

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

### Poursuite de la croissance

Au 2<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2008/09, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 20,9 M€, en progression de 27,0% par rapport au 2<sup>ème</sup> trimestre 2007/08. Le chiffre d'affaires semestriel consolidé atteint 42,3 M€ soit + 37,9 % par rapport à la période de référence l'année dernière.

Le marché des consoles de jeu vidéo a poursuivi sa croissance au deuxième trimestre, en particulier du fait de l'élargissement de la clientèle vers le public féminin et les seniors et de l'utilisation des consoles portables touchant tous les aspects de la vie quotidienne. Par ailleurs, la période estivale reste traditionnellement favorable aux consoles nomades.

Chiffre d'affaires	2007/08	2008/09	Variation
	M€	M€	
1 <sup>er</sup> Trimestre	14,20	21,37	+ 50,4%
2 <sup>ème</sup> Trimestre	16,44	20,89	+ 27,0%
Total 1 <sup>er</sup> Semestre	30,64	42,26	+ 37,9%

Sur les 6 premiers mois de l'exercice, BIGBEN INTERACTIVE a réalisé 49,3 % de son chiffre d'affaires à l'international.

Malgré la saisonnalité de l'activité, le volume d'affaires permettra de dégager un résultat semestriel excédentaire et en 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 +25% par rapport à la même période de l'exercice 2007/08 et ont été tirées par les accessoires dont les ventes ont augmenté de + 37%. De même la reprise (+ 16%) 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 marqué par la sortie de 3 jeux-phares, la distribution classique revient à son niveau antérieur d'activité (-5%) alors que la distribution exclusive enregistre une progression de +16% avec la sortie de plusieurs titres développés pour le groupe sur console DS.
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur les cœurs de métier Groupe ont, elles aussi, été favorables (+ 33%) sur le deuxième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec en Allemagne une évolution du métier accessoires similaire à la France (+ 43%), une forte progression du métier de l'Accessoire au Benelux (+78%) qui compense le recul important de la distribution exclusive sur cette zone (-27%) et une avancée prometteuse de l'Accessoire dans les autres territoires export (+54%).



- Le métier de l'Accessoire, toujours porté par une situation de marché favorable, a augmenté de 43,6 % ses ventes au niveau consolidé par rapport à la même période de l'exercice 2007/08.

La part relative de l'Accessoire au premier semestre de l'exercice a dépassé le niveau de l'exercice antérieur avec le développement des ventes dans les principales implantations du groupe et à l'export. 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)	30.09.2007	30.09.2008
Accessoires	60,3 %	68,5 %
Distribution exclusive	20,2 %	13,4 %
<b>Coeur de métier Groupe</b>	<b>80,5 %</b>	<b>81,9 %</b>
Audio & Cadeaux	5,8 %	4,5 %
Non exclusif	13,7 %	13,6 %
Total	100,0 %	100,0 %

Cette nouvelle évolution du mix produits en faveur des Accessoires impactera favorablement la marge brute et l'exploitation du Groupe 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.

S'appuyant sur les perspectives de marché sur la fin d'année 2008, le catalogue d'accessoires de Bigben Interactive se renforce pour s'adapter à la demande de la clientèle avec en particulier :

- une nouvelle gamme de sacs et de pochettes de transport aux designs « vintage » et « tendance » venant compléter les dorénavant classiques « Flip and Play » qui se sont déjà vendus à plus de 600.000 exemplaires depuis leur sortie fin 2007 ;
- des accessoires dédiés à l'alimentation électrique des machines et de leurs périphériques (chargeur Wii™, adaptateur secteur pour DS™, alimentation multi-plateformes), à la diffusion d'images en Haute Définition (câble HDMI) et au confort de jeu sur consoles portables (Magic Stylus pour DS™), faisant appel à la capacité de développement et au savoir-faire technique du Groupe.

Parallèlement, les prochaines sorties des jeux « Déco Tendances » et « Brico Utile » sur Nintendo DS™, conforteront le catalogue de Bigben Interactive en Distribution exclusive, axé sur les niches de jeux vidéo.



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



La mise en œuvre de la nouvelle stratégie de conception/édition destinée à offrir des produits innovants combinant jeux et accessoires comme *Hunting Challenge*, *Kick Party*, *Guitar Session*, *Body Coaching* et *Dance Floor*, se poursuit avec pour objectif une immersion totale dans le jeu. Hormis *Dance Floor* prévu pour le 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice en cours soit au tout début de 2009, la sortie de ces produits innovants de ce type est reportée sur l'exercice 2009-10. Ce décalage ne remet pas en cause la réalisation du plan d'affaires 2008-09 puisqu'aucune vente de ces produits n'avait été intégrée dans les objectifs de ventes et de marge.

D'une manière générale, le positionnement donné aujourd'hui par la grande distribution au jeu vidéo dans l'univers culturel traduit la reconnaissance d'un phénomène sociétal profond. Non seulement la console de jeu vidéo est perçue comme une alternative aux jeux de société permettant de jouer à plusieurs en famille mais surtout elle dépasse le cadre du loisir stricto sensu, avec des jeux touchant tous les aspects de la vie quotidienne et les publics de tout âge, du jeu d'éveil pour les plus jeunes à l'entraînement cérébral pour les seniors.

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 de Nintendo y compris une gamme complète dédiée à *Wii Fit* ;
- le référencement des nouvelles gammes audio dans un nombre croissant d'enseignes de la grande distribution ;

Compte tenu d'une part relative de l'Accessoire représentant désormais plus des deux tiers de l'activité totale, le résultat opérationnel devrait donc être supérieur à 15% dès le premier semestre. Cette nouvelle progression de son métier phare devrait permettre au Groupe BIGBEN INTERACTIVE de relever son précédent objectif de résultat opérationnel annuel 2008-09 lors de la publication des résultats semestriels le 18 novembre prochain.

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