

Le 27 avril 2010

Chiffre d'affaires annuel de € 93,8 millions

Objectif annuel de marge opérationnelle confirmé

Au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2009/10, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 20,41 M€, en progression de 22,0% par rapport aux 16,73 M€ réalisés au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2008/09. Le chiffre d'affaires consolidé sur 12 mois atteint ainsi 93,79 M€ en décroissance modérée au regard du contexte de marché (- 4,8 % par rapport à la période de référence l'année dernière).

Après un premier semestre de l'exercice 2009/10 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^{ème} trimestre 2009/10. Ce rattrapage s'est avéré en pratique bien moins fort que prévu avec une baisse globale du marché du jeu vidéo de 15 à 20 % selon les territoires européens pour l'année calendaire 2009. Le marché est resté en retrait sur les 2 premiers mois de l'année 2010 pour se redresser au mois de mars avec la sortie de 3 jeux vedettes d'audience mondiale (*Final Fantasy XIII*, *Pokemon SoulSilver* et *Pokemon HeartGold (DS)*).

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 l'exercice 2009/10 s'établit ainsi à un niveau sensiblement supérieur (+ 11,5%) à celui réalisé en 2007/08.

Chiffre d'affaires	2007/08	2008/09	2009/10	Variation
	M€	M€	M€	
1 ^{er} Trimestre	14,20	21,37	13,10	- 38,7%
2 ^{ème} Trimestre	16,44	20,89	17,98	- 13,9%
3 ^{ème} Trimestre	37,26	39,51	42,30	+ 7,1 %
4 ^{ème} Trimestre	16,25	16,73	20,40	+ 22,0 %
Total 12 mois	84,15	98,49	93,79	- 4,8%

Sur les 12 mois de l'exercice, BIGBEN INTERACTIVE a réalisé 48,9 % de son chiffre d'affaires à l'international.

Le 4^{ème} 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 + 3 % par rapport à la même période de l'exercice 2008/09, les secteurs en progression marquée étant non seulement les produits Audio (+14 %) mais surtout la Distribution Exclusive (+18 %) avec le succès des titres édités par le Groupe (86 % du total distribué), les Accessoires restant stables (+2 %). La décroissance persistante (- 9 %) de l'activité de distribution classique (grossiste) résulte de la baisse globale du marché.

- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE ont été en progression (+ 46 %) sur le 4^{ème} trimestre de l'exercice 2009/10 par rapport à la période de référence de l'année dernière. Cette évolution résulte d'une part de l'explosion ponctuelle de la Distribution Exclusive au Benelux, en pratique multipliée par 7 avec la distribution des titres *Final Fantasy XIII* et *Just Cause 2*, hausse venant plus que compenser la stabilité de l'activité Accessoires au Benelux (-1 %) et d'autre part de la progression marquée de l'Accessoire en Allemagne (+28 %), témoignant quant à elle d'un décalage des ventes du 3^{ème} trimestre vers le 4^{ème} trimestre 2009/2010 sur ce territoire.

La part relative de l'Accessoire sur les 12 mois cumulés de l'exercice en cours est en recul par rapport à 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. Il convient en effet de noter que les produits combinant jeu et accessoire, comme *Hunting Challenge*, *My Body Coach* ou *Cyberbike*, sont classés en Distribution Exclusive.

Métiers (chiffres cumulés)	31.03.2008	31.03.2009	31.03.2010
Accessoires	64,0 %	68,6%	62,9%
Distribution exclusive /Edition	15,0 %	11,9 %	21,0 %
Coeur de métier Groupe	79,0 %	80,5 %	83,9 %
Audio & Cadeaux	5,6 %	5,6 %	7,7 %
Non exclusif	15,4 %	13,9 %	8,4 %
Total	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Grâce à la prééminence du cœur de métier (plus de 4/5 du chiffre d'affaires consolidé) impactant favorablement la marge brute, le Groupe confirme son objectif de résultat opérationnel supérieur à 15 % pour l'exercice clos au 31 mars 2010.

o O o

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

Accessoires :

Malgré un marché toujours difficile, BIGBEN INTERACTIVE a continué de renforcer - au-delà de la 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 accessoires destinés à améliorer la jouabilité des consoles de salon, qu'il agisse des ensembles télécommande de jeu + poignée sans fil (« Duo Pack RF ») et des chargeurs de batterie (« Wii Dual Charge ») destinés aux consoles Wii™ ou des câbles HDMI pour Playstation®3 ;
- les accessoires pour la nouvelle console portable DSi™XL de Nintendo, BIGBEN INTERACTIVE étant le seul accessoiriste européen à avoir une gamme complète d'accessoires optimisée pour cette console le jour de sa sortie le 5 mars dernier ;



- la diversification vers la téléphonie mobile avec une première offre d'accessoires compatibles iPhone® : des chargeurs de batterie aux écouteurs ou aux pochettes de protection, particulièrement appréciée par la presse spécialisée.

Jeux en édition :

Les ventes du 4^{ème} trimestre 2009/10 ont confirmé la pertinence de la stratégie éditoriale menée depuis 2 ans par BIGBEN INTERACTIVE :

- L'engouement du public constaté en décembre 2009 pour « *Cyberbike* » (associant un vélo d'appartement à un jeu pour Wii™) a été confirmé au cours du 4^{ème} trimestre, les ventes enregistrées permettant d'améliorer la visibilité du produit sur les prochains mois ;
- « *My Body Coach* » (le jeu de fitness avec des haltères pour Wii™) a connu un regain de forme après l'hiver avec un tarif repositionné et continue de séduire les consommateurs soucieux de leur ligne ;
- avec l'offre en téléchargement sur iPhone® du jeu « *Mots Croisés* », BIGBEN INTERACTIVE inaugure avec succès sa stratégie de ventes de jeux dématérialisés, « *Mots Croisés* » qui a figuré pendant plus d'une semaine dans le Top 10 des jeux payants téléchargés sur l'Apple Store, annonçant une série de nouveaux titres prévus en téléchargement dont sa propre version pour DSiWare.

o O o

Perspectives

Les ventes d'Accessoires s'annoncent favorables pour le nouvel exercice 2010/11 tandis que l'Audio devrait poursuivre la progression amorcée depuis 2 ans. De nouveaux packs « jeu + accessoire » devraient quant à eux générer une nouvelle croissance du métier d'édition, des suites pour les produits à succès de la saison écoulée étant d'ores et déjà en développement.

Ces développements devraient permettre la progression du chiffre d'affaires consolidé sur l'exercice 2010/11, et ce malgré un marché du jeu vidéo qui devrait être contrasté.

L'ensemble de nos résultats et prévisions sera communiqué lors de la réunion de présentation des résultats annuels 2009/10 qui se tiendra le 25 mai prochain à Paris.

*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 - Site : <http://www.bigben.fr>