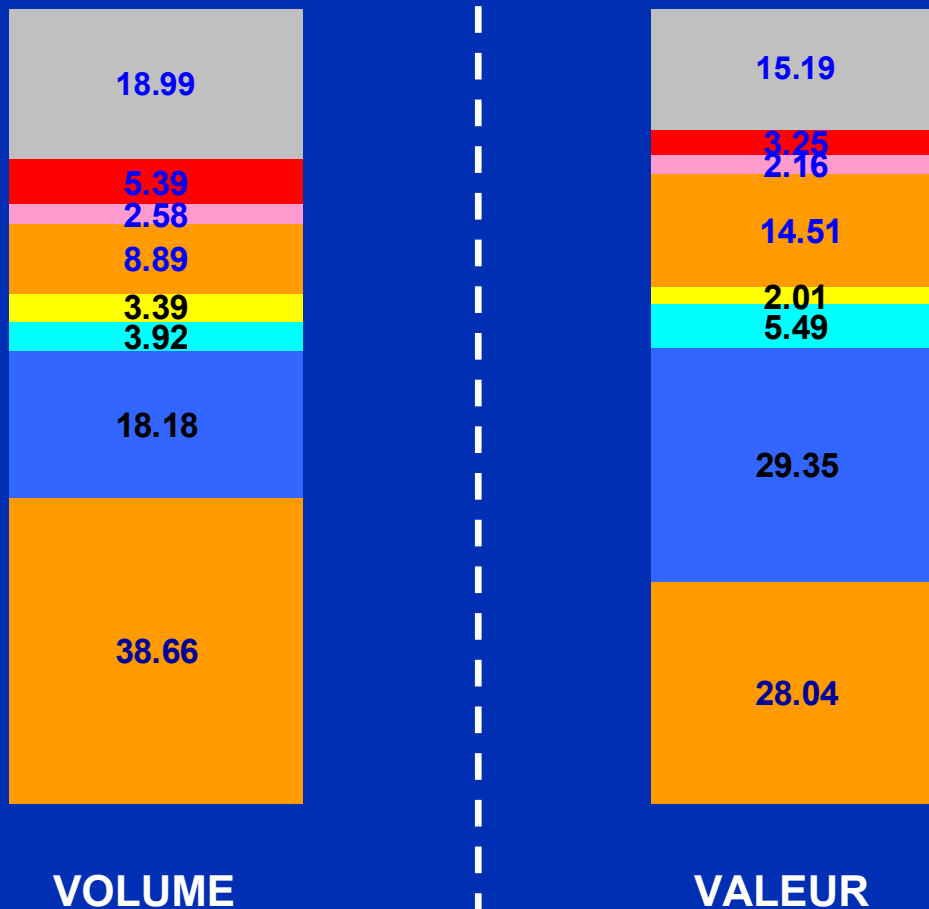
28,0 %

Janvier – Décembre 2005



Janvier – Mai 2006

- AUTRES
- MADCATZ
- NOBILIS
- MICROSOFT
- SHINDO
- NINTENDO
- SONY
- BIG BEN





Perspectives 2006-07



■ **Marché des consoles de salon en transition**

- **Attentisme des consommateurs**
- **Gamme complète «nouvelle génération» pour Noël 2006**
- **Part de marché BBI conforme à un début de cycle**

■ **Place croissante des consoles nomades :**

- **Accessibilité, qualité de jeu, diffusion numérique**
- **Développement du public féminin (Nintendogs après Pokémon)**
- **Part de marché BBI en accessoires > 50%**

- **Conforter notre position de n°1 en Accessoires**
 - Offrir des produits à fort potentiel
 - Exporter à partir de la France et de Hong Kong
 - Exploiter la convergence numérique

- **Conserver une structure légère**
 - ▶ **Le retour à la croissance**

- **Conforter notre position de n°1 sur le marché de l'accessoire en Europe continentale**
- **Développer des partenariats forts :**
 - Europe du Sud (Italie, Espagne)
 - Europe de l'Est
 - Monde Nordique
- **Affirmer une présence dans toute la Zone PAL**
 - Grande Bretagne, Australie
 - Golfe Persique

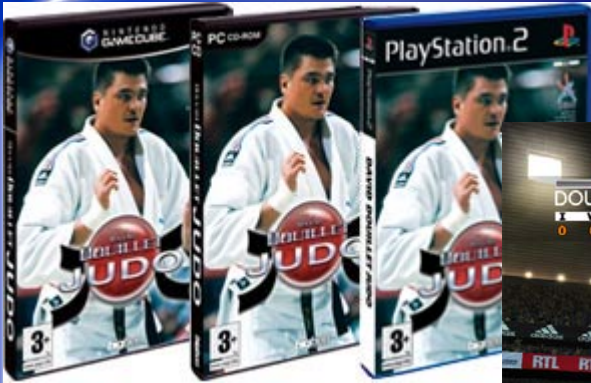
- **Exploiter la convergence numérique**
 - Image, son, informatique
 - Convergence des plateformes de jeu
- **Principaux axes de développement :**
 - Lecteurs MP3, clés USB ETC
 - Gamme d'accessoires compatibles consoles et PC
- **Décliner la méthode de conception / distribution utilisée pour l'Accessoire**

Gamme DS Lite



- **Le premier jeu vidéo de judo en 3 D**
- **Le parrainage d'une vedette mondiale**
- **Sortie multi supports prévue en septembre 2006**
 - **Playstation 2**
 - **GameCube**
 - **PC**
- **Un jeu très grand public**
 - **Combinant aspects ludique et éducatif**

David DOUILLET JUDO

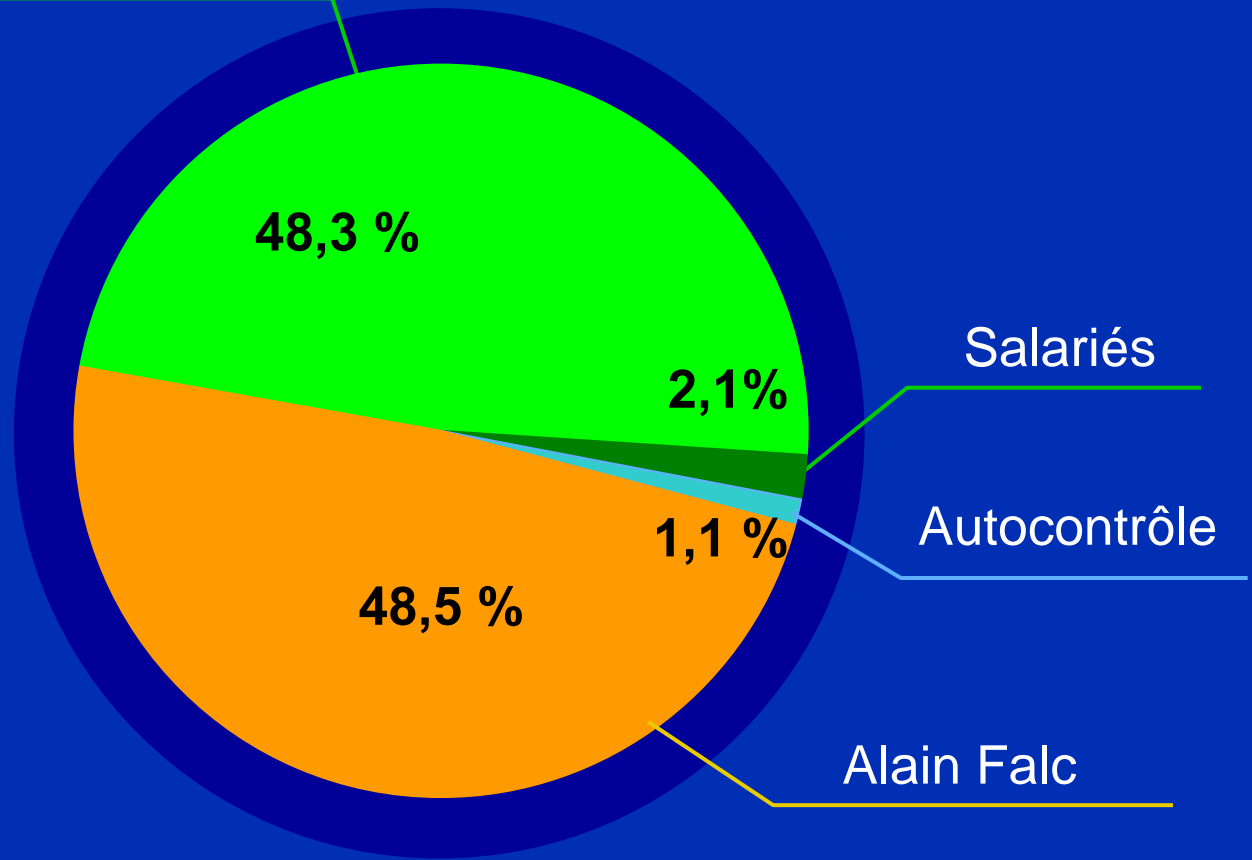


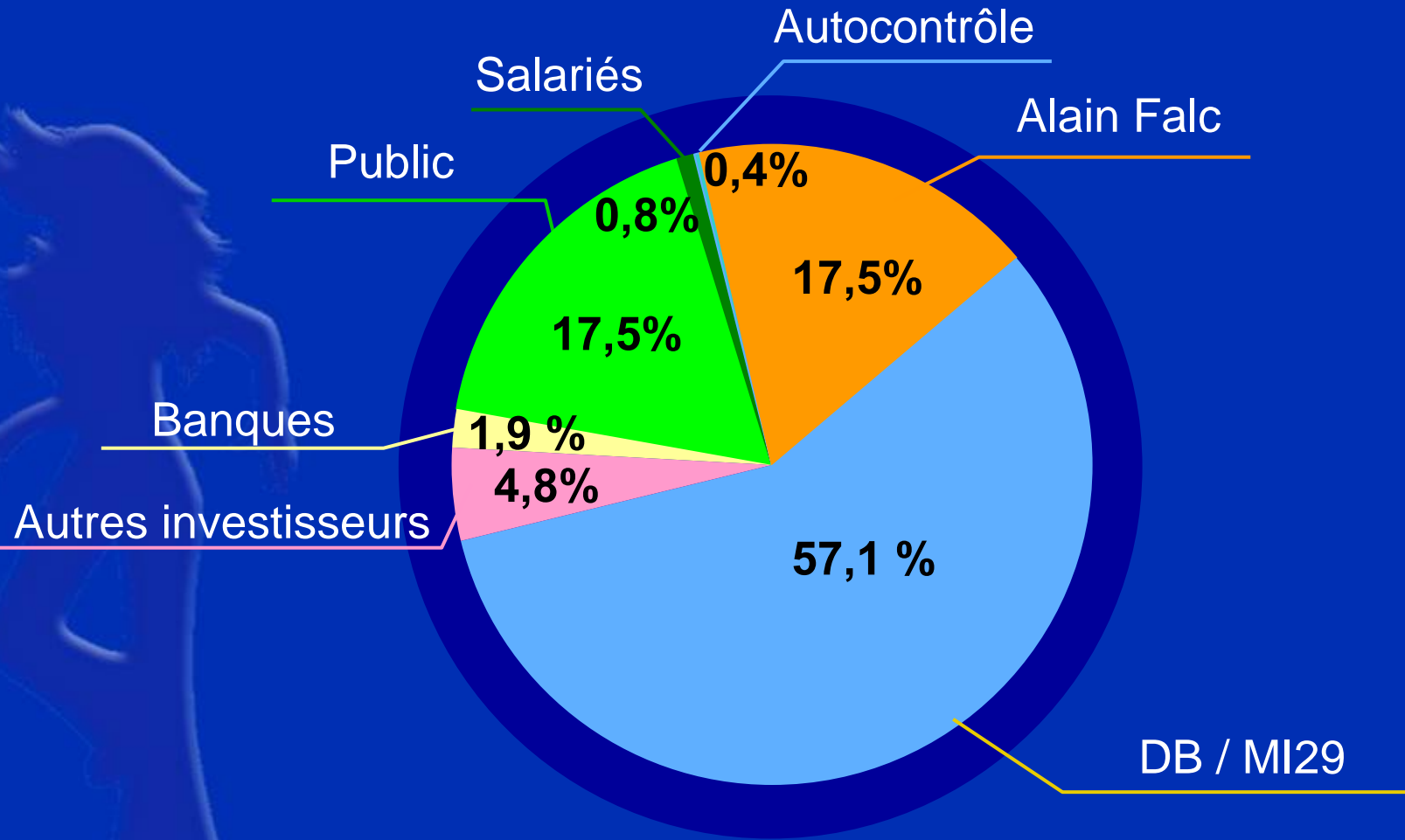
- **Un nouvel accessoire révolutionnaire**
 - Le savoir-faire de l'équipe qui a développé le Bodypad
 - L'expérience des accessoires innovants depuis 2000
- **La simulation grandeur nature de football**
- **Un accessoire permettant de jouer avec les jeux leaders**
 - « FIFA 2006 » par Electronic Arts
 - « Pro Evolution Soccer » (PES) par Konami
- **Un potentiel de diffusion énorme :**
 - Ventes confondues de FIFA 2006 et PES en France : 1 M d'unités



- **Un chiffre d'affaires global en progression**
 - stabilisation en Allemagne
 - progression en France et au Benelux
 - **Des accessoires représentant plus de 1/2 du C.A. et 2/3 de la marge brute**
 - **Une exploitation assainie (marge et frais généraux)**
 - Un point mort ramené à 60 M€ de C.A. à « mix produits » constant
- ▶ **Un RBE et un résultat net positifs**

Public





Dates-butoir pour l'information financière

■ Exercice 2006-2007

→ CA 1^{er} trimestre : le 01 août 2006

→ CA 2^{ème} trimestre : le 07 novembre 2006

→ Résultats semestriels : le 12 décembre 2006

→ CA 3^{ème} trimestre : le 13 février 2007

→ CA 4^{ème} trimestre : le 10 mai 2007

→ Résultats annuels : le 26 juin 2007



Résultats annuels 2005/2006

5 juillet 2006