



# Résultats semestriels 2008

18 Novembre 2008

Performance des accessoires

Amélioration de la rentabilité de tous les territoires

Croissance tirée par les ventes export



Une croissance régulière

# Les éléments financiers

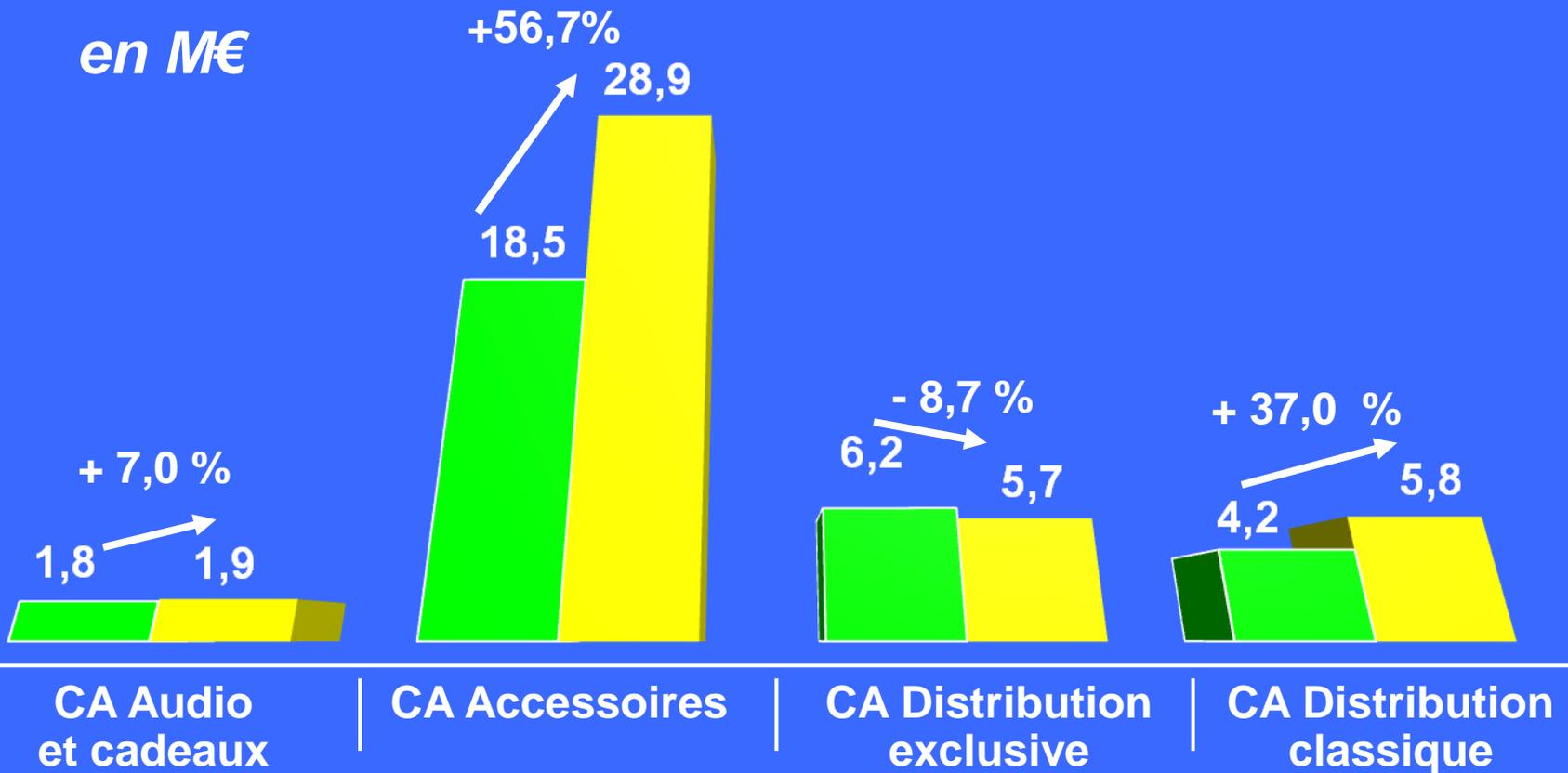
Chiffres consolidés (en M€)	09/07	09/08
Chiffre d'affaires	30,6	42,3
Résultat opérationnel	+ 2,1	+ 7,2
Résultat financier	- 1,0	- 0,9
Impôt *	+ 0,6	+ 0,2
Résultat Groupe	+ 1,7	+ 6,5

\* activation d'impôt différé: + 0,6 M€ pour 2007-08 et + 0,7 M€ pour 2008-09

 → S1 07/08 \*

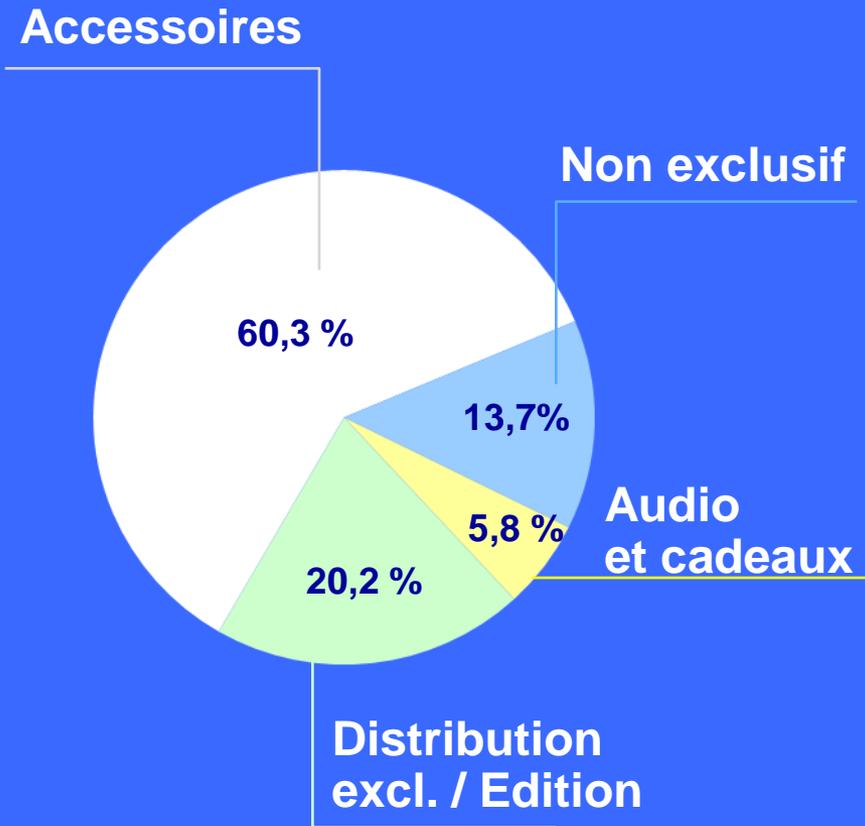
 → S1 08/09 \*

en M€

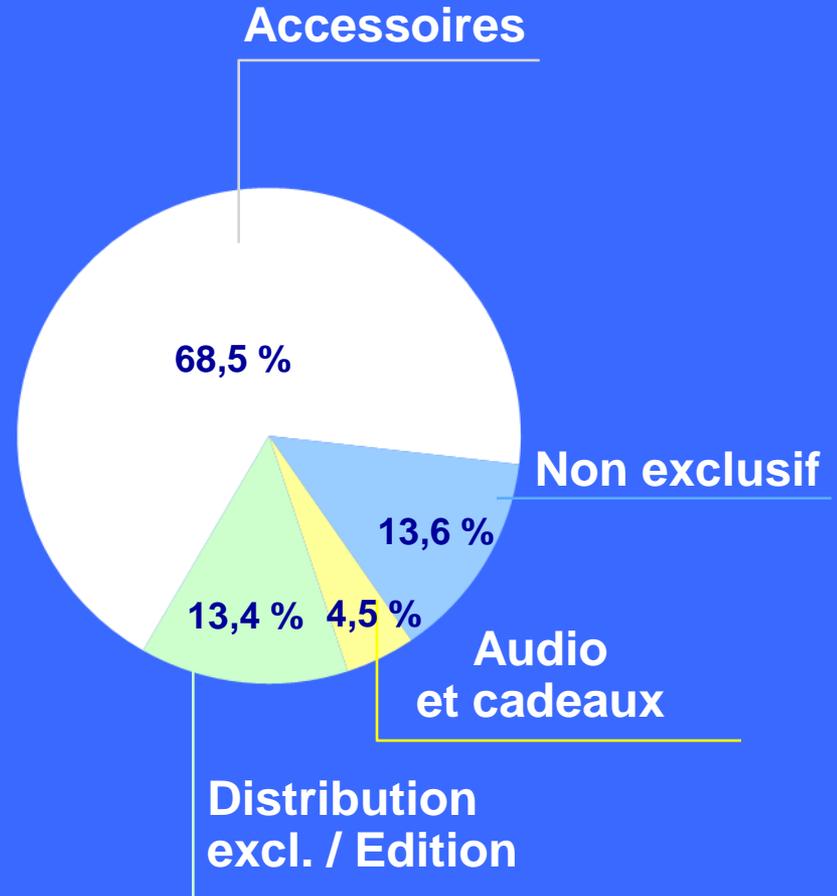


\* Données financières arrondies

*CA 6 mois 2007-08*

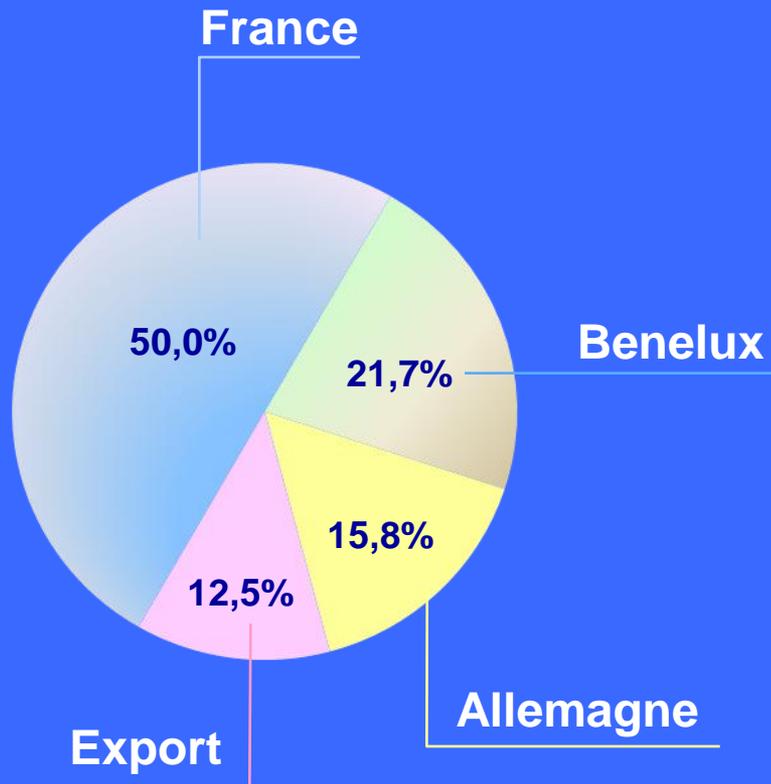


*CA 6 mois 2008-09*

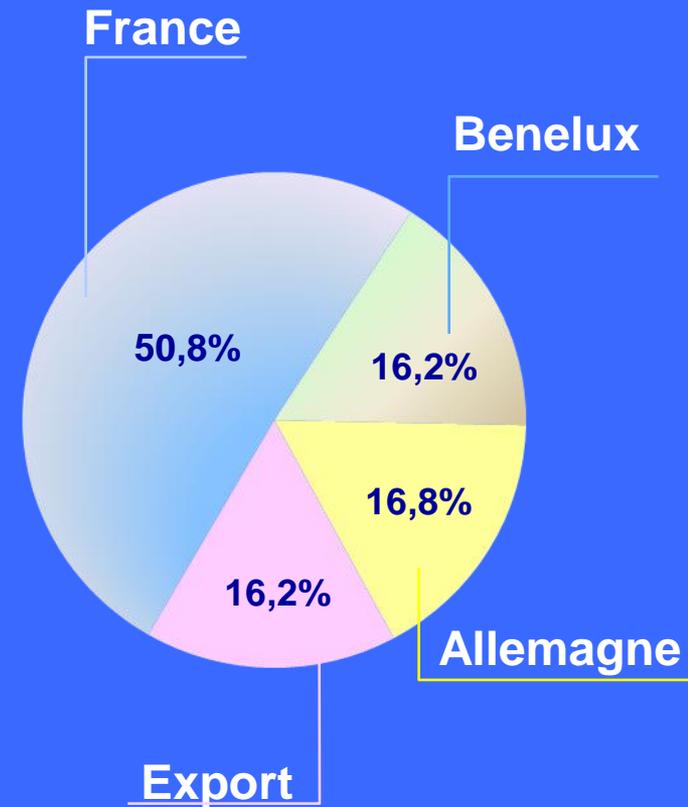


# Répartition du CA par marché de destination 6 mois 2008-09

*CA 6 mois 2007-08*



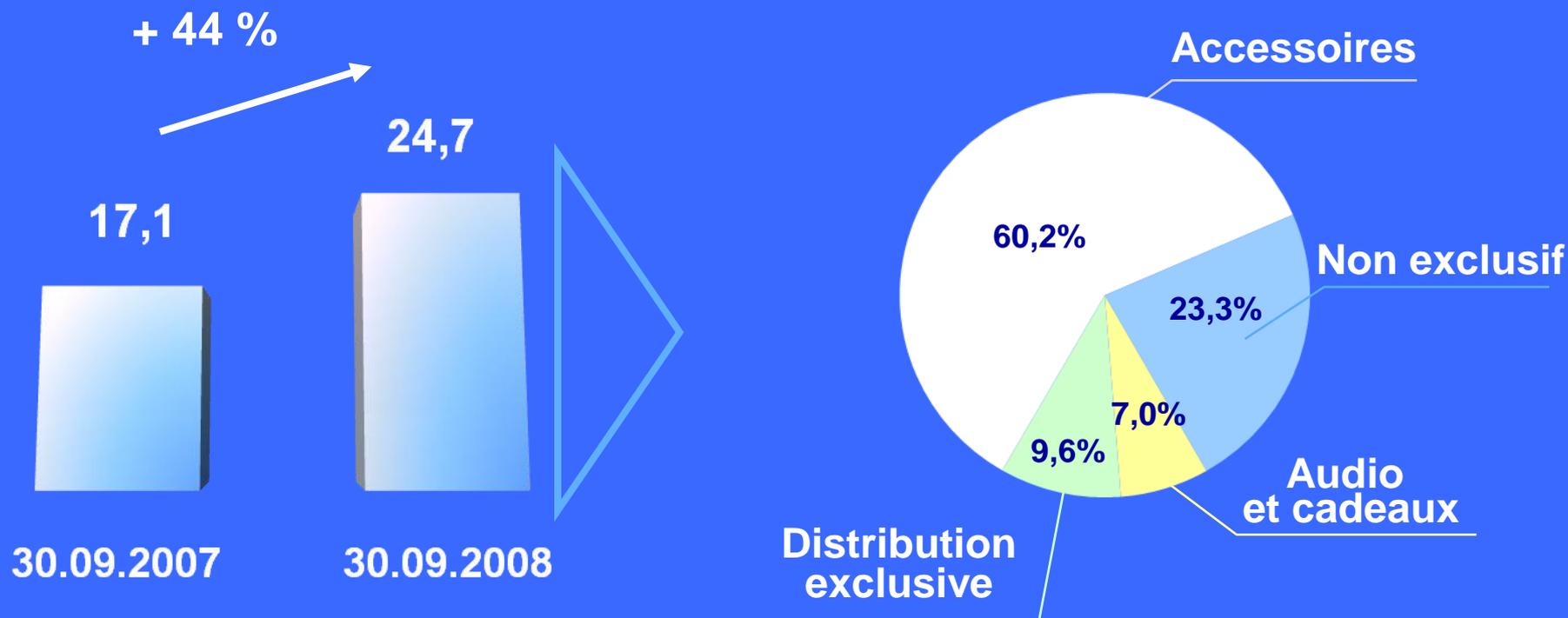
*CA 6 mois 2008-09*



- **Position de n°1 Européen en Accessoires confortée**
  - Nouvelle progression en France et en Allemagne
  - Forte croissance au Benelux
  - Accélération de la croissance à l'export (Angleterre, Espagne, Italie, Australie)
  
- **Consolidation des activités complémentaires (France)**
  - Distribution non exclusive (Grossiste)
  - Audio-cadeaux
  
- **Reconfiguration de la distribution exclusive**
  - Nouvelle baisse de la Distribution exclusive (Benelux)
  - Progression de l'Édition



## ■ Evolution du chiffre d'affaires semestriel en M€ \*

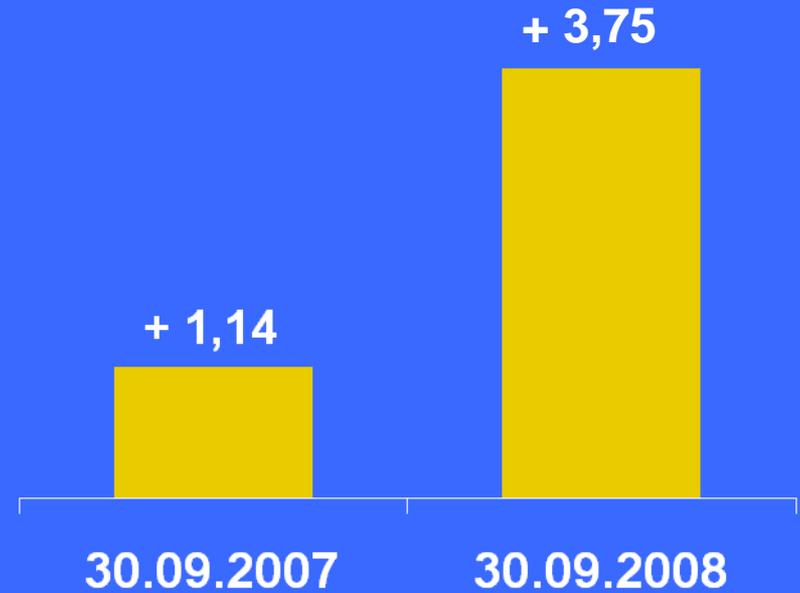


\* Données financières arrondies



■ **Résultat opérationnel**  
en M€

■ **Résultat net**  
en M€

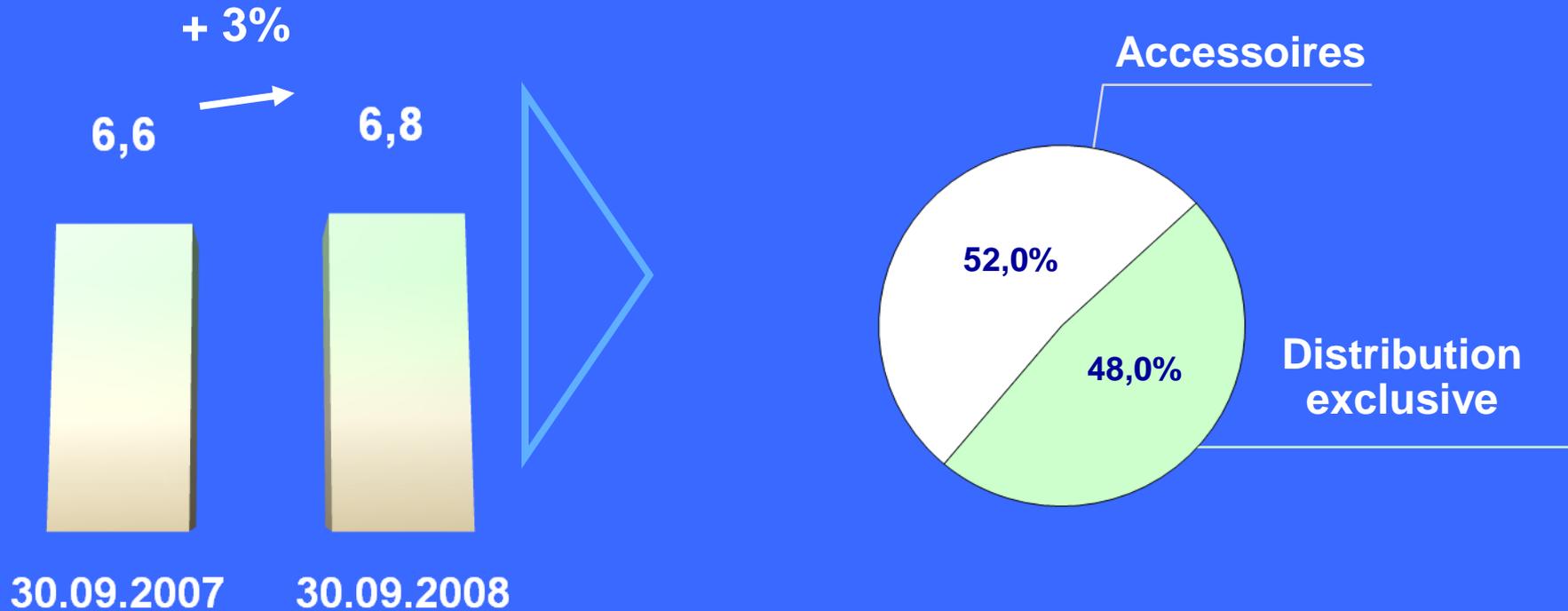




- **Succès des accessoires :**
  - gammes DS + Wii et PSP + PS3 (+51%)
  
- **Redressement en distribution / édition (+80%) :**
  - premiers succès des packs « jeux + accessoires »
  
- **Consolidation des activités complémentaires**
  - Audio et cadeaux : relative stabilité (-3%) dans un environnement difficile (produits bruns)
  - Activité grossiste (+37%) en ligne avec le marché
  
- **Rentabilité opérationnelle: 17,0 %**



## ■ Evolution du chiffre d'affaires semestriel en M€ \*

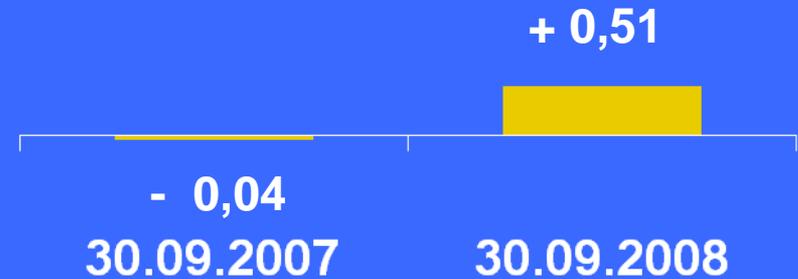


\* Données financières arrondies



■ Résultat opérationnel  
en M€

■ Résultat net en M€





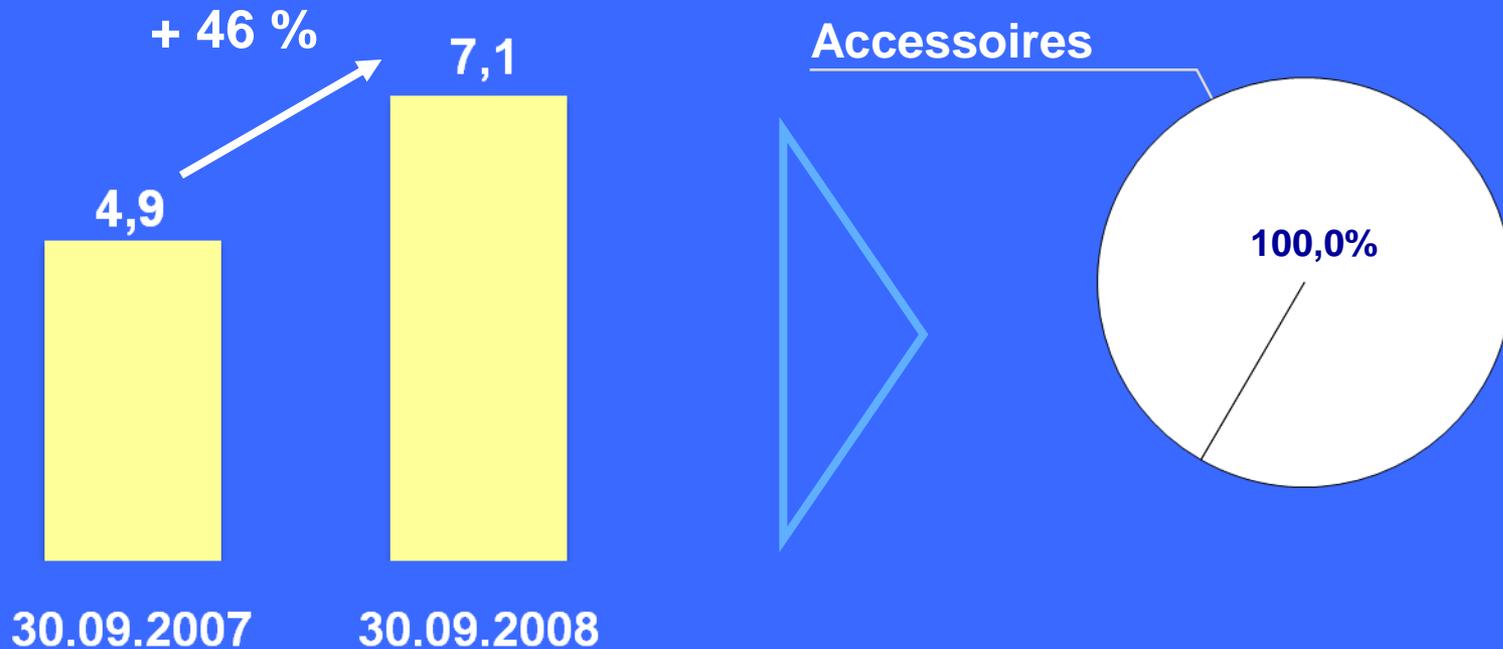
- **Adaptation à une nouvelle donne en Software**
  - Réduction du catalogue (- 33%)
  - Priorité à la rentabilité
- **Nouvelle organisation commerciale Accessoires**
- **Forte progression de l'accessoire (+101%)**

**Profitabilité confirmée**

**Rentabilité opérationnelle : 8,8%**



## ■ Evolution du chiffre d'affaires semestriel en M€ \*

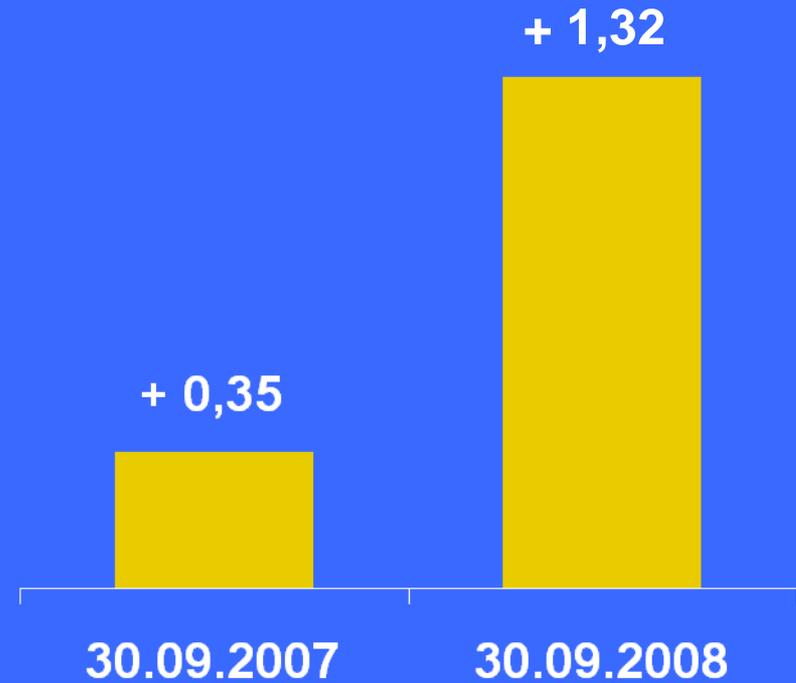
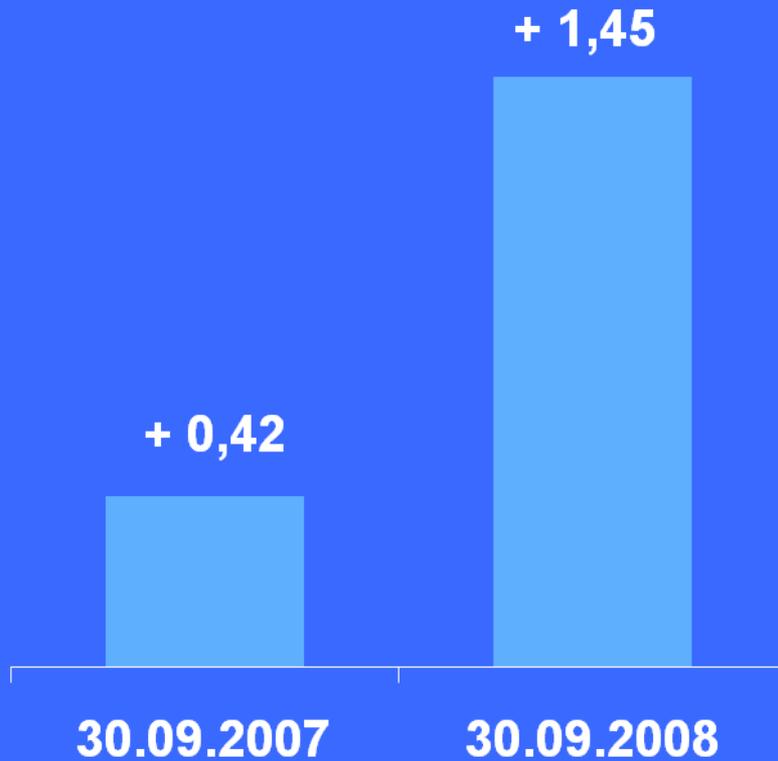


\* Données financières arrondies



■ **Résultat opérationnel  
en M€**

■ **Résultat net  
en M€**





- Leadership et notoriété sur le marché
- Transfert de la logistique en France (fin mars 2008)
- Elargissement de la clientèle en Allemagne et Autriche

**Rentabilité opérationnelle: 20 %**

**Actif****Passif**

<b>en M€</b>	<b>30/09/07</b>	<b>30/09/08</b>	<b>30/09/07</b>	<b>30/09/08</b>	
Actif non courant	15,5	17,4	2,6	19,1	Capitaux propres et assimilés
Stock et en-cours	12,2	15,2	14,9	12,8	Passif non courant financier
Créances clients	18,9	24,2	2,4	2,1	Autre passif non courant
Disponibilités	1,2	4,7	13,7	8,2	Passif courant financier
Autres actifs courant	7,2	7,7	21,4	27,0	Autre passif courant
<b>Total actif</b>	<b>55,0</b>	<b>69,2</b>	<b>55,0</b>	<b>69,2</b>	<b>Total passif</b>

<b>en M€</b>	<b>09/07</b>	<b>09/08</b>	<b>Variation</b>	
<b>Stocks</b>	<b>12,2</b>	<b>15,2</b>	<b>3,0</b>	<b>+ 24%</b>
<b>Endettement net</b>	<b>29,6</b>	<b>17,5</b>	<b>-12,2</b>	<b>- 41%</b>
<b>BFR</b>	<b>21,0</b>	<b>23,1</b>	<b>2,1</b>	<b>+ 10%</b>
<b>CA</b>	<b>30,6</b>	<b>42,3</b>	<b>11,6</b>	<b>+ 38%</b>
<b>Frais généraux</b>	<b>8,5</b>	<b>9,9</b>	<b>1,4</b>	<b>+ 16%</b>
<b>Coût endettement</b>	<b>1,0</b>	<b>0,9</b>	<b>- 0,1</b>	<b>- 8%</b>

# Le marché\*

# Loisirs Interactifs : de 2000 à 2007

## Ventes en VOLUME et Répartition

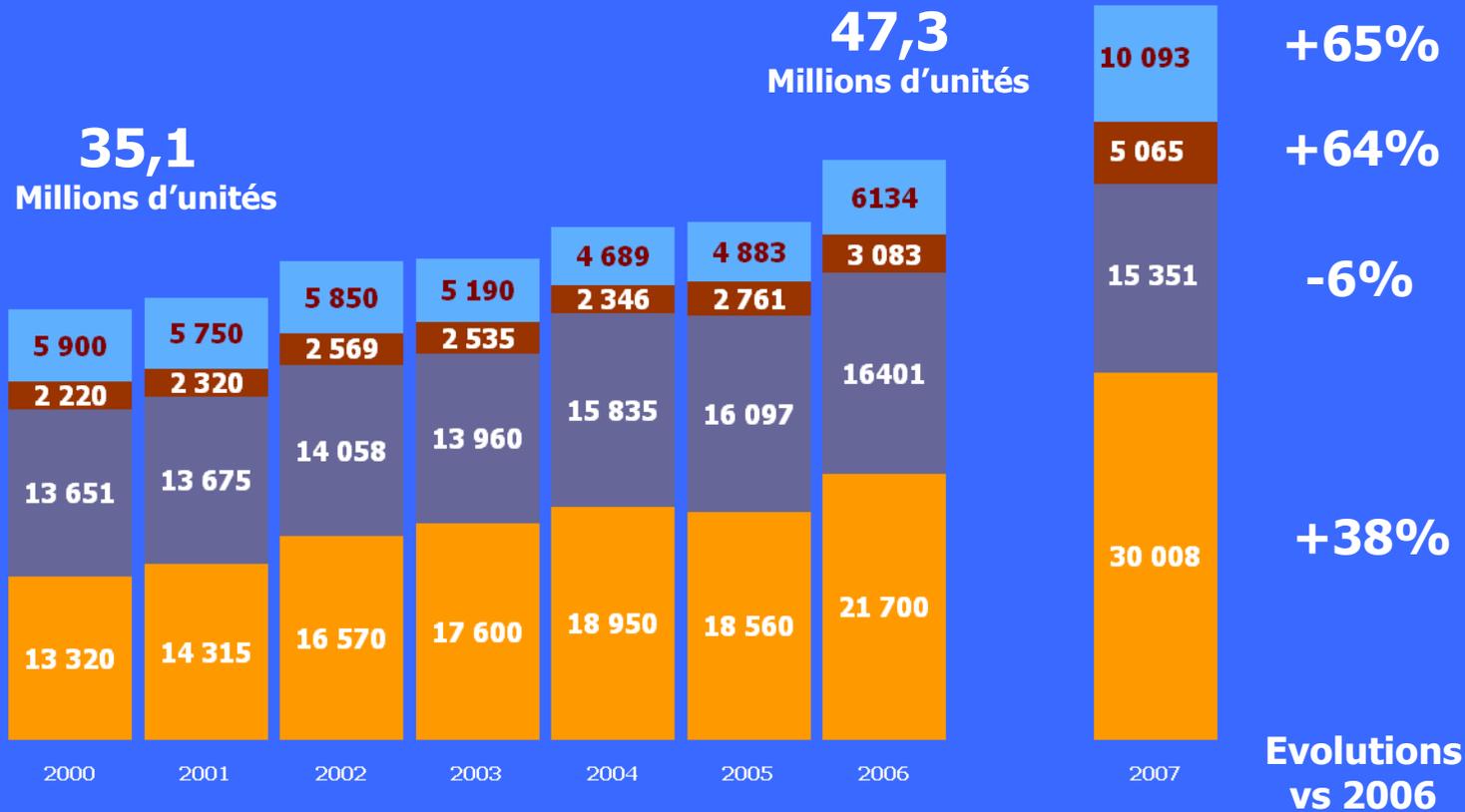
**60,5**  
Millions d'unités ▲ **+28%**

■ ACCESSOIRES POUR CONSOLES

■ CONSOLES

■ LOGICIELS POUR PC

■ LOGICIELS CONSOLES



Loisirs Interactifs = Logiciels pour consoles + Consoles de jeux + Accessoires pour consoles + Logiciels pour PC (inclus logiciels bureautiques, hors licences et hors circuits professionnels)

# Loisirs Interactifs : de 2000 à 2008

## Ventes en VALEUR et Répartition

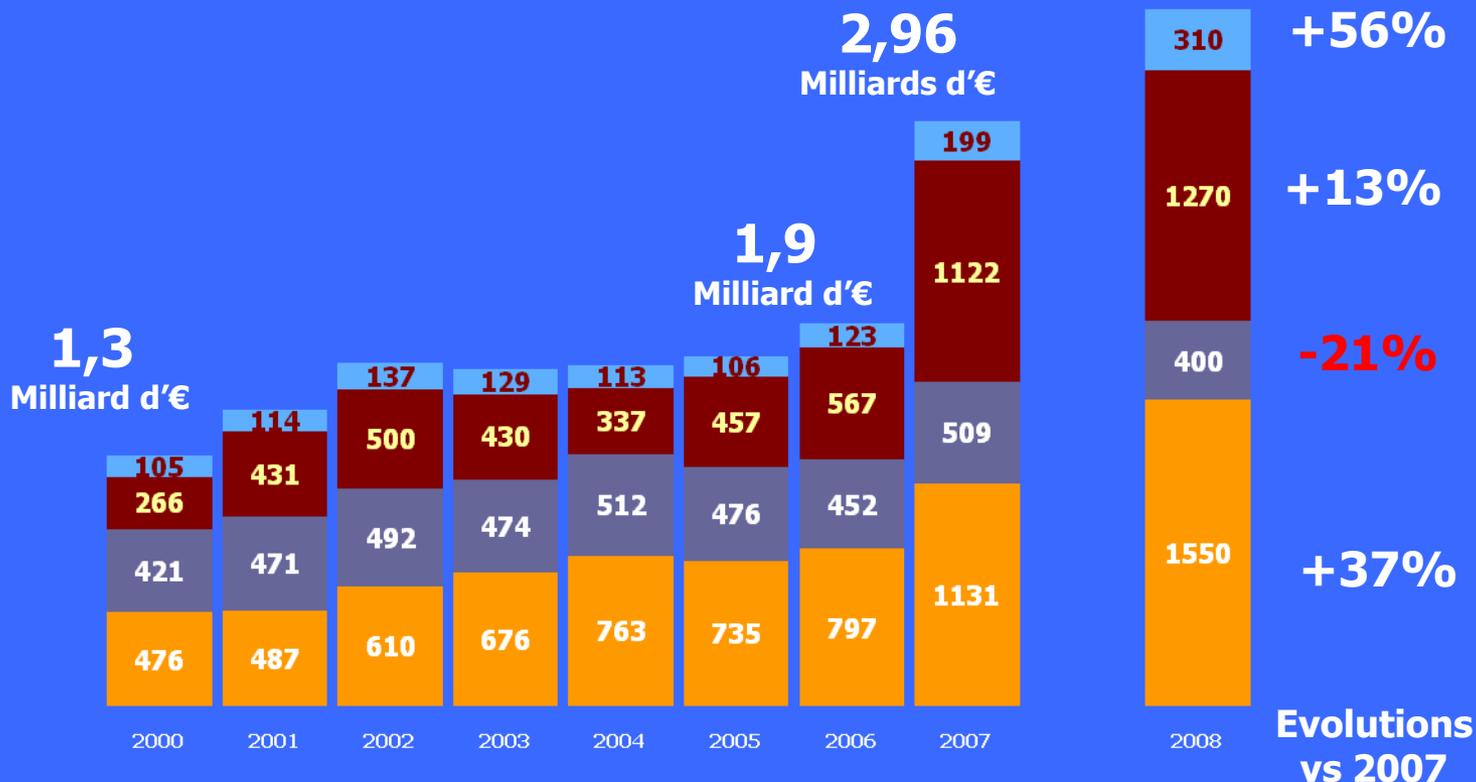
**3,53**  
Milliards d'€ **+18%**

■ ACCESSOIRES POUR CONSOLES

■ CONSOLES

■ LOGICIELS POUR PC

■ LOGICIELS CONSOLES



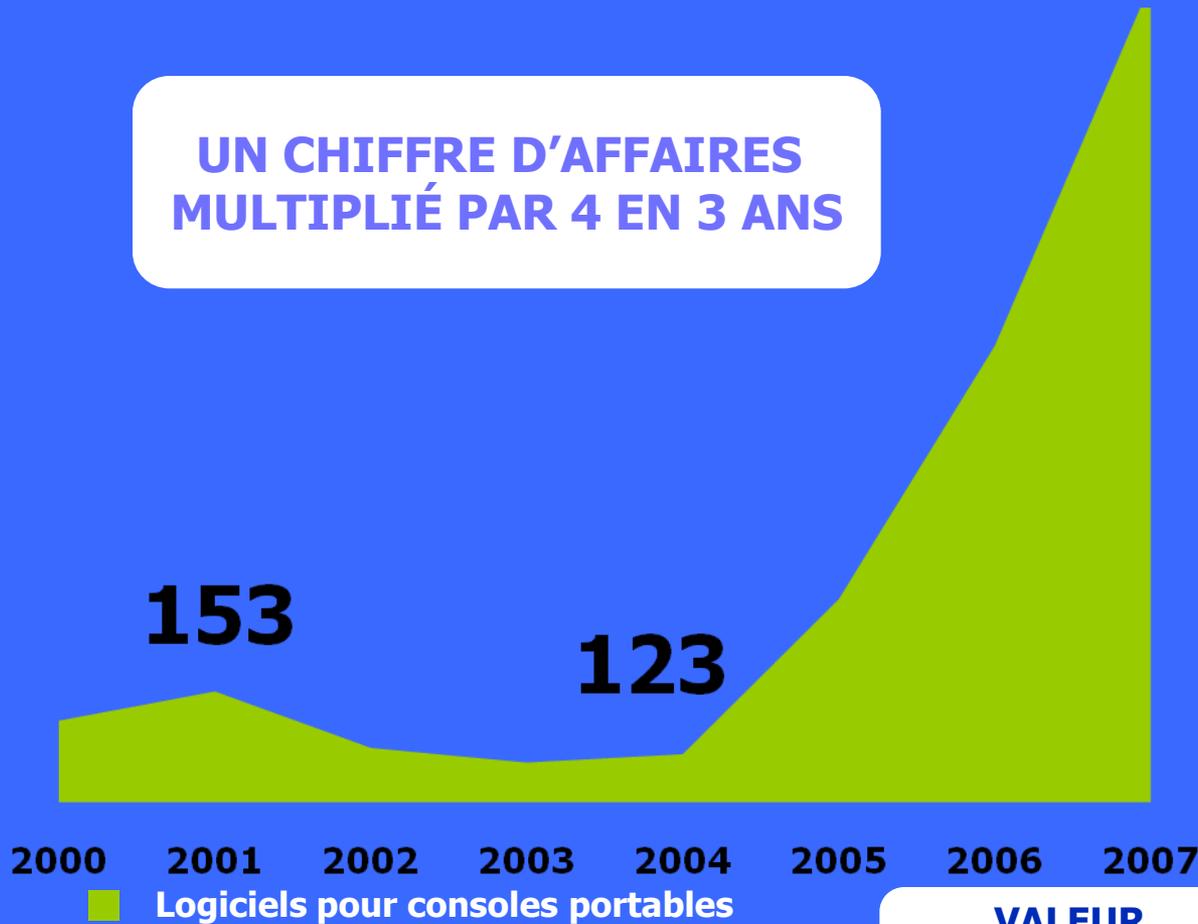
Loisirs Interactifs = Logiciels pour consoles + Consoles de jeux + Accessoires pour consoles + Logiciels pour PC (inclus logiciels bureautiques, hors licences et hors circuits professionnels)

# TOTAL MARCHÉ Ventes & Evolutions

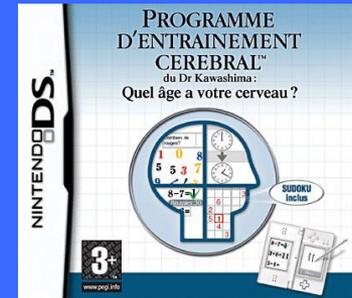
## TOTAL PANEL MARKET Janvier - Septembre 2008

	Volume ( Milliers d'Unités)		Valeur (Millions d'Euros)	
	YTD 08	Evol %	YTD 08	Evol %
 Total Logiciels	27 612	+ 6%	980	+ 28%
CD-Roms de Loisirs	6 652	- 29%	141	- 24%
Logiciels pour consoles	20 960	+ 26%	839	+ 44%
Accessoires	7 591	+ 52%	145	+ 53%

UN CHIFFRE D'AFFAIRES  
MULTIPLIÉ PAR 4 EN 3 ANS



**VALEUR**  
Millions d'€



# De nouvelles tendances qui permettent à la population des joueurs de s'élargir

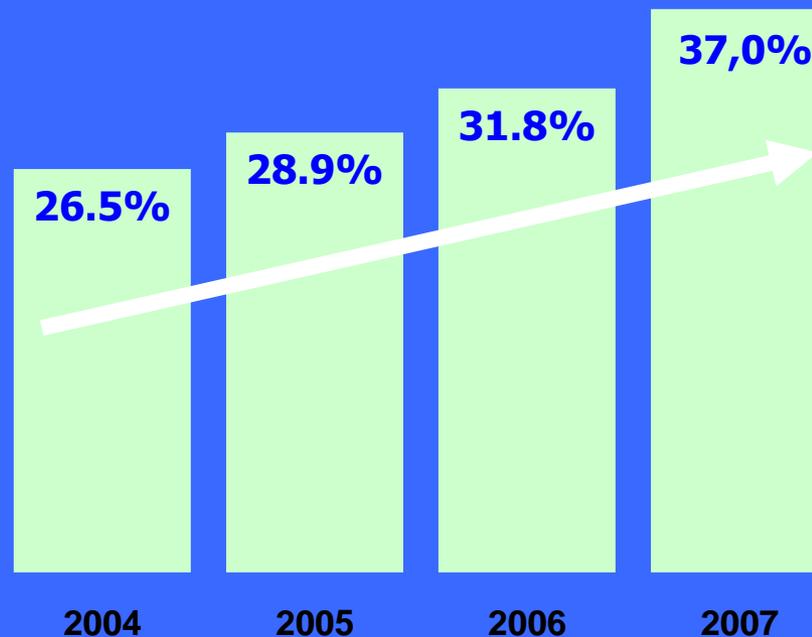
Part des joueurs (console ou pc) dans la population française (15 ans et +)

**NOMADISME**

**FÉMINISATION**

**COMMUNAUTÉS**

**SOCIAL GAMING**

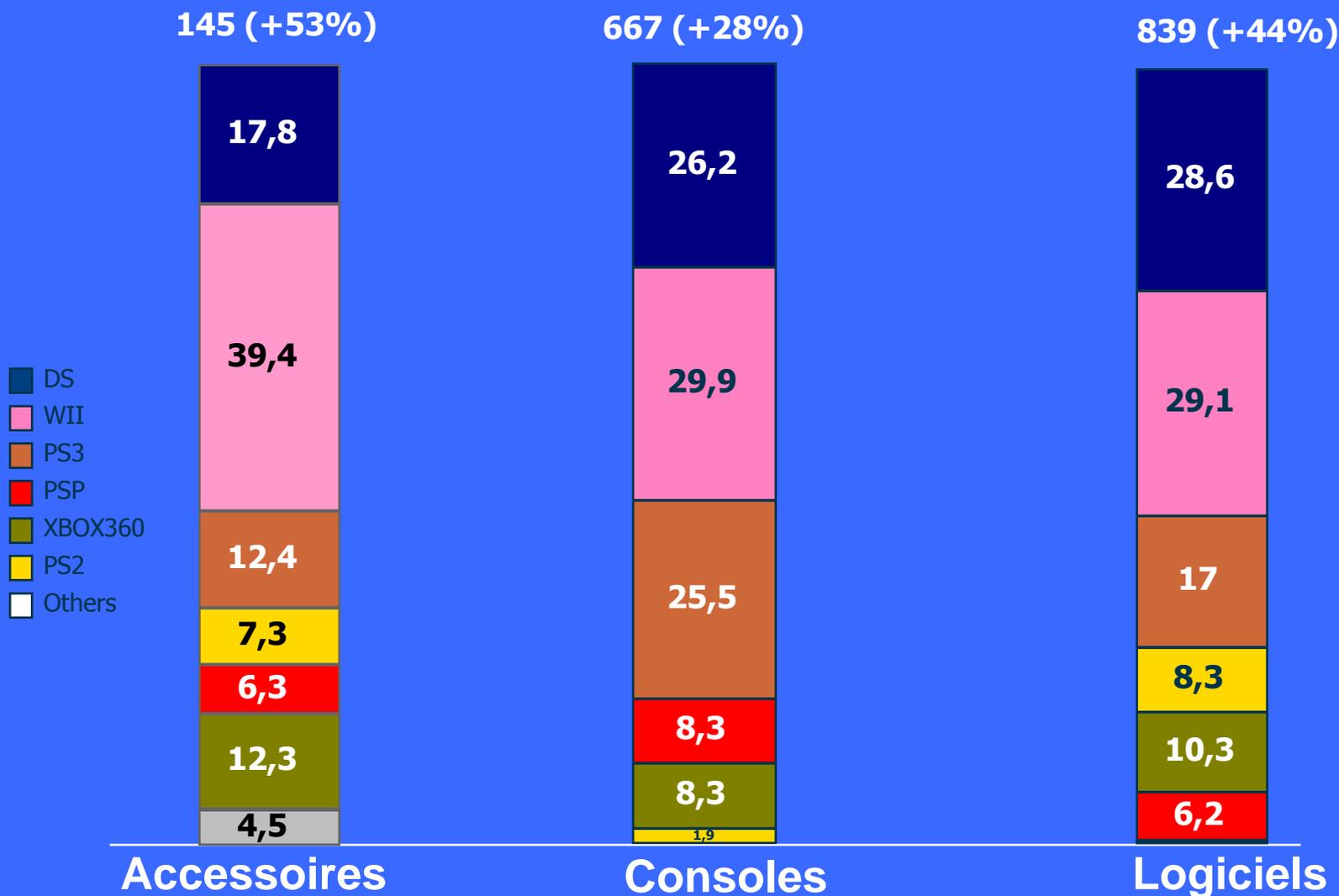


Source : Etude Joueurs 2007

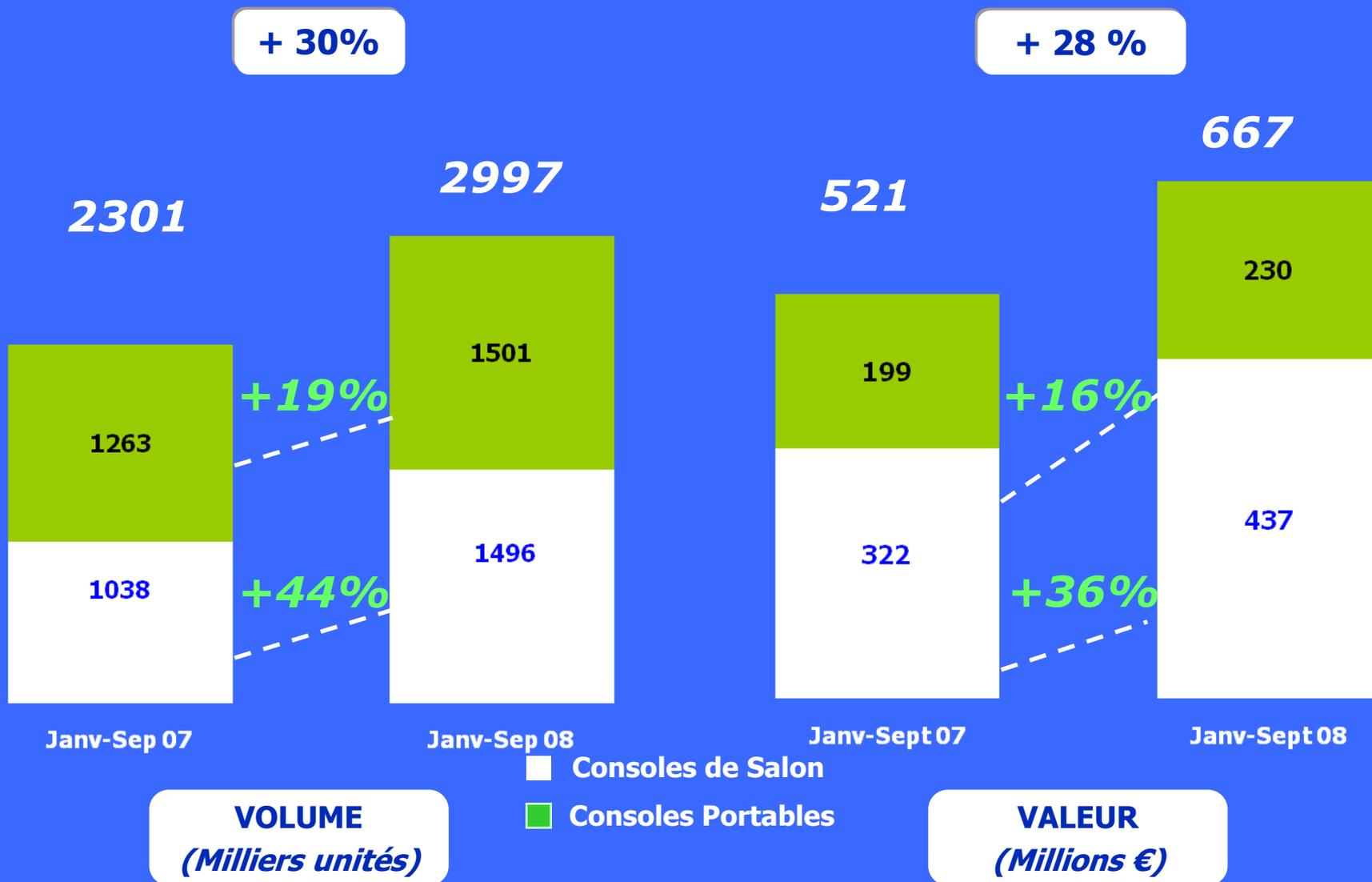


# Le cycle produits : le poids des accessoires et des logiciels

Ventes par format en milliers d'euros



# Consoles de Salon – Consoles Portables



# CD-ROMS DE LOISIRS

## Ventes & Evolutions par catégories

Janvier – Septembre 2008 (vs. Janvier – Septembre 07)



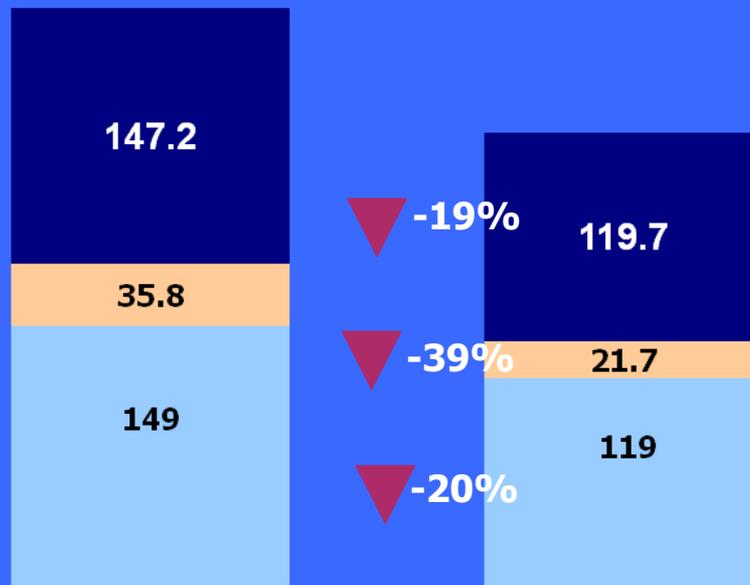
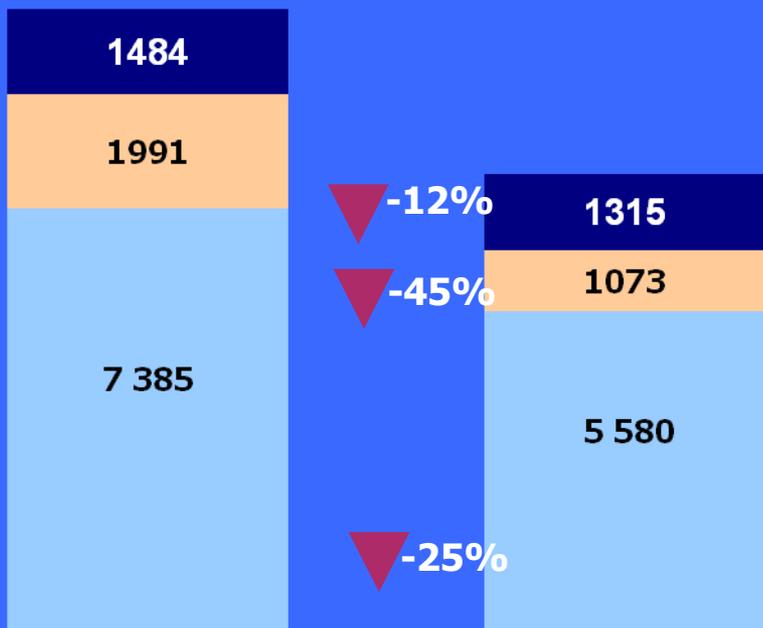
**-27%**

**7 967**



**-22%**

**261**



YTD 2007

YTD 2008

YTD 2007

YTD 2008

**VOLUME (Ku)**

**VALEUR (Millions d'€)**

■ Cd-roms de jeux

■ Cd-roms multimédia

■ Cd-roms bureautiques  
(hors licences, hors circuits professionnels)

# Les formats de consoles – Ventés par format en Milliers d'unités

	CONSOLES	LOGICIELS CONSOLES	ACCESSOIRES
<b>TOTAL MARCHÉ</b>	<b>2998</b> (+30%)	<b>20 960</b> (+26%)	<b>7 591</b> (+52%)
<b>DS</b>	<b>1 186</b> (+23,9%)	<b>7 248</b> (+26,4%)	<b>2 581</b> (+58%)
<b>PS2</b>	<b>89</b> (-58,3%)	<b>2 800</b> (-41,3%)	<b>536</b> (-41%)
<b>WII</b>	<b>798,3</b> (+57,3)	<b>4 703</b> (x 3,1)	<b>2366</b> (x 2,6)
<b>PSP</b>	<b>314</b> (+7,3%)	<b>2 021</b> (+14%)	<b>574</b> (+9%)
<b>XBOX 360</b>	<b>207,2</b> (+81%)	<b>1 565</b> (+47%)	<b>485</b> (+32%)
<b>PS3</b>	<b>401,3</b> (x 2)	<b>2 349</b> (x 4,4)	<b>491</b> (x 2,2)
<b>AUTRES PLATEFORMES</b>	<b>3,2</b> (-81%)	<b>275</b> (-60%)	<b>559</b> (+38)

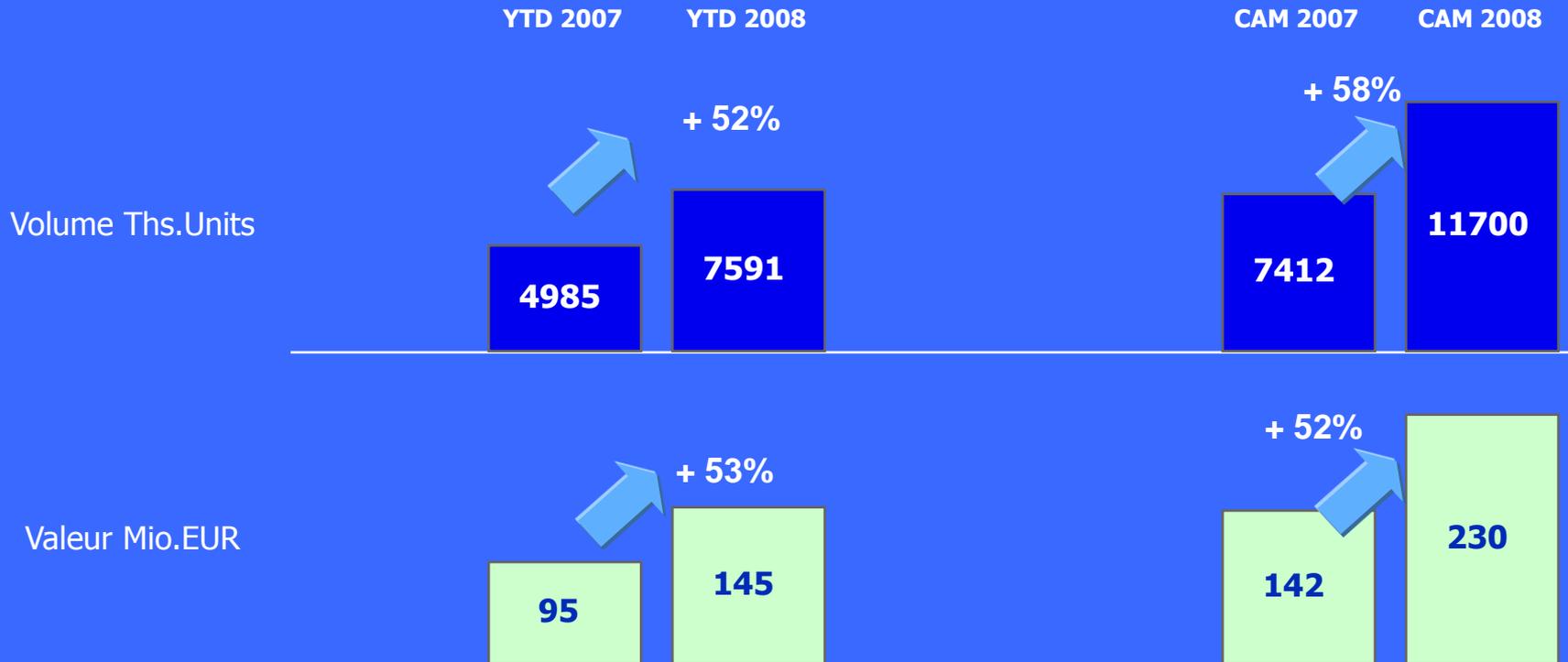
# Les formats de consoles – Ventés par format

## Valeur (milliers d'Euros)

	CONSOLES	LOGICIELS CONSOLES	ACCESSOIRES
<b>TOTAL MARCHÉ</b>	<b>666</b> (+28%)	<b>839</b> (+44%)	<b>145</b> (+53%)
<b>DS</b>	<b>174,4</b> (+26,2%)	<b>240</b> (+23,2%)	<b>57</b> (+56%)
<b>PS2</b>	<b>13</b> (-58,5%)	<b>70</b> (-49%)	<b>10,6</b> (-43%)
<b>WII</b>	<b>199,1</b> (+56,9)	<b>216,4</b> (x 3,4)	<b>57</b> (x 1,6)
<b>PSP</b>	<b>55</b> (+8,8%)	<b>52,3</b> (-2,7%)	<b>16</b> (+9%)
<b>XBOX 360</b>	<b>55,5</b> (+23,2%)	<b>87</b> (+52%)	<b>18</b> (+23%)
<b>PS3</b>	<b>169,8</b> (+42,3)	<b>143</b> (x 2,4)	<b>18</b> (x 2,5)
<b>AUTRES PLATEFORMES</b>	<b>0,1</b> (-88%)	<b>3,2</b> (-88%)	<b>7</b> (-7%)

# Accessoires pour Consoles

## Ventes en Volume et en Valeur et Evolutions



YTD\*: Janvier à Septembre

CAM\*\*: Octobre à Septembre

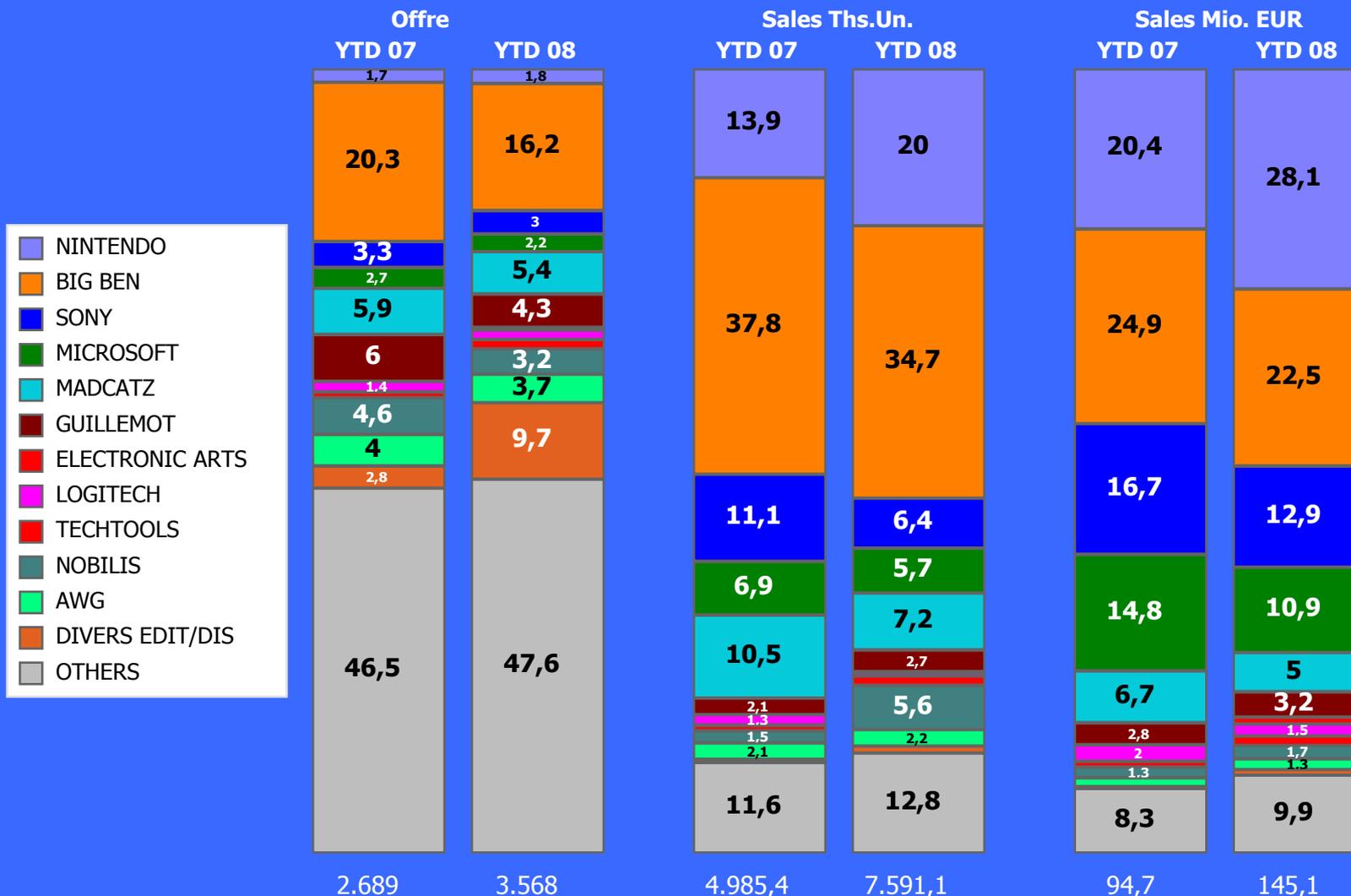
Source : Panel France GfK

Septembre 2008

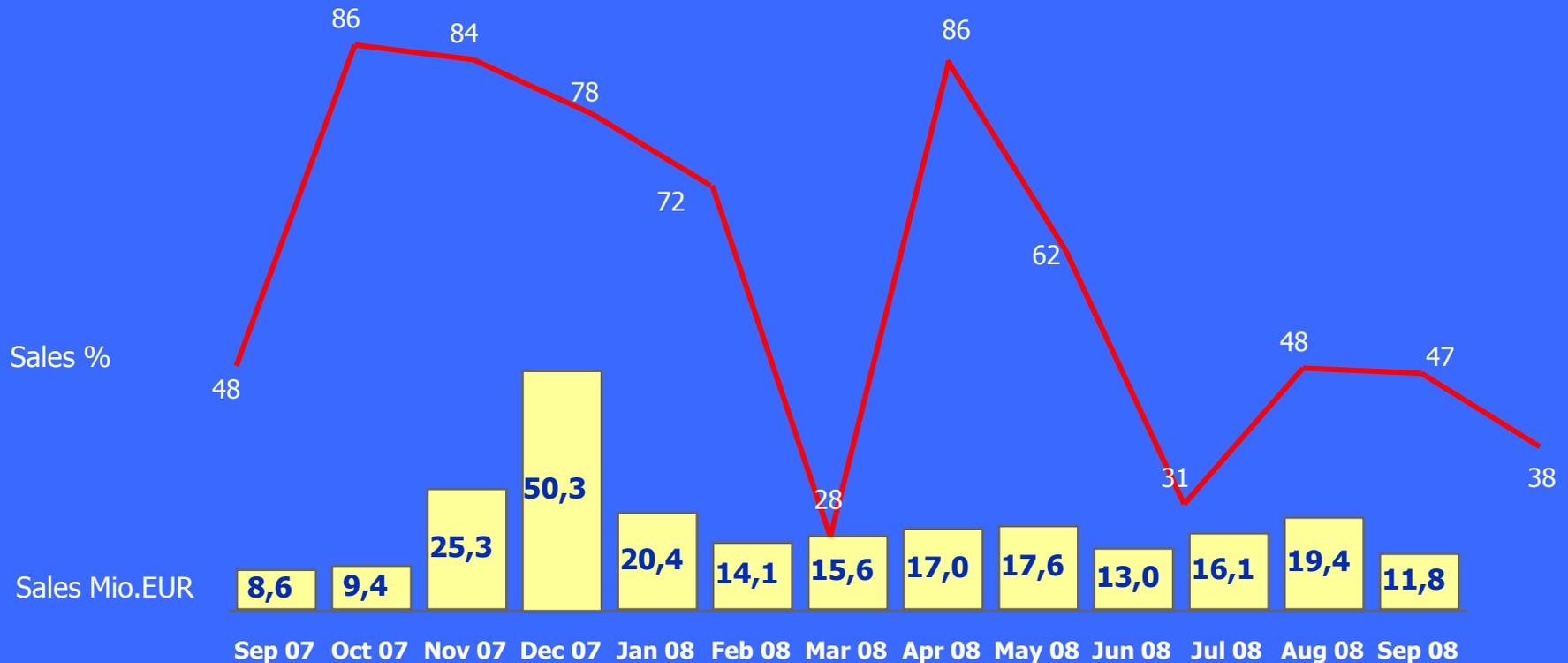
# ACCESSOIRES POUR CONSOLES

## Part de Marché Distributeurs Accessoires

Janvier – Septembre 2008 Vs Janvier – Septembre 2007



# Accessoires pour consoles: Ventes en Valeur et évolution



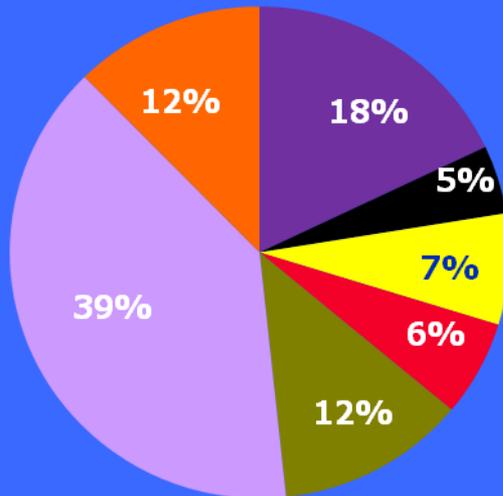
# ACCESSOIRES POUR CONSOLES

## Répartition des Formats – VALEUR

Janvier – Septembre 2008

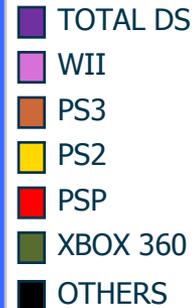
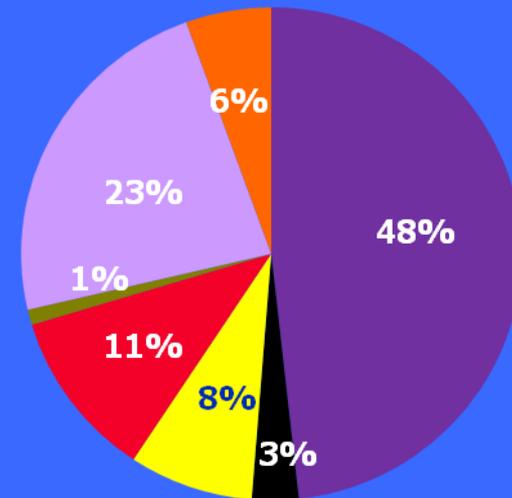
### TOTAL MARCHÉ

145 M€ (+53%)



### BIGBEN INTERACTIVE

32,6 M€ (+39%)



# ACCESSOIRES POUR CONSOLES

## Ventes & Évolutions

### TOTAL ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Janvier – Septembre 2008

**Total Market**

**bigben**  
interactive

Distribution

**PDM**

**VOLUME**

Millions d'Unités

7 591

2 631

Distribution :

**34,7 %**

+ 52 %

+ 40 % ▲

**VALEUR**

Millions d'Euros

145

32,6

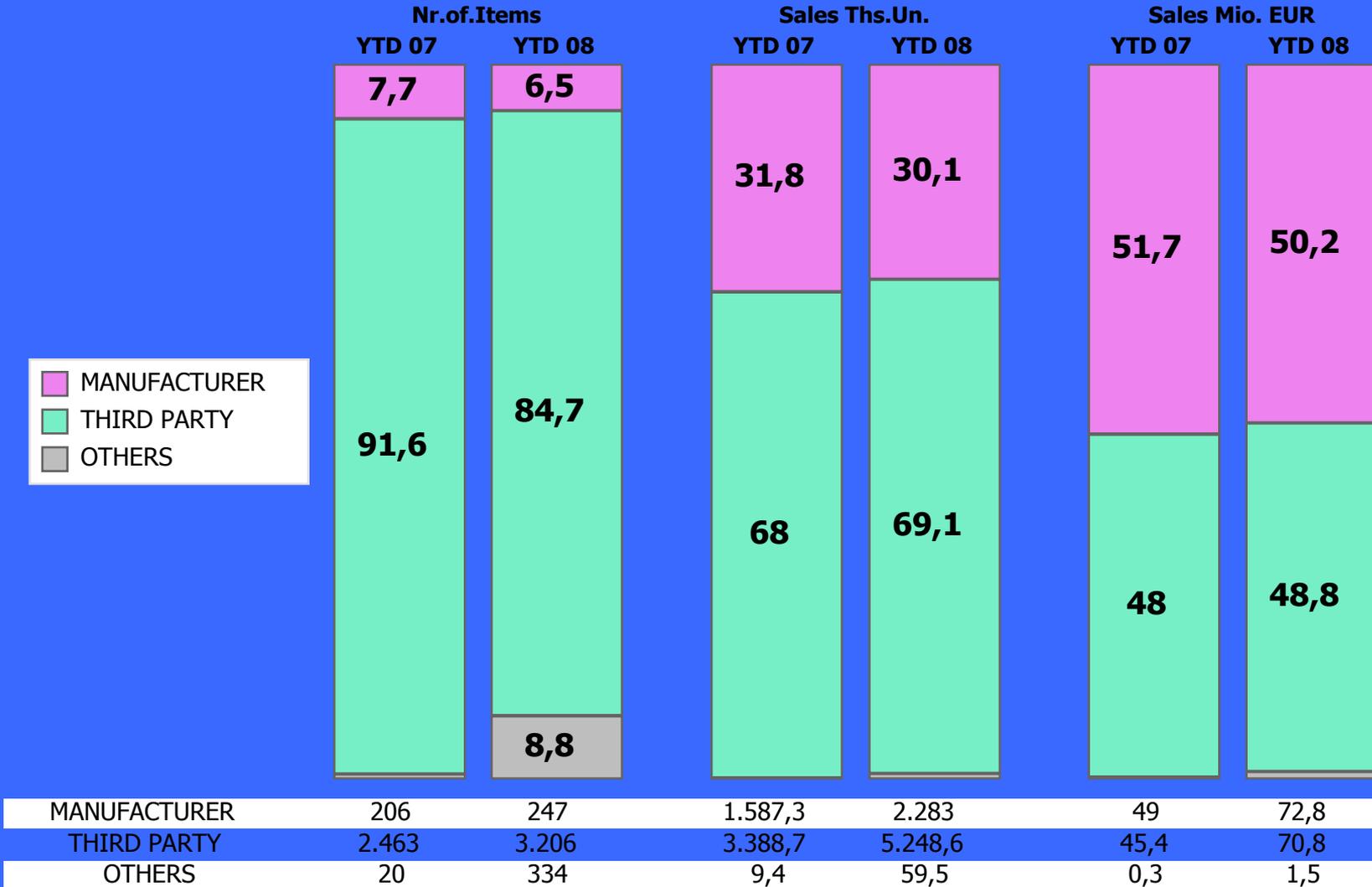
Distribution :

**22,6 %**

+ 53 % ▲

+ 39 % ▲

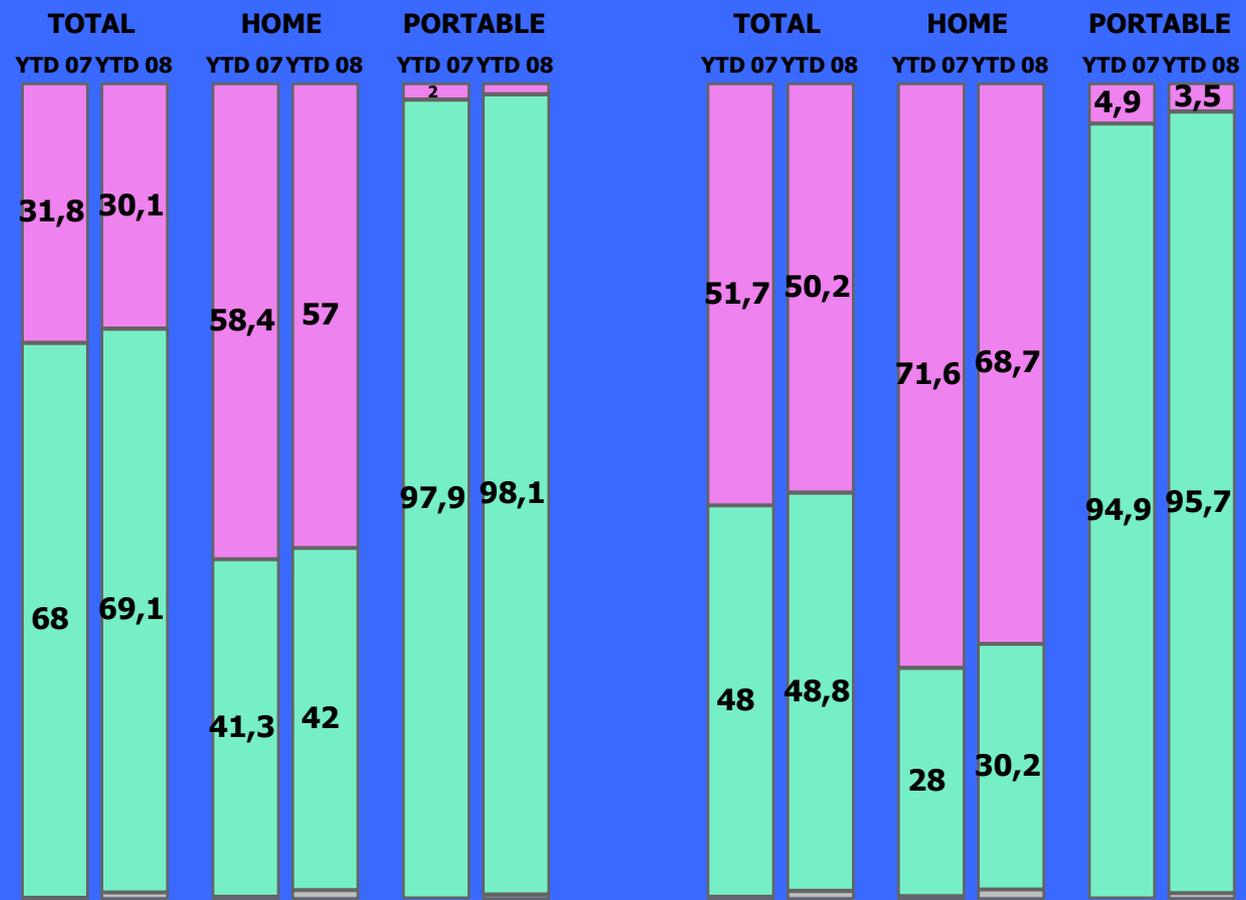
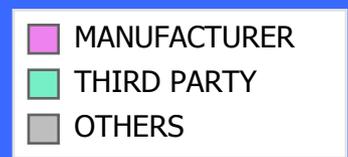
# Le marché destiné aux fabricants tiers progresse plus vite que le marché.



# Malgré des proportions différentes, le chiffre d'affaires des fabricants tiers se répartit de façon équivalente sur le salon et le portable.

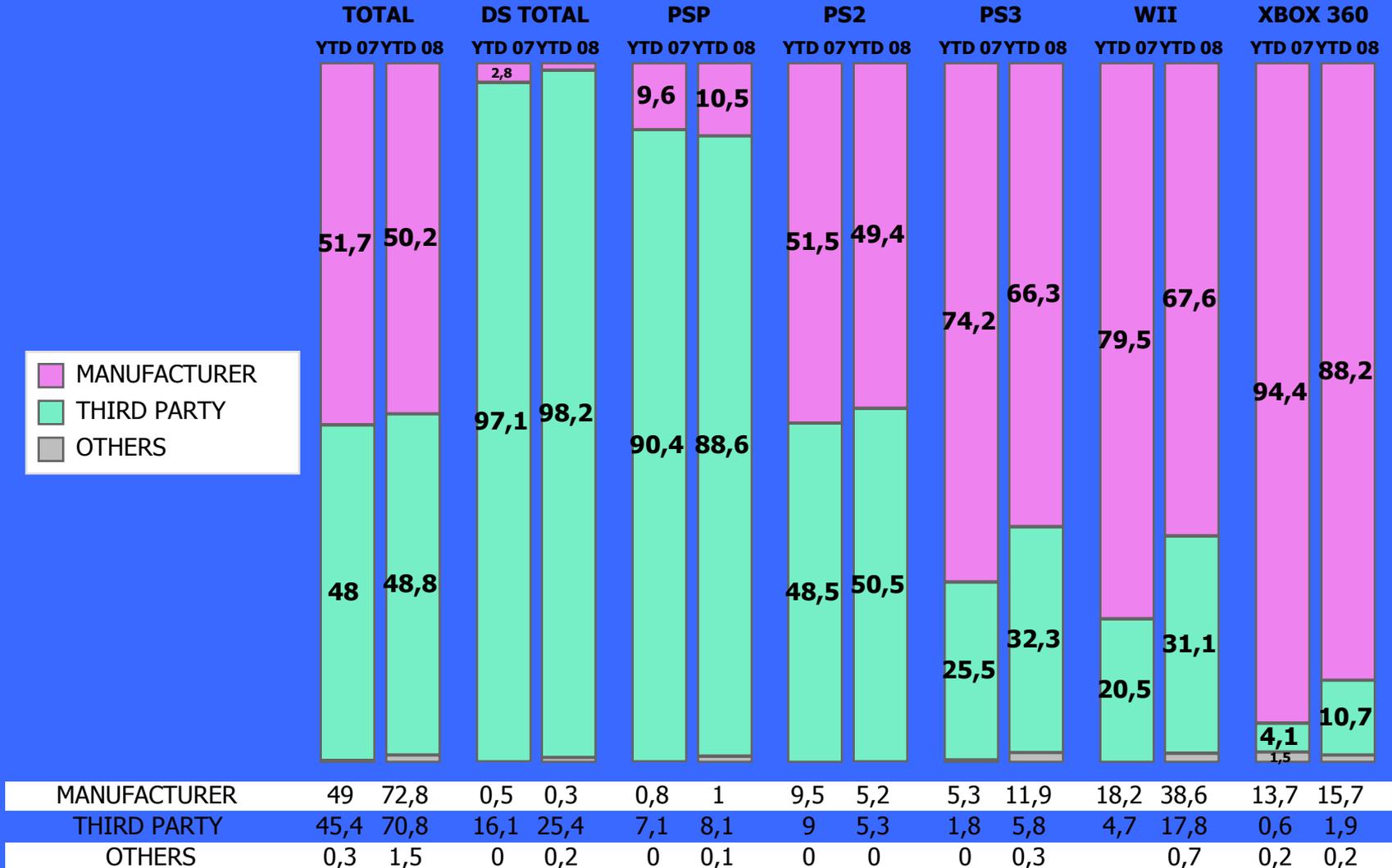
Sales Ths.Un.

Sales Mio. EUR



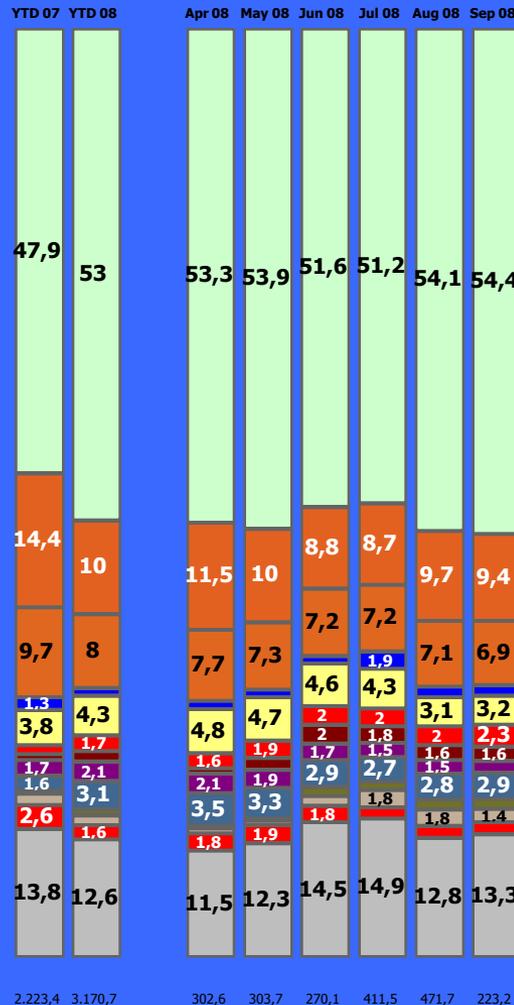
	4.985,4	7.591,1	2.642,8	3.928,8	2.201,9	3.169,7	94,7	145,1	66,7	104,2	24,7	35,1
Total												
MANUFACTURER	1.587,3	2.283	1.542,9	2.238,9	44,4	44	49	72,8	47,8	71,6	1,2	1,2
THIRD PARTY	3.388,7	5.248,6	1.092,5	1.648,4	2.155,5	3.108,1	45,4	70,8	18,6	31,4	23,5	33,6

# 36% du chiffre d'affaires des fabricants tiers se fait sur DS suivi par la Wii (25%).

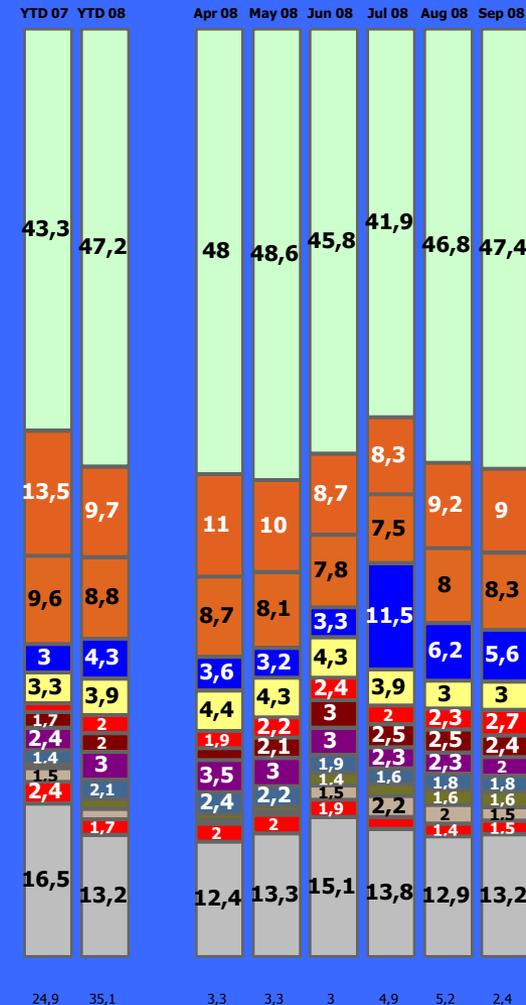


# Sur les consoles portables, Bigben progresse de +53% et gagne 3,9 points de part de marché.

Sales Ths. Units



Sales Mio. Value EUR



# Perspectives 2008-09

## Stratégie commerciale

- **Croissance des accessoires**
  - France, Benelux et Allemagne
  - Poussée par le dynamisme des gammes DS et Wii, PSP et PS3
  
- **Forte progression à l'export**
  - Renforcement en Europe du Sud
  - Développement en Europe du Nord et de l'Est
  
- **Evolution de l'offre (nouvelle stratégie produits)**

**Résultat en progression dans tous les territoires**

## Nouvelle stratégie produits

- **Développement conjoint de jeux et d'accessoires dédiés**
  - Adaptation aux nouveaux consommateurs (social gaming),
  - Projets repoussés, fort potentiel en 2009-10
  
- **Nouvelle dimension de l'Accessoire:**
  - Plus un simple consommable mais une partie intégrante du jeu
  
- **Déclinaison des savoir-faire de Bigben Interactive :**
  - Edition de jeu
  - Leadership en accessoires
  
- **Une ambition :**
  - Devenir un des leaders de ce nouveau segment de marché

# DANCE FLOOR



**Dancez avec votre doigt sur des chansons connues de tous ! Faites vibrer votre DS !**

**Une track list percutante ! Parmi les titres : Jackson 5, Calvin Harris, Starsailor, Indep, Madonna, Jamiroquai, Britney Spears, Fergie, Madcon, Sam Sparro etc.**





# Body Coaching

**Votre coach sportif à domicile !**

**Avec BODY COACHING, découvrez le fitness à votre mesure.**

**Valerie Orsoni**  
[www.lebootcamp.com](http://www.lebootcamp.com)



Une centaine de mouvements et des enchaînements à l'infini, proposés avec une ou deux haltères lestées à 500 g chacune.

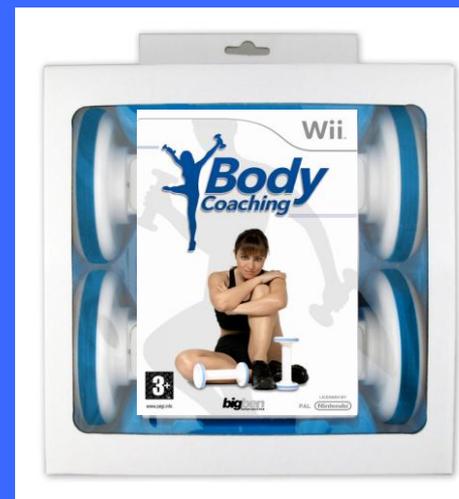
#### Un coach virtuel

Entrez vos paramètres physiologiques personnels, votre objectif sportif et suivez le programme du coach.

Associés aux enchaînements, des conseils diététiques vous seront proposés pour atteindre l'objectif mentionné.

Des contrôles réguliers auront lieu pour suivre votre évolution.

Un partenariat d'envergure avec Valérie Orsoni, véritable coach des stars hollywoodiennes et de nombreux membres du site [www.lebootcamp.com](http://www.lebootcamp.com) (+300 0000 membres) via lequel elle diffuse des conseils personnalisés pour le bien-être.



**Un pack  
comportant 2  
haltères + 1 jeu**

# HUNTING CHALLENGE

**Jeu de chasse sur Nintendo Wii en partenariat avec la Fédération Régionale des Chasseurs des Pays de Loire et proposé avec une carabine.**



- 2 environnements : gibier d'eau, plaine
- 1 mode Ball-Trap
- Espèces animales présentes : renard, ragondin, lapin, lièvre, oiseaux, etc.
- Apprenez les espèces chassables, protégées et nuisibles.
- Chassez par tous les temps : beau soleil, pluie, brume, tomber du jour.
- Utilisez votre chien pour ramasser le petit gibier ou poser un collier.
- Utilisez les jumelles pour repérer votre gibier.

Un pack comprenant :

- Le jeu de chasse
- Une carabine

# Guitar Session

**JOUEZ DES MORCEAUX  
D'ANTHOLOGIE AVEC UNE  
GUITARE ...**



- **25 morceaux** français et étrangers
- **Difficulté** variable
- **Ampli intégré** permettant d'augmenter l'effet sonore.
- Prise casque
- Plateau pivotant pour gaucher ou droitier
- 4 boutons d'actions en haut + 1 en bas du manche pour les slides.

# Kick Party

8 jeux, du type Party Games, jouables avec un ballon répartis en 2 univers – Sport et Fun.



Footbowling



Tennoos : Tennis Foot



Billard



Pack comprenant :  
Ballon de foot + Jeu

+ 4 AUTRES JEUX :

- Crazy Slalom : parcours d'obstacles
- Foot de Rue: shootez dans des objets
- Wall Kick (Squash)
- Crok'Ball (Crocket)

- **Un chiffre d'affaires annuel supérieur à 95 M€**
  - Croissance en Accessoires
  - Nouvelle donne de la Distribution Exclusive (Edition)
  - Progression des activités Grossiste et Audio&Cadeaux
  
- **Accessoires + Edition > 80% du C.A.**
  
- **Une dette financière nette ramenée à moins de 30% des fonds propres**

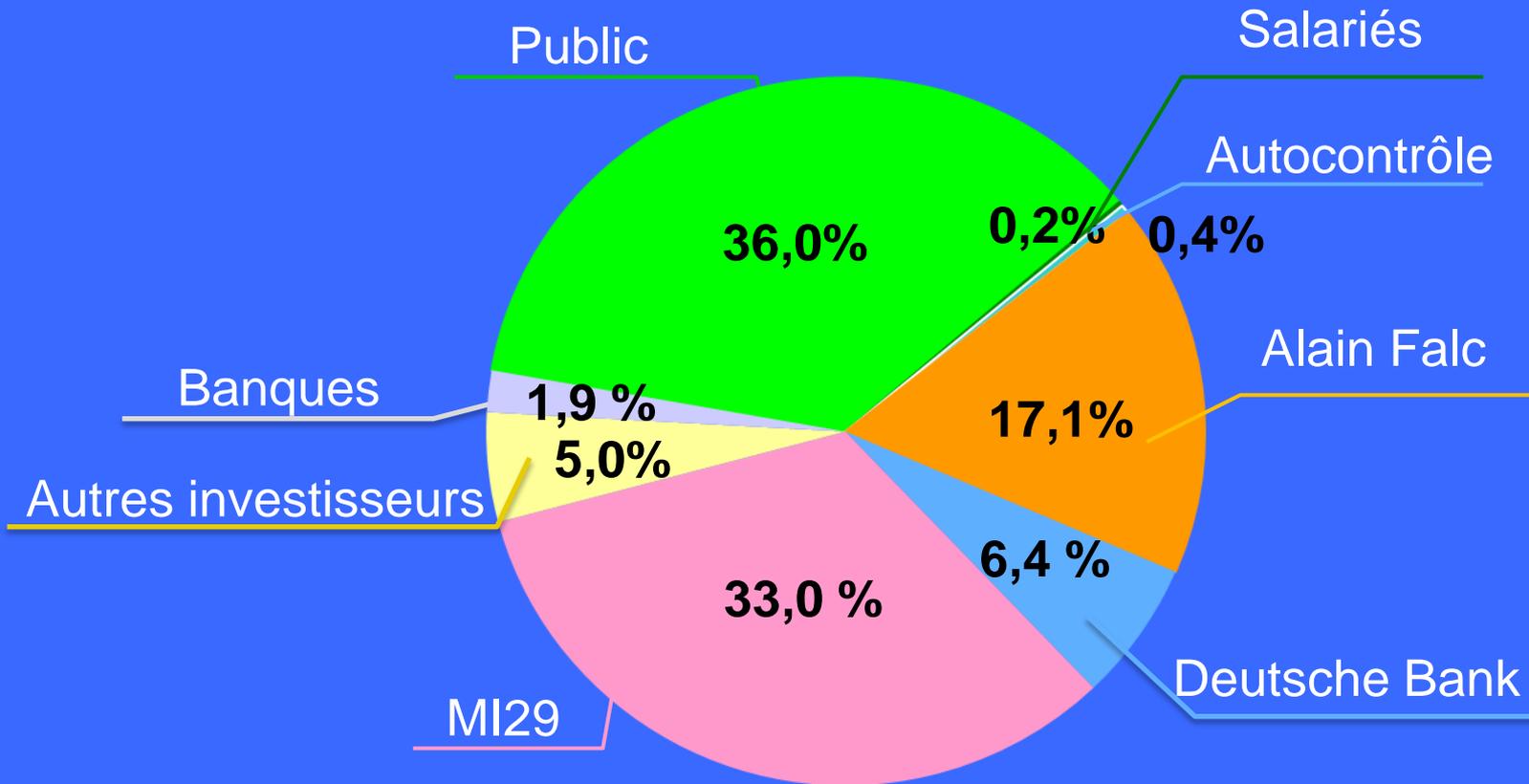
# Une exploitation assainie

- Marge et frais généraux optimisés
  - Frais financiers contenus

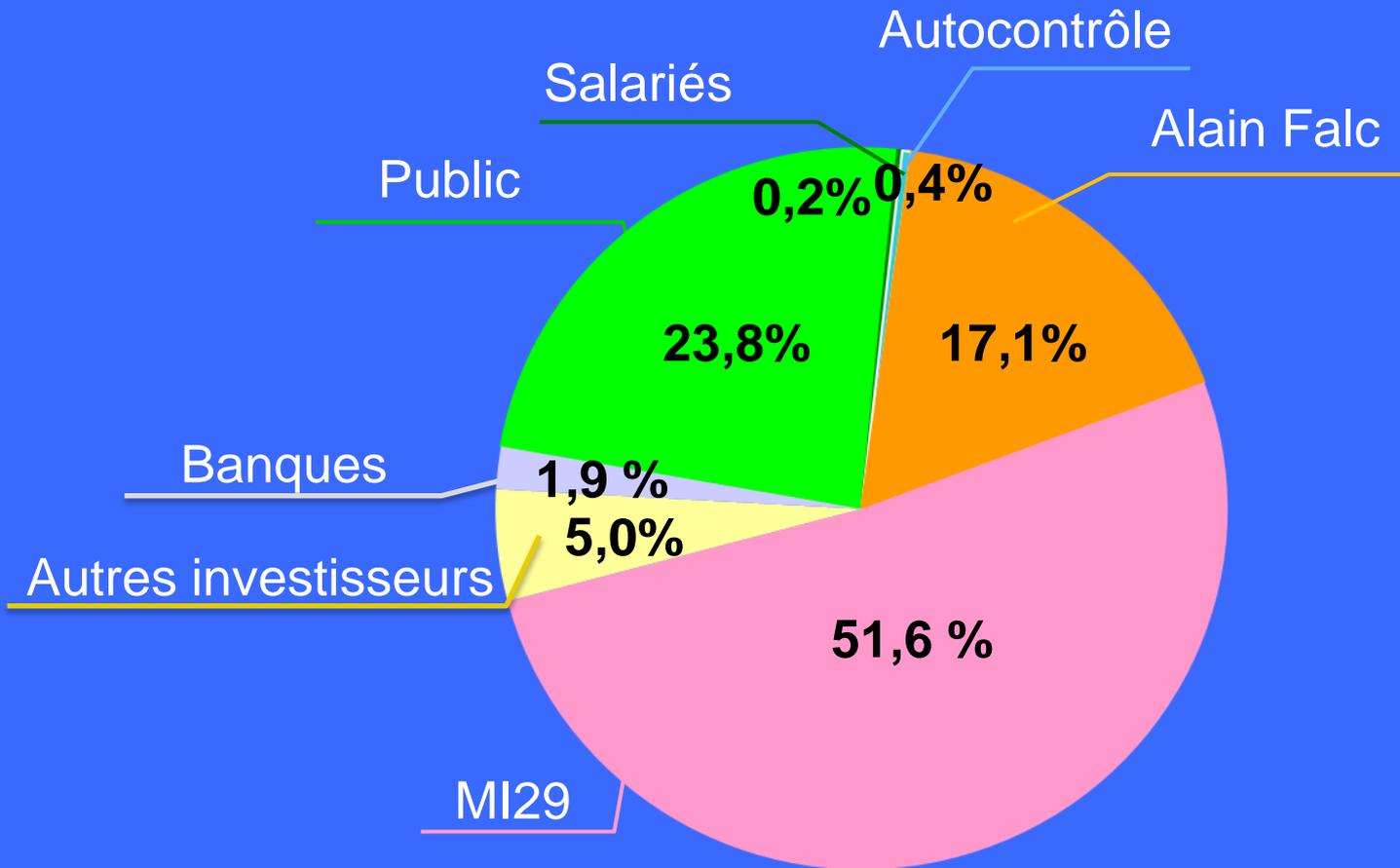
**Résultat opérationnel :**

**Nouvel objectif: 18% du CA**

- Option MI 29 sur 1 829 249 actions Deutsche Bank exerçable jusqu'au 23 janvier 2009
- Prix : 6,85 € par action
- Franchissements de seuil (par assimilation)  
le 22 octobre:
  - MI 29 : 1/3 et 50 % à la hausse
  - DB : 5% à la baisse
- Résiliation du concert MI 29 / DB



\* après exercice des BSA Avril – Octobre 2008 et avant levée de l'option MI29



## Dates-butoir pour l'information financière

### ■ Exercice 2007-2008

→ CA 1<sup>er</sup> trimestre : le 29 juillet 2008

→ CA 2<sup>ème</sup> trimestre : le 04 novembre 2008

→ **Résultats semestriels** : le 18 novembre 2008

→ CA 3<sup>ème</sup> trimestre : le 3 février 2009

→ CA 4<sup>ème</sup> trimestre : le 5 mai 2009

→ **Résultats annuels** : le 4 juin 2009