

Chiffre d'affaires 3^{ème} trimestre de €27,2 millions

Première croissance organique depuis mars 2002

Au 3^{ème} trimestre de l'exercice 2006/07, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 27,18 M€, en progression à périmètre comparable (hors la filiale Yves Bertelin cédée à la fin de l'exercice précédent) de 23,0% par rapport aux 22,09 M€ réalisés au 3^{ème} trimestre 2005/06. Le chiffre d'affaires consolidé sur 9 mois atteint 52,52 M€ contre 54,04 M€ à périmètre comparable soit - 1,0 % par rapport à la période de référence l'année dernière.

Le marché des consoles de jeu vidéo a amorcé la phase ascendante du nouveau cycle au troisième trimestre avec le dynamisme des produits Nintendo, qu'il s'agisse de la console nomade DS™ Lite ou de la nouvelle console de salon Wii malgré les difficultés éprouvées par son constructeur à livrer des volumes significatifs pour Noël 2006, ainsi que du développement de la base installée de la Xbox 360 de Microsoft. En revanche, le phénomène d'obsolescence des consoles de salon d'ancienne génération (PS2, Xbox et GameCube) s'est accéléré avec un net impact sur les ventes de hardware et software.

IFRS	Périmètre antérieur			Nouveau périmètre *		
	2005/06	2006/07	Variation	2005/06	2006/07	Variation
<i>Chiffre d'affaires</i>	M€	M€		M€	M€	
1 ^{er} Trimestre	14,15	11,95	- 15,6%	13,74	11,95	- 13,0%
2 ^{ème} Trimestre	17,57	13,39	- 23,8%	17,21	13,39	- 22,2%
3 ^{ème} Trimestre	22,62	27,18	+ 20,1 %	22,09	27,18	+ 23,0 %
Total 9 mois	54,34	52,52	- 3,4%	54,04	52,52	- 1,0%

(*) nouveau périmètre hors Yves Bertelin

Sur les 9 premiers mois de l'exercice, le chiffre d'affaires a été réalisé pour 43,2 % à l'international.

Le 3^{ème} trimestre de l'exercice a été globalement favorable pour BIGBEN INTERACTIVE

En France, les ventes enregistrent une progression globale de 37,1% à périmètre comparable par rapport à la même période de l'exercice 2005/06 et ont été tirées par les accessoires (+57,9%). Hormis le succès des gammes pour consoles Nintendo DS Lite, l'accessoire ShootPad développé par le Groupe Bigben Interactive sur la base d'une licence XKPad a bénéficié d'une très forte couverture médiatique et de bonnes ventes pour un accessoire haut de gamme.

De même a été enregistrée une reprise (+ 52,3%) de la distribution classique en France qui, après les pertes d'activité liées aux approvisionnements insuffisants de l'exercice précédent, était parvenue à un niveau minimal au début de l'exercice.

En revanche, l'activité audio & cadeaux a subi un nouveau recul (- 23,0%) du fait du temps nécessaire à la refonte de l'offre vers de nouveaux produits issus de la convergence numérique.

Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur les cœurs de métier Groupe ont été globalement stables (+ 1,3%) sur le troisième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec une forte progression en Allemagne et dans les autres territoires export. 40,1% du chiffre d'affaires trimestriel du Groupe a été ainsi réalisé à l'international.

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>



Le maintien de la part relative de la Distribution exclusive dans la structure d'activité du Groupe (en ventes cumulées depuis le début de l'exercice) est lié à la sortie du jeu David Douillet Judo fin septembre tandis que la forte régression de l'activité Audio&cadeaux résulte, comme indiqué précédemment, de la nouvelle orientation donnée à ce secteur.

L'Accessoire, aujourd'hui premier métier du groupe, représente près de la moitié des ventes consolidées.

Métiers (chiffres cumulés)	31.12.2005 *	31.12.2005 * Hors Yves Bertelin	31.12.2006
Accessoires	44,7 %	45,8 %	49,0 %
Distribution exclusive	30,0 %	30,7 %	29,0 %
Coeur de métier Groupe	74,7 %	76,6 %	78,0 %
Audio & Cadeaux	12,2 %	10,0 %	5,9 %
Non exclusif	13,1 %	13,4 %	16,1 %
Total	100,0 %	100,0 %	100,0 %

(*) chiffres issus du management reporting, données 2005/06 retraitées selon normes IFRS

Sur le 3ème trimestre, l'Accessoire a progressé de 40,4% à périmètre comparable par rapport à la même période de l'exercice 2005/06. 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.

o O o

Perspectives

BIGBEN INTERACTIVE prévoit de bonnes perspectives de développement au 4ème trimestre avec :

- le succès ininterrompu des gammes d'accessoires Bigben Interactive pour la console nomade DS Lite de Nintendo ;
- la sortie en janvier des premiers accessoires officiels fabriqués par BIGBEN INTERACTIVE pour la nouvelle console de salon Wii™ de Nintendo ;
- la sortie le 23 mars de la console Playstation 3 de Sony en Europe pour laquelle BIGBEN INTERACTIVE aura des accessoires dès son lancement ;

Le 4ème trimestre de l'exercice 2006-07 devrait confirmer l'évolution amorcée au 3ème trimestre, avec des ventes en progression par rapport au 4ème trimestre 2005/06 grâce à un positionnement produits en phase avec la demande des consommateurs. 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 table sur un chiffre d'affaires annuel pour l'exercice clos le 31 mars 2007 de l'ordre de celui réalisé à l'exercice précédent.

o O o

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).