



Le 05 février 2008

## Chiffre d'affaires trimestriel de € 37,3 millions (+37,1%)

### Objectifs annuels relevés

Au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2007/08, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 37,26 M€, en progression de 37,1% par rapport aux 27,18 M€ réalisés au 3<sup>ème</sup> trimestre 2006/07. Le chiffre d'affaires consolidé sur 9 mois atteint 67,90 M€ soit +29,3 % par rapport à la période de référence l'année dernière.

Le marché des consoles de jeu vidéo a enregistré au troisième trimestre une bonne croissance avec en particulier le dynamisme des produits Nintendo, qu'il s'agisse de la console nomade DS Lite™ ou de la console de salon Wii™ ainsi que le renouveau commercial de la console PSP™ de Sony dans sa nouvelle version PSP Slim™. Les bases installées de ces machines sont aujourd'hui plus élevées que celles atteintes à la même phase du cycle précédent et plus encore que par le passé.

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%
3 <sup>ème</sup> Trimestre	27,18	37,26	+37,1%
Total 9 mois	52,52	67,90	+ 29,3%

Sur les 9 premiers mois de l'exercice, BIGBEN INTERACTIVE a réalisé 44,2 % de son chiffre d'affaires à l'international.

Le 3<sup>ème</sup> trimestre du nouvel exercice a été favorable pour BIGBEN INTERACTIVE :

- En France, les ventes enregistrent une progression de +42% 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 51%, avec en particulier le succès des gammes licenciées pour les consoles Nintendo. De même la distribution exclusive se redresse (+118%) avec le succès de la nouvelle ligne éditoriale privilégiant la diversification de l'investissement sur une multiplicité de titres. Les activités complémentaires progressent elles aussi, qu'il s'agisse de l'activité Audio&Cadeaux en France (+7%) et de la distribution classique (+27%).
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur les cœurs de métier Groupe ont, elles aussi, été favorables (+ 29%) sur le troisième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec un dynamisme confirmé de l'activité en Allemagne (+ 81%), le développement régulier du métier de l'Accessoire au Benelux (+125%) qui compense le recul durable de la distribution exclusive sur cette zone (-37%) ainsi qu'une nouvelle progression des ventes dans les autres territoires export (+183%).

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>



- Le métier de l'Accessoire, toujours porté par une situation de marché favorable, a augmenté de 69,5 % ses ventes au niveau consolidé par rapport à la même période de l'exercice 2006/07.

La part relative de l'Accessoire, premier métier du groupe, dépasse maintenant l'objectif révisé (60 %) pour cette activité au troisième trimestre de l'exercice (64,0%). 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.

Sur les 9 mois de l'exercice en cours, l'Accessoire a progressé de 64,2% par rapport à la même période de l'exercice 2006/07. Cette prééminence du coeur de métier valide la stratégie adoptée par le Groupe BIGBEN INTERACTIVE et devrait impacter favorablement la marge brute du Groupe pour l'exercice en cours.

Métiers (chiffres annuels cumulés)	31.12.2006	31.12.2007
Accessoires	49,0 %	62,4 %
Distribution exclusive	29,0 %	16,4 %
<b>Coeur de métier Groupe</b>	<b>78,0 %</b>	<b>78,8 %</b>
Audio & Cadeaux	5,9 %	5,4 %
Non exclusif	16,1 %	15,8 %
Total	100,0 %	100,0 %

Grâce à cette nouvelle évolution du mix produits en faveur des accessoires, l'exploitation du Groupe a dégagé un résultat en forte progression pour les 9 premiers mois de l'exercice en cours.

o o o

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

### Accessoires

Les chiffres record de l'industrie du jeu vidéo au dernier trimestre 2007 ont permis à Bigben Interactive de conforter sa position de leader dans le domaine des accessoires pour consoles.

Le succès sans précédent de la Nintendo<sup>TM</sup>DST<sup>TM</sup> a soutenu les ventes des accessoires officiels proposés par Bigben Interactive. Ainsi les valises de transport en aluminium spécialement conçues pour la Nintendo<sup>TM</sup>DST<sup>TM</sup> ou le « Flip & Play Protector » permettant de jouer à la console portable intégrée dans une coque de protection, et pour lequel un brevet a été déposé, ont été bien accueillies par le consommateur, tout comme le « Magic Skin » pour customiser la console aux couleurs de « Mario<sup>TM</sup> », Nintendogs<sup>TM</sup>, « Animal Crossing<sup>TM</sup> » ou le « Stylus<sup>TM</sup> », le stylet de remplacement.

Les ventes ont également été bonnes pour les accessoires officiels de la Wii<sup>TM</sup> fabriqués et distribués par Bigben Interactive : Le « WiiProtect », la protection en silicone pour *Wiimote*<sup>TM</sup> et *Nunchuck*<sup>TM</sup>, le volant officiel (WiiWheel), le « PackSport » comprenant une raquette de tennis et un club de golf pour y intégrer la *Wiimote*<sup>TM</sup> et obtenir un meilleur confort de jeu, et le sac de transport officiel « SW180 ».

Par ailleurs, les ventes de la PlayStation<sup>®</sup>3 au cours des 3 derniers mois de l'année 2007, ont aussi profité à Bigben Interactive, enregistrant de bonnes ventes de manettes filaires (PS3PAD), à radio-fréquence (PS3PADRFLX) et du câble HDMI (PS3HDMI).

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>



Conformément aux précisions, l'appropriation du secteur ludique des jeux vidéos par les nouveaux publics, comme les adultes (notamment la clientèle féminine) et les seniors a bénéficié à Bigben Interactive dont l'offre s'accroît en s'adaptant à cette nouvelle tendance qui devrait être confirmée voire renforcée en 2008.

### **Distribution exclusive**

Le choix du développement et la distribution de jeux prévus pour les deux consoles Nintendo a été couronné de succès.

Sur Wii™, « Cocoto Circus » a conforté la présence de ce petit diabolin déjà connu sur PlayStation®2, Nintendo™DS™ et Nintendo GBA™ dans la ludothèque des enfants, et sur Nintendo™DS™, « Mots Croisés » (le 1<sup>er</sup> du genre) a été parmi les meilleures ventes signifiées par l'Institut GfK pendant plusieurs semaines en fin d'année.

Bigben Interactive poursuivra sa stratégie de « niches » et de jeux moins chers, dont le catalogue sera enrichi d'une quarantaine de titres en 2008.

o O o

### **Perspectives**

Le 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2007-08 devrait confirmer la tendance du 3<sup>ème</sup> trimestre. En particulier, le dynamisme des produits Nintendo, qu'il s'agisse de la console nomade DS Lite™ ou de la console de salon Wii™, devraient permettre un volume d'affaires soutenu à une période généralement plus calme après la saison de Noël.

Il convient toutefois de rappeler que le niveau de ventes au 4<sup>ème</sup> trimestre 2006/07 avait été poussé par la sortie le 23 mars 2007 de la console PlayStation®3 de Sony en Europe. En conséquence, le chiffre d'affaire du 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice en cours pourrait être en retrait par rapport à celui de l'exercice précédent.

Compte tenu de la bonne saison de Noël 2007 et en l'état actuel de ses connaissances sur l'évolution à court terme du marché, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE se fixe dorénavant pour l'exercice clos le 31 mars 2008 un objectif de croissance du chiffre d'affaires annuel supérieure à 15 % avec une rentabilité opérationnelle de l'ordre de 12% reflétant l'évolution du mix produits.

*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).*