



Résultats annuels 2007 / 2008

5 juin 2008

Performance des accessoires

Filiales étrangères rentables

Croissance tirée par les ventes export



Les bases solides d'une croissance régulière

Les éléments financiers

Chiffres consolidés (en M€)	03/07	03/08
Chiffre d'affaires	68,4	84,2
Résultat opérationnel courant *	+ 2,4	+ 11,7
Résultat opérationnel	+ 3,2	+ 11,7
Résultat financier	- 1,4	- 2,0
Impôt **	+ 0,4	+ 1,9
Résultat Groupe	+ 2,2	+ 11,6

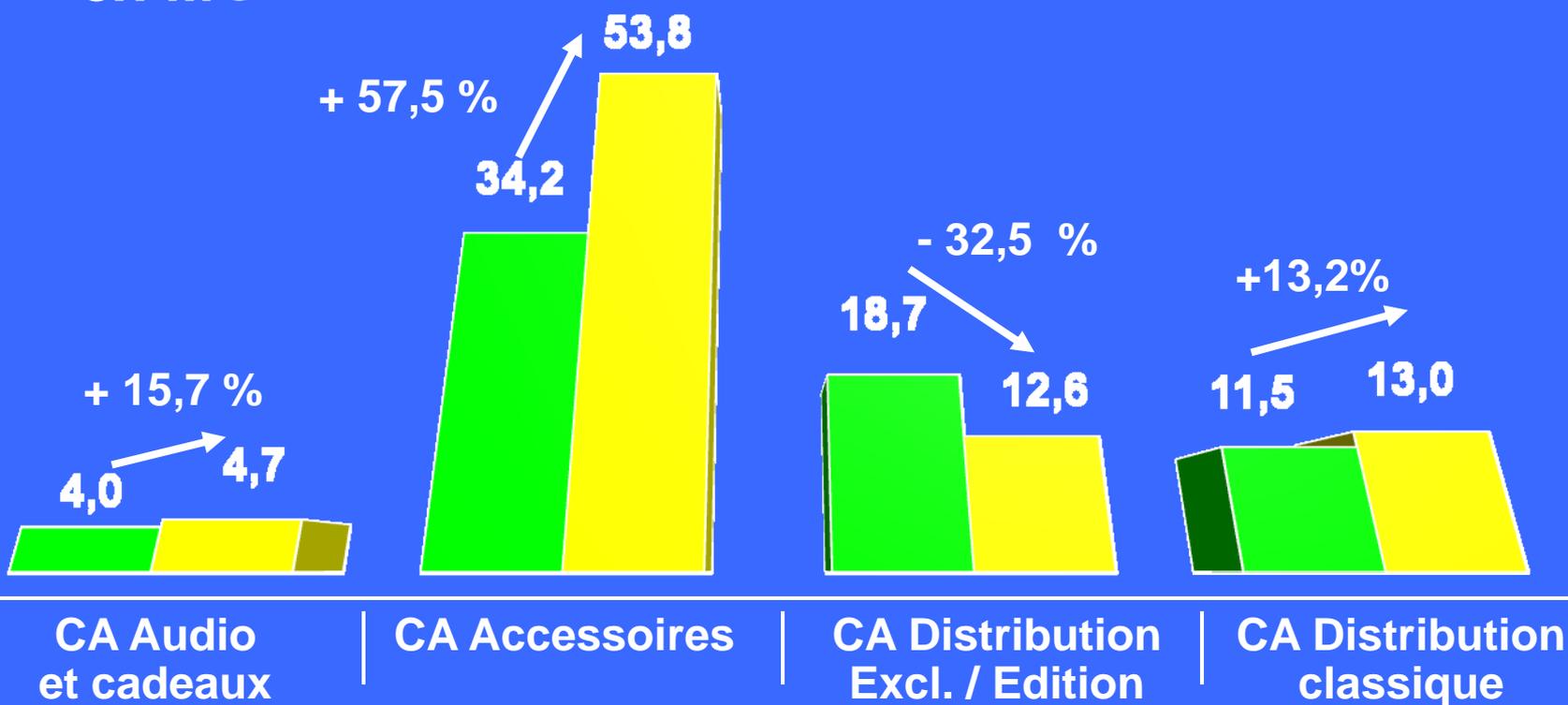
* avant reprise de provision fiscale pour 0,9 M€ en 2006-07 et frais de restructuration sur BBI SA

** activation d'impôt différé de 0,6 M€ en 2006 - 2007

activation d'impôt différé de 2,4 M€ en 2007 - 2008

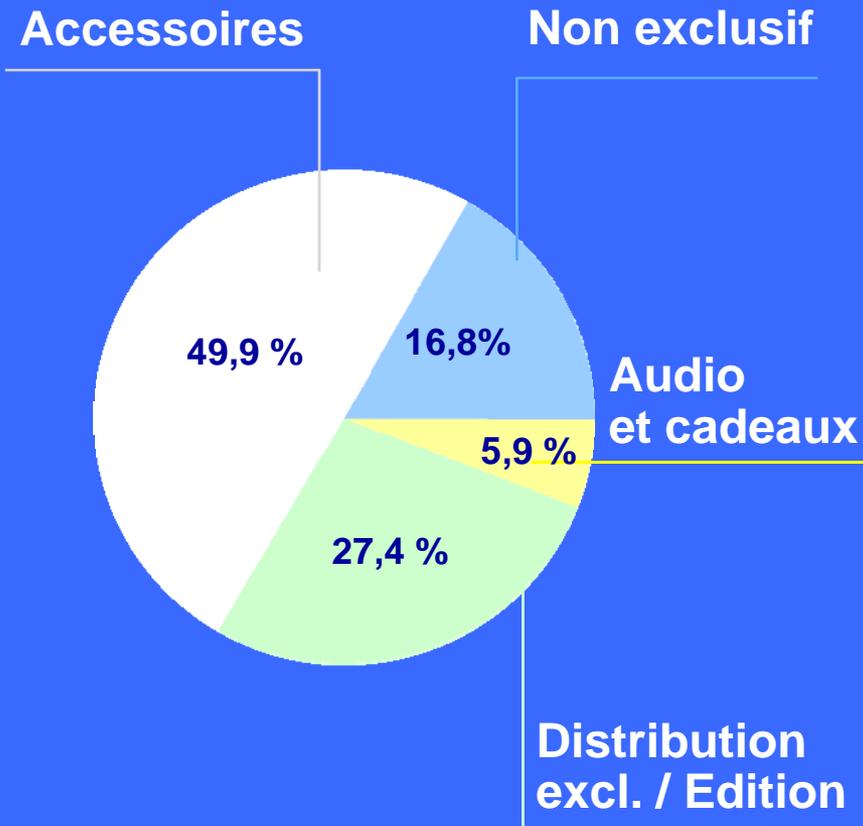


en M€

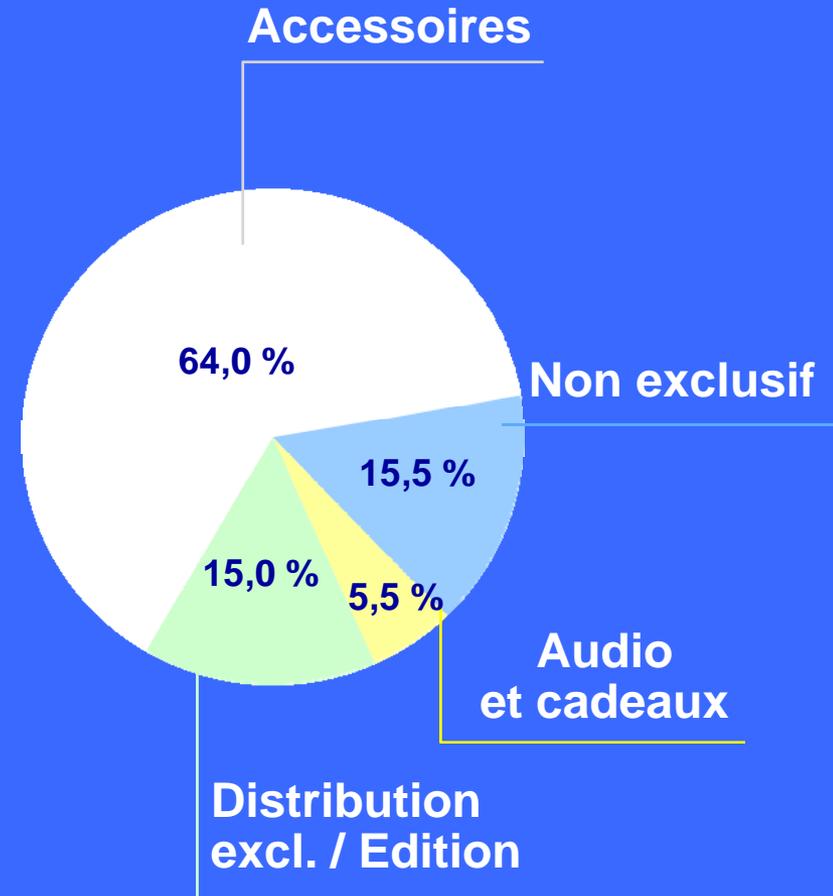


* Données financières arrondies

CA 12 mois 2006-07

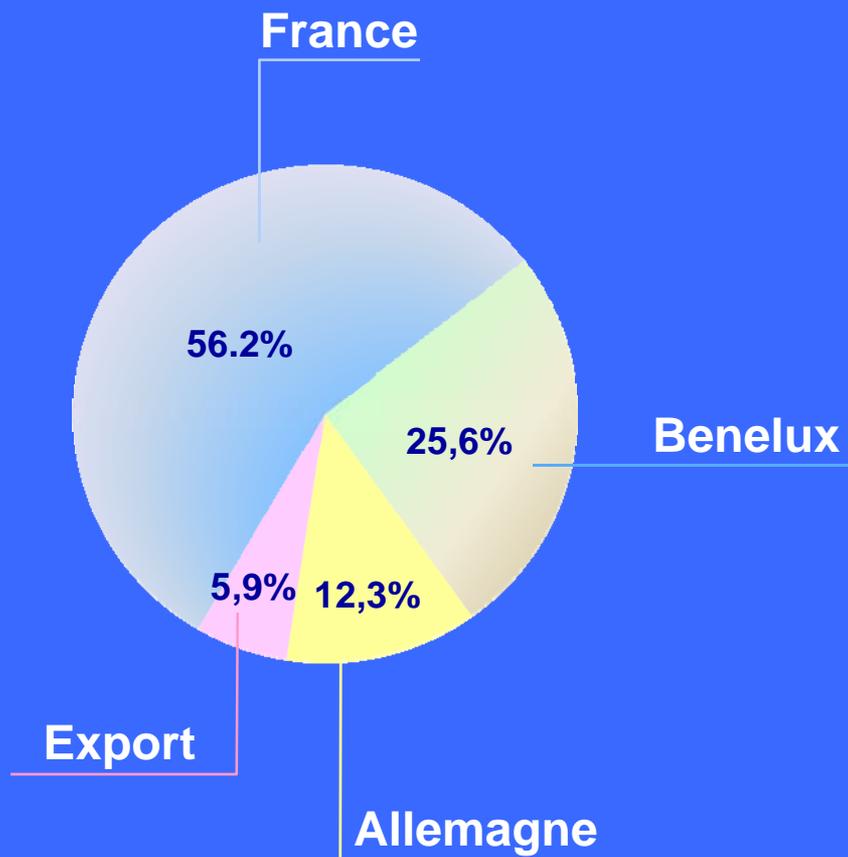


CA 12 mois 2007-08

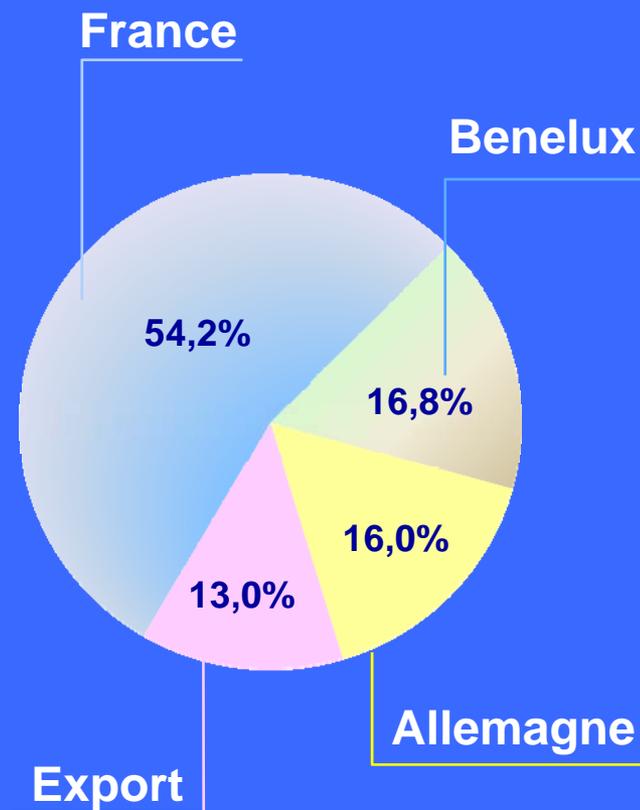


Répartition du CA par marché de destination 12 mois 2007-08

CA 12 mois 2006-07



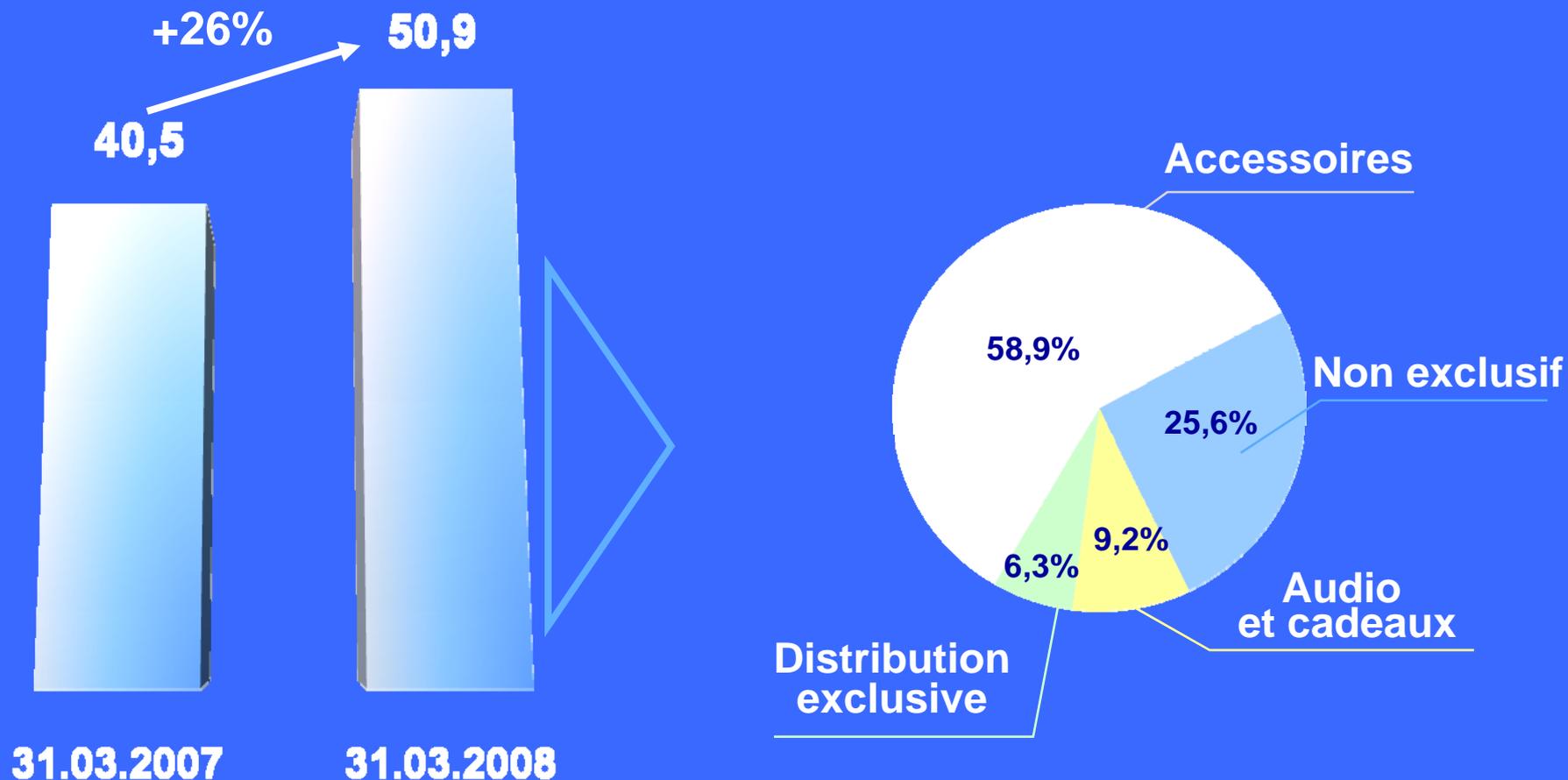
CA 12 mois 2007-08



- **Position de n°1 Européen en Accessoires confortée**
 - Nouvelle progression en France
 - Forte croissance au Benelux et en Allemagne
 - Accélération de la croissance à l'export

- **Redressement des activités complémentaires (France)**
 - Distribution non exclusive (Grossiste)
 - Audio-cadeaux

- **Reconfiguration de la distribution exclusive**
 - Baisse de la Distribution exclusive (Benelux)
 - Progression de l'Édition

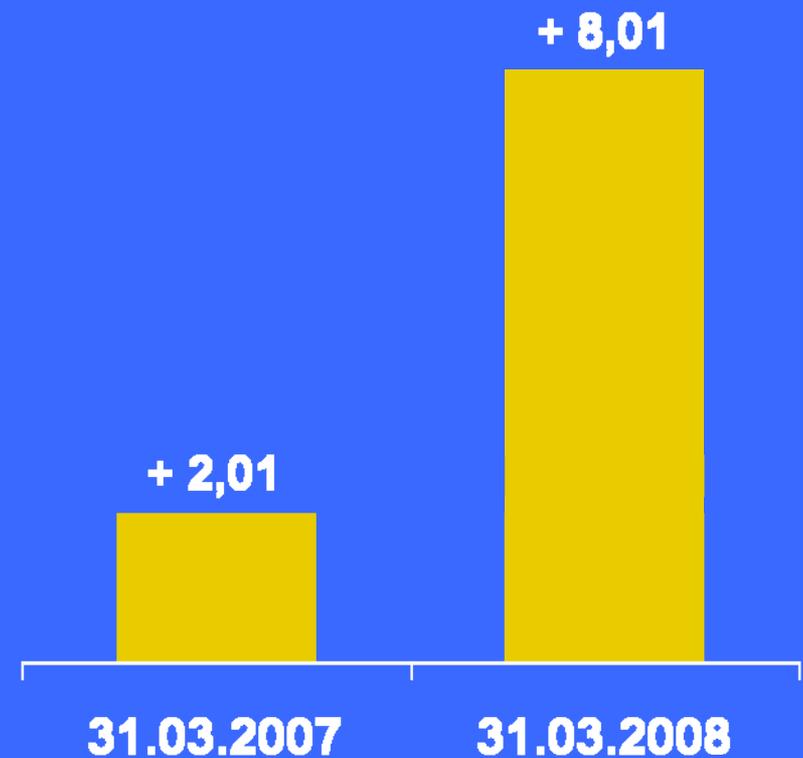
**■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€***

* Données financières arrondies



■ **Résultat opérationnel**
en M€

■ **Résultat net**
en M€





- **Succès des accessoires :**
 - gammes DS et Wii, PSP et PS3 (+39%)

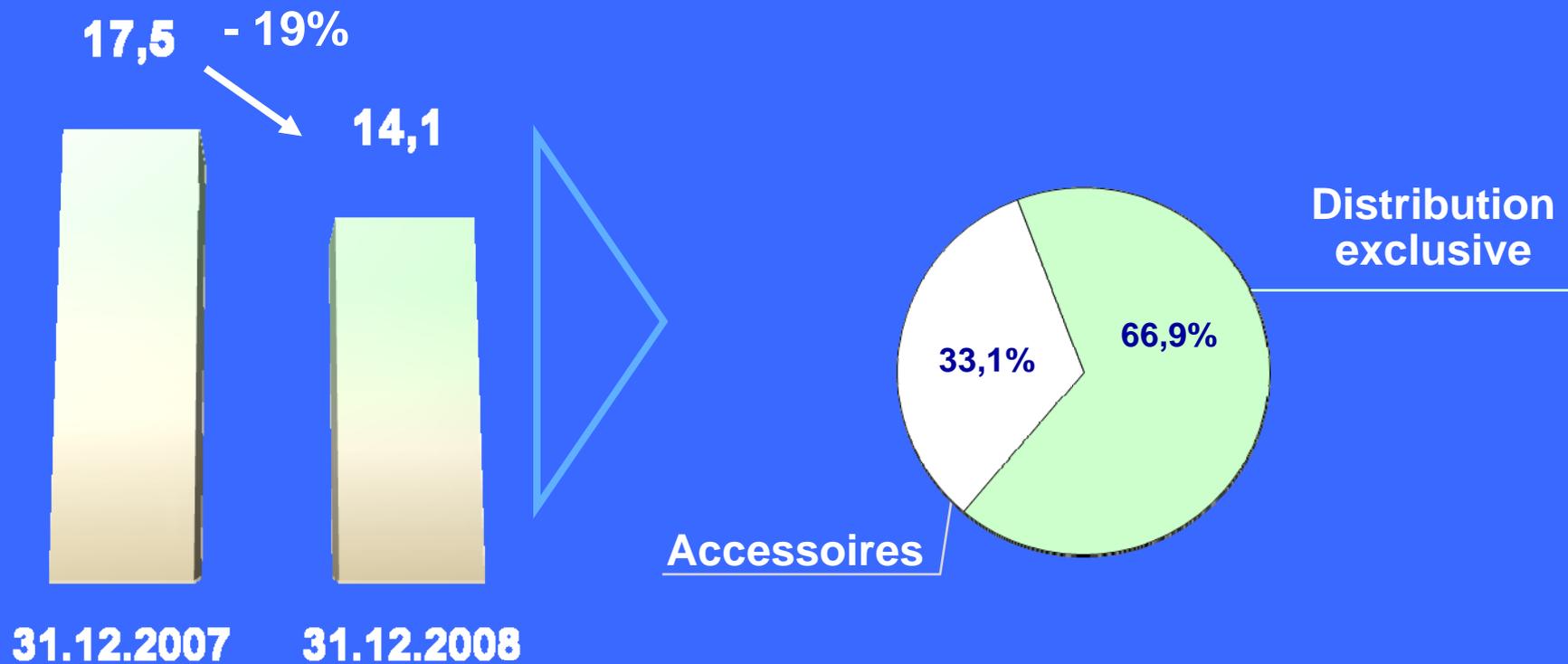
- **Consolidation du catalogue de distribution / édition (-4%) :** stratégie de niches et de prix modérés

- **Redressement des activités complémentaires**
 - Audio et cadeaux : nouvelle progression (+16%)
 - Renouveau de l'activité grossiste (+13%)

- **Rentabilité opérationnelle : 15,2%**



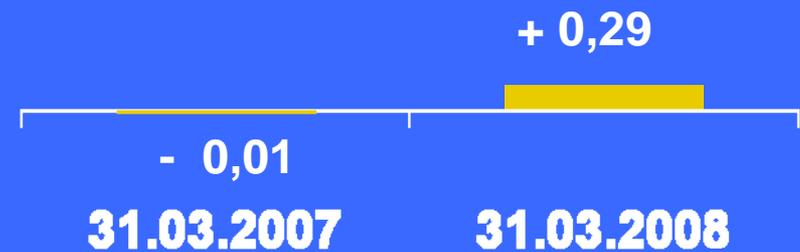
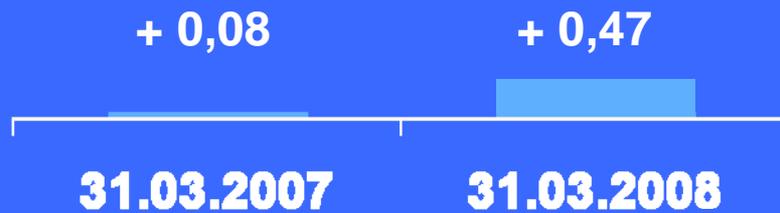
■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€*





■ **Résultat opérationnel
en M€**

■ **Résultat net en M€**

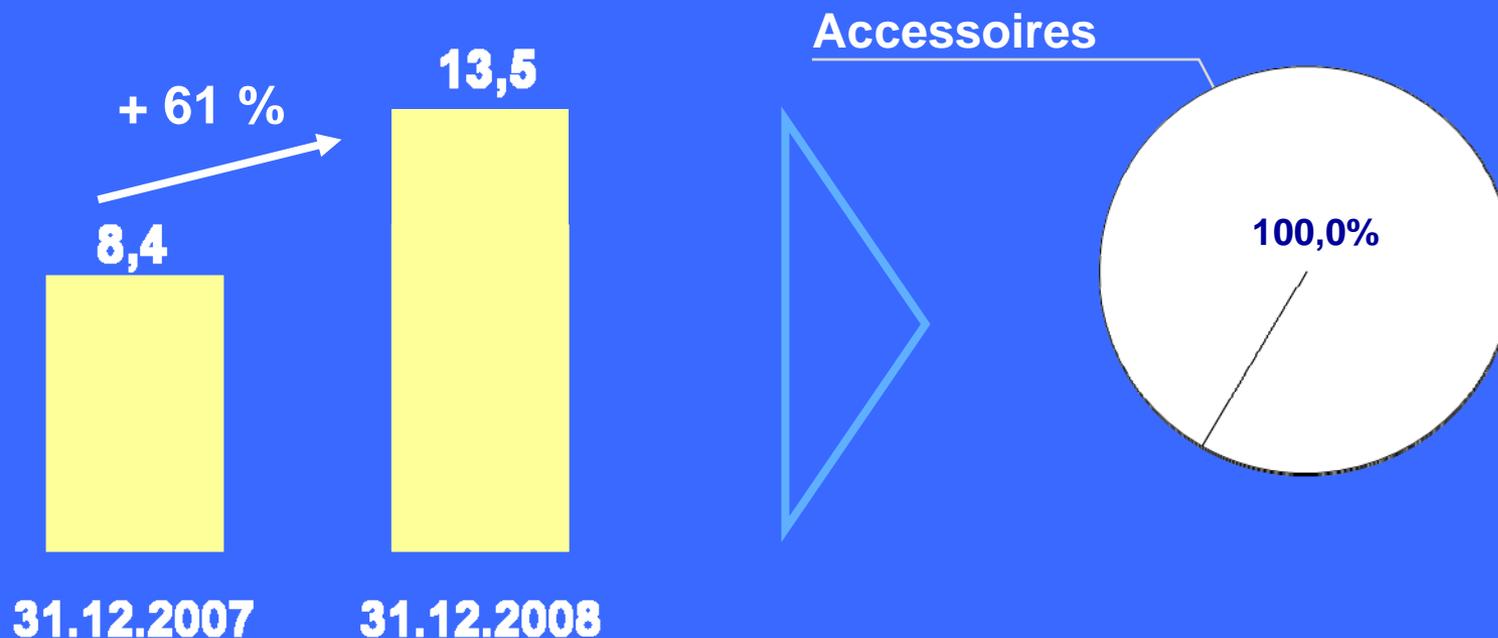




- **Adaptation à une nouvelle donne en Software**
 - Réduction du catalogue (- 39%)
 - Priorité à la rentabilité
- **Nouvelle organisation commerciale Accessoires**
- **Forte progression de l'accessoire (+116%)**

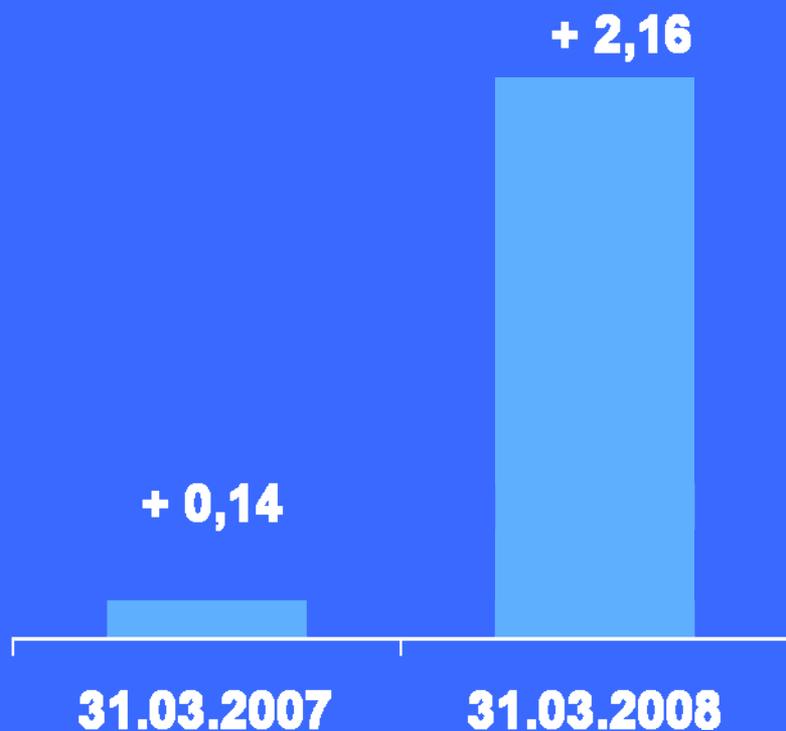
Le retour à la rentabilité

Rentabilité opérationnelle : 3,2%

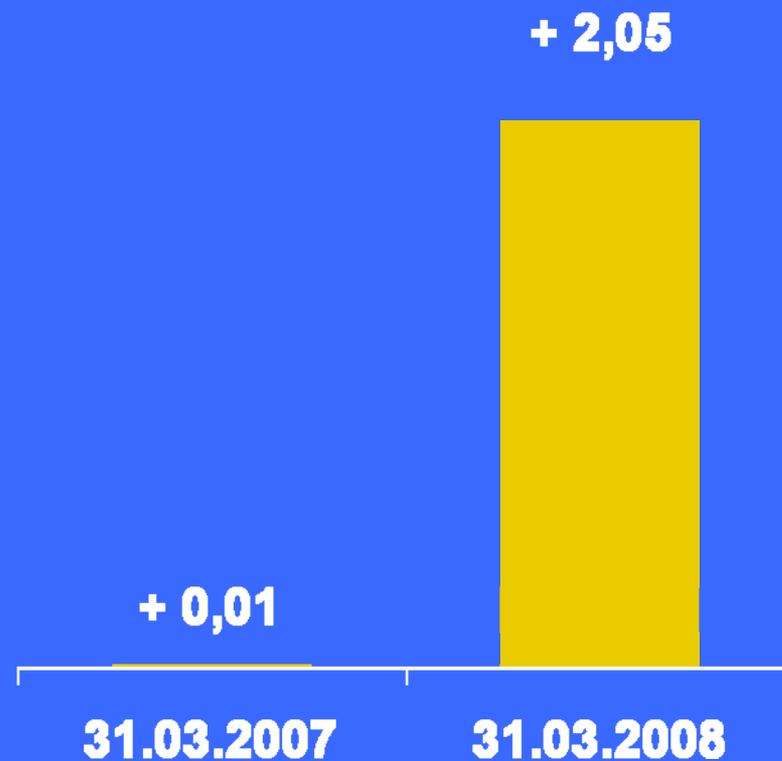
**■ Evolution du chiffre d'affaires annuel en M€***



■ Résultat opérationnel
en M€



■ Résultat net
en M€





- **Leadership et notoriété sur le marché**
- **Achèvement de la restructuration**
 - **Transfert de la logistique en France**
- **Elargissement de la clientèle en Allemagne et Autriche**

Rentabilité opérationnelle 16 %

Actif

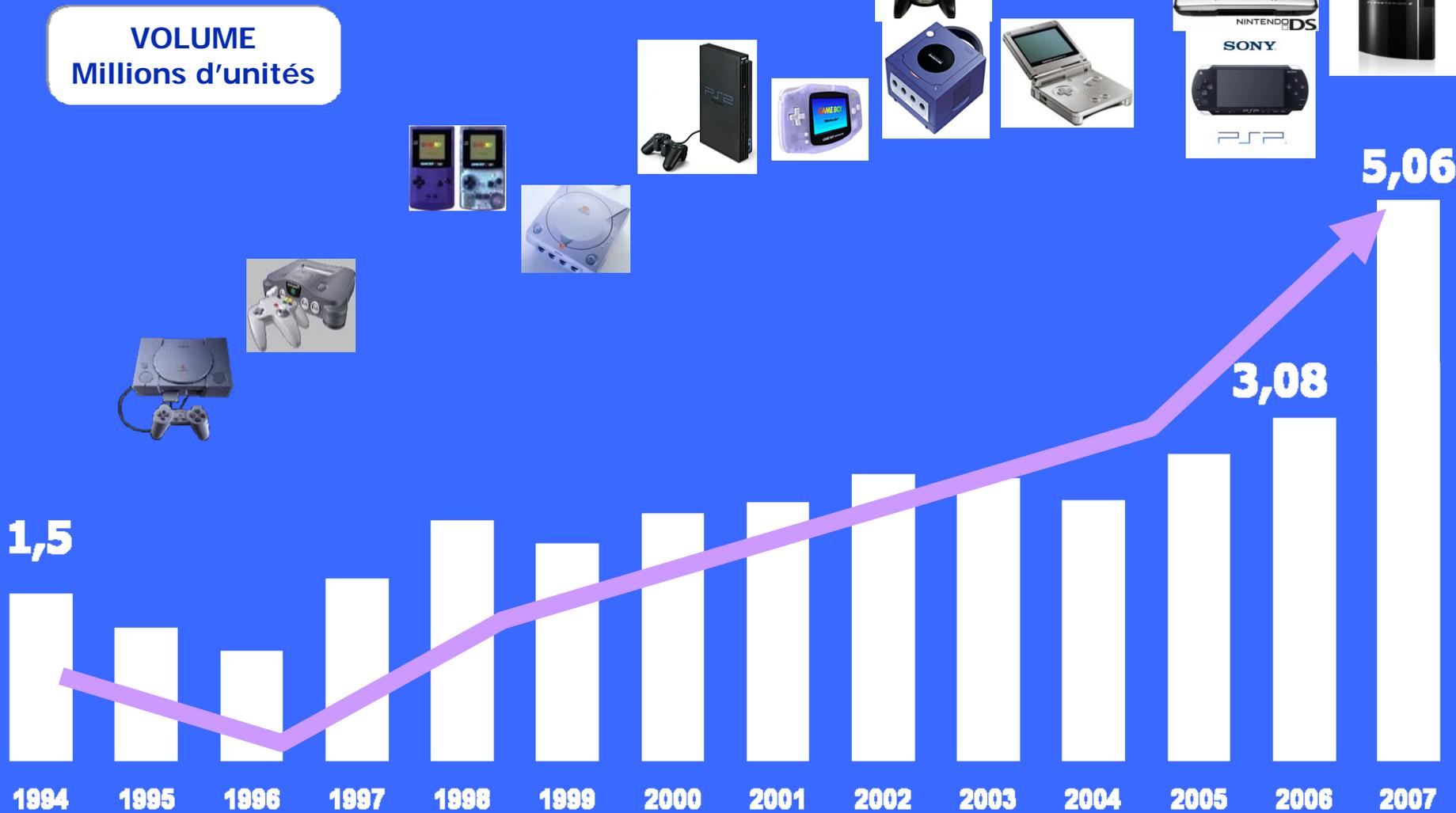
Passif

en M€	31/03/07	31/03/08	31/03/07	31/03/08	
Actif non courant	14,2	16,6	0,9	12,3	Capitaux propres et assimilés
Stock et en-cours	10,8	10,4	16,5	10,6	Passif non courant financier
Créances clients	13,8	15,2	2,5	2,1	Autre passif non courant
Disponibilités	1,3	3,2	10,6	10,2	Passif courant financier
Autres actifs courant	5,7	6,9	15,3	17,0	Autre passif courant
Total actif	45,8	52,2	45,8	52,2	Total passif

Le marché*

Le marché des consoles en 2007

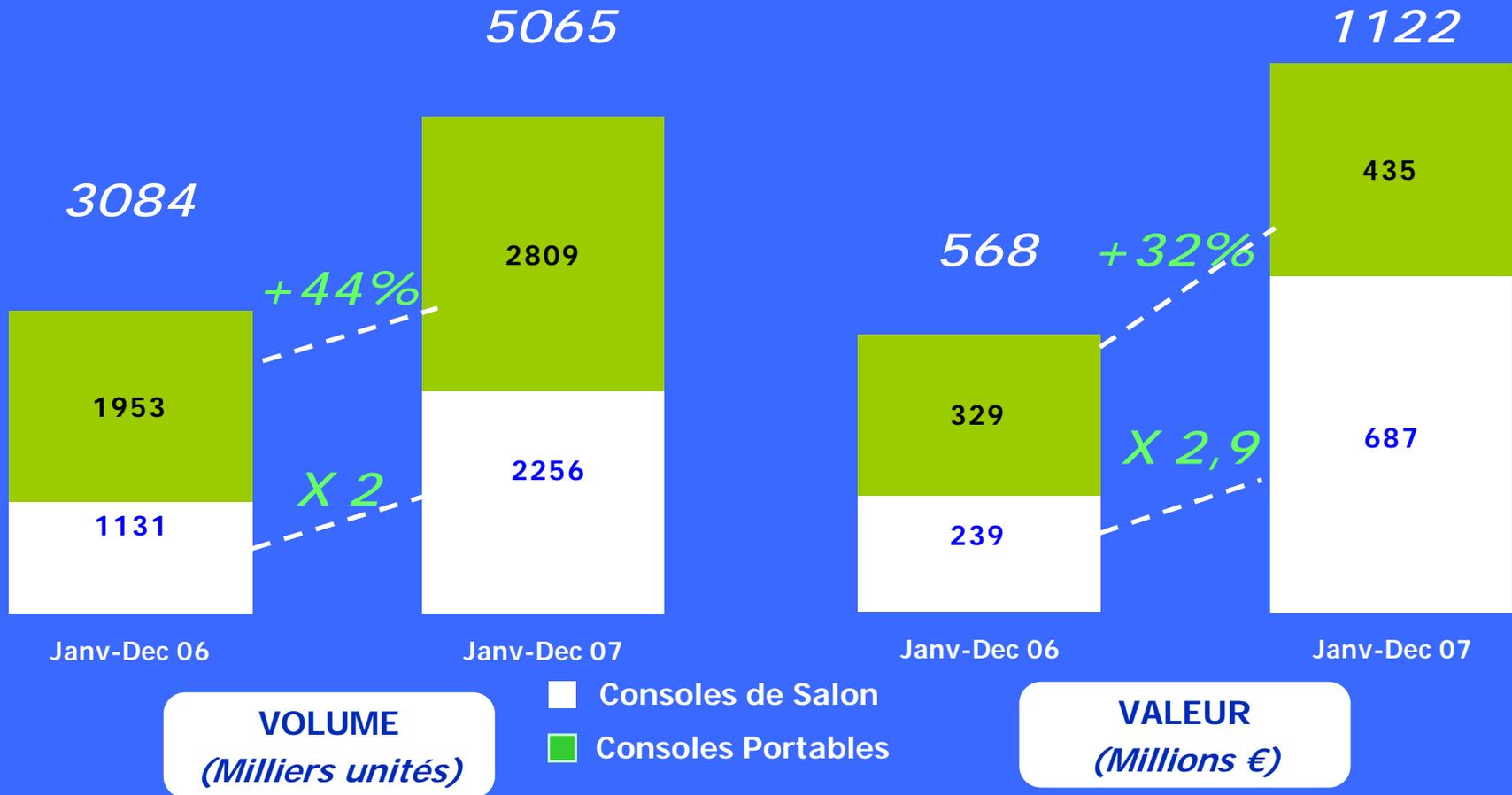
VOLUME
Millions d'unités



Consoles de Salon – Consoles Portables

+ 64%

x 2,2



Loisirs Interactifs : de 2000 à 2007

Ventes en VOLUME et Répartition

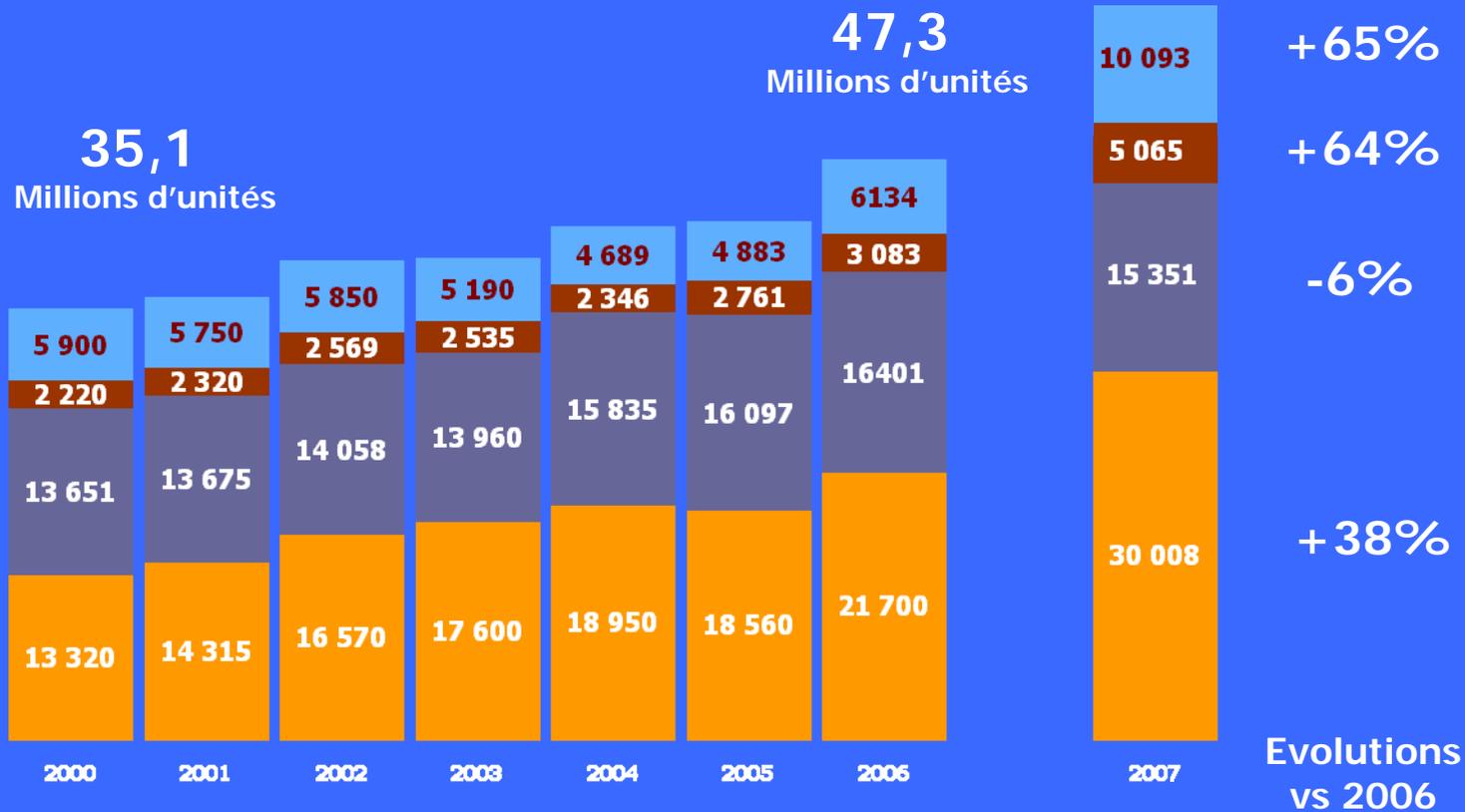
60,5
Millions d'unités ▲ +28%

■ 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)

Source : Panel France GfK

Loisirs Interactifs : Ventes 2007 & Evolutions vs 2006

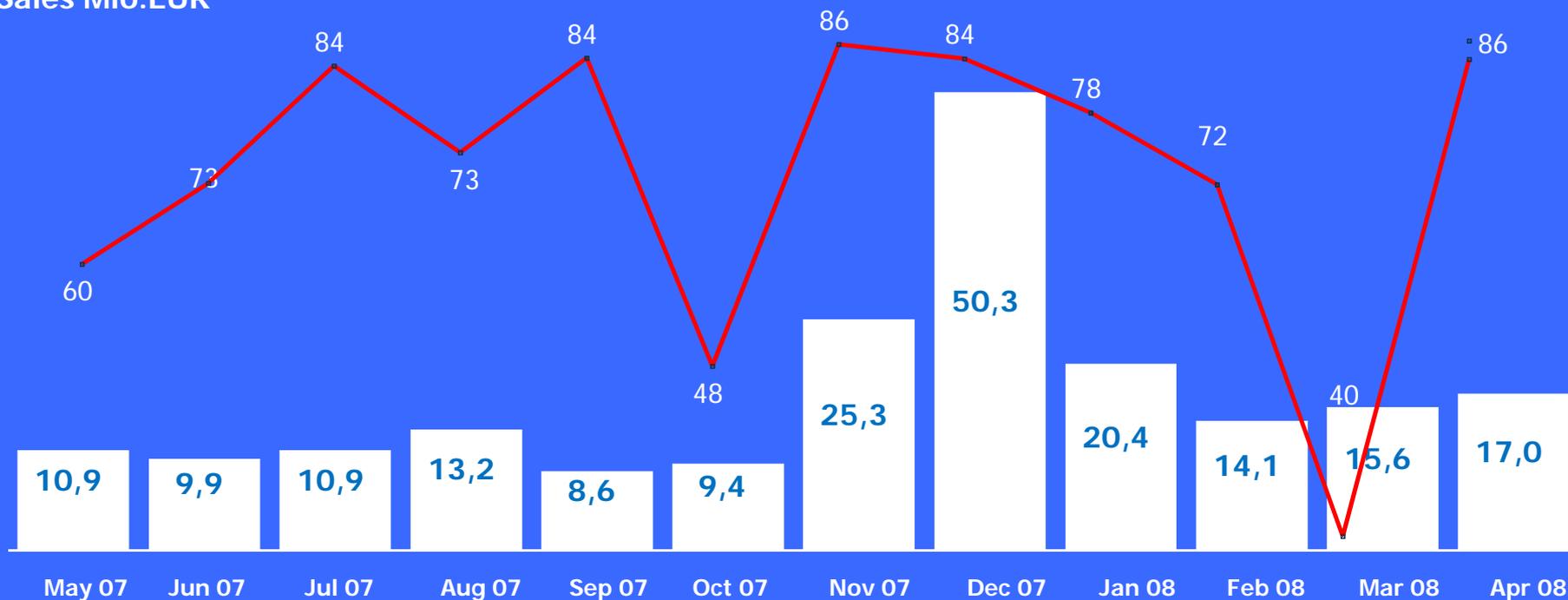
	Volume de ventes (milliers)	Chiffre d'affaires (millions d'€)
 <p>Logiciels pour PC (CD-Rom et DVD-Rom)</p>	15 351 (- 6 %)	509 (+12%)
 <p>Logiciels Consoles (DS, PSP, PS3, PS2, XBOX, WII...)</p>	30 008 (+38 %)	1 131 (+42%)
 <p>Consoles (DS, PSP, PS3, PS2, XBOX, WII...)</p>	5 065 (+64%)	1 122 (x 2,2)
 <p>Accessoires Consoles (DS, PSP, PS3, PS2, XBOX, WII...)</p>	10 093 (+65%)	199 (+61%)

TOTAL PANEL MARKET Janvier - Avril 2008

	Volume (Milliers d'Unités)		Valeur (Millions d'Euros)	
	YTD 07	Evol %	YTD 07	Evol %
 Total Logiciels	13 270	+ 15%	452	+ 33%
CD-Roms de Loisirs	3 395	- 29%	71	- 24%
Logiciels pour consoles	9 875	+ 39%	381	+ 53%
Accessoires	3 562	+ 67%	67	+ 63%

Accessoires pour consoles: Ventes en Valeur (milliers d'Euros) et évolution

Sales Mio.EUR



Accessoires pour Consoles

Ventes en Volume et en Valeur et Evolutions

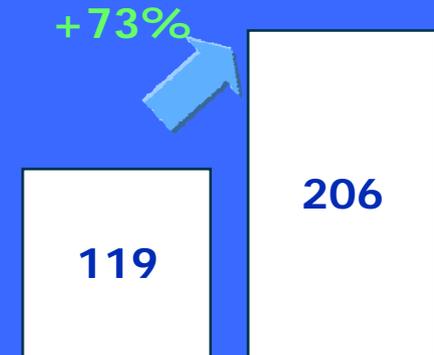
YTD 2007 YTD 2008

CAM 2007 CAM 2008

Sales Ths.Units



Sales Mio.EUR

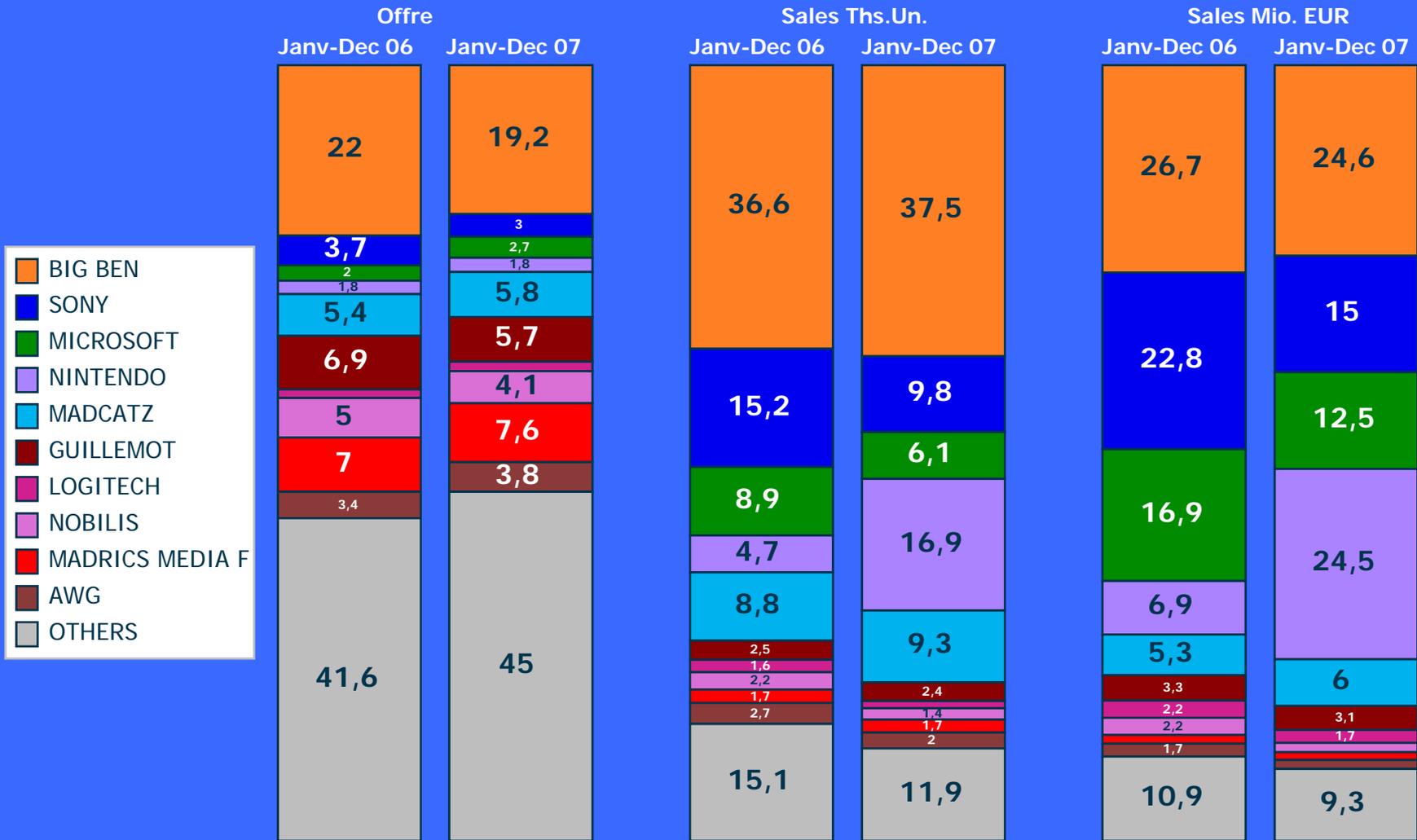


YTD*: Janvier à Avril

CAM**: Mai à Avril

Source : Panel France GfK

Avril 2008



Les formats de consoles – Ventes par format en Millions d'euros

Estimation du marché des consoles en 2007 à 100% de couverture & Évolution par rapport à 2006

	TOTAL MARCHÉ	CONSOLES	LOGICIELS CONSOLES	ACCESSOIRES
TOTAL MARCHÉ	2 451 (+65%)	1 122 (X2,2)	1 131 (+42%)	199 (+61%)
 DS	736 (+92%)	314 (+70%)	386 (X2,1)	37 (X2,6)
 WII	525 (X7,3)	275 (X6,1)	189 (X8,2)	62 (X13,9)
 PS3	382 -	265 -	98 -	18 -
 PS2	312 (-30%)	51 (-41%)	229 (-27%)	32 (-34%)
 XBOX 360	229 (+26%)	96 (+3%)	107 (+55%)	26 (+34%)
 PSP	226 (-4%)	121 (-12%)	90 (+6%)	15 (+21%)
AUTRES PLATEFORMES	42 (-76%)	-	32 (-74%)	9 (-54%)

ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Ventes & Évolutions par formats

Janvier – Avril 2008

ACCESSOIRES CONSOLES	Volume de Ventes (milliers)	Chiffre d'affaires (millions d'€)
TOTAL MARCHÉ	3 562 (+67%)	67,2 (+63%)
 DS	1 207 (+95%)	12,2 (+90%)
 PS2	301 (-36%)	7 (-33%)
 WII	1 038 (X3,2)	26 (X3,3)
 PSP	273 (+21%)	4 (+20,3%)
 XBOX 360	214 (+25%)	8 (+13%)
 PS3	242 (X2,5)	8 (X2,4)
AUTRES PLATEFORMES	281 (+42%)	2,6 (-22%)

ACCESSOIRES POUR CONSOLES

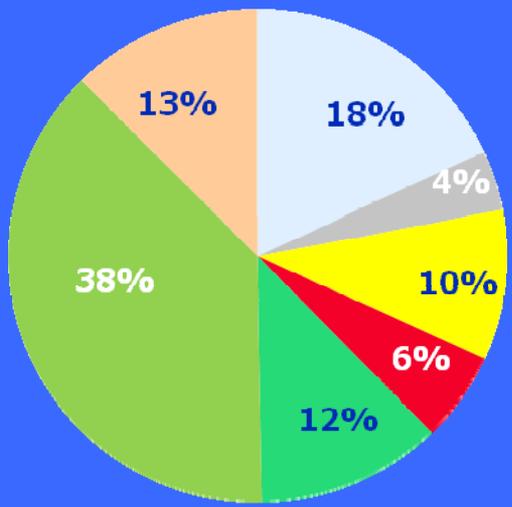
Répartition des Formats – VALEUR

Janvier – Avril 2008

TOTAL MARCHÉ

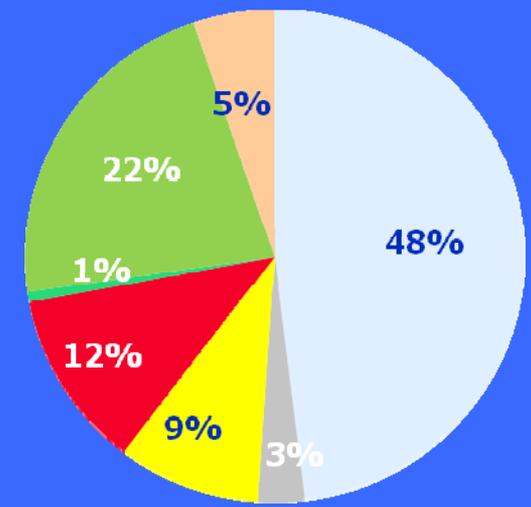
67,2 M€ (+63%)

- TOTAL DS
- WII
- PS3
- PS2
- PSP
- XBOX 360
- OTHERS



BIGBEN DISTRIBUTION

17,6 M€ (+53%)



ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Ventes & Évolutions

TOTAL ACCESSOIRES POUR CONSOLES
Janvier – Décembre 2007

Total Market

bigben
interactive

Distribution

PDM

VOLUME

Millions d'Unités

10 093

+ 65 %

3 788

+ 72 % ▲

Distribution :

37,5 %

55,8%(TP)

VALEUR

Millions d'Euros

199

+ 61 % ▲

48,9

+ 53 % ▲

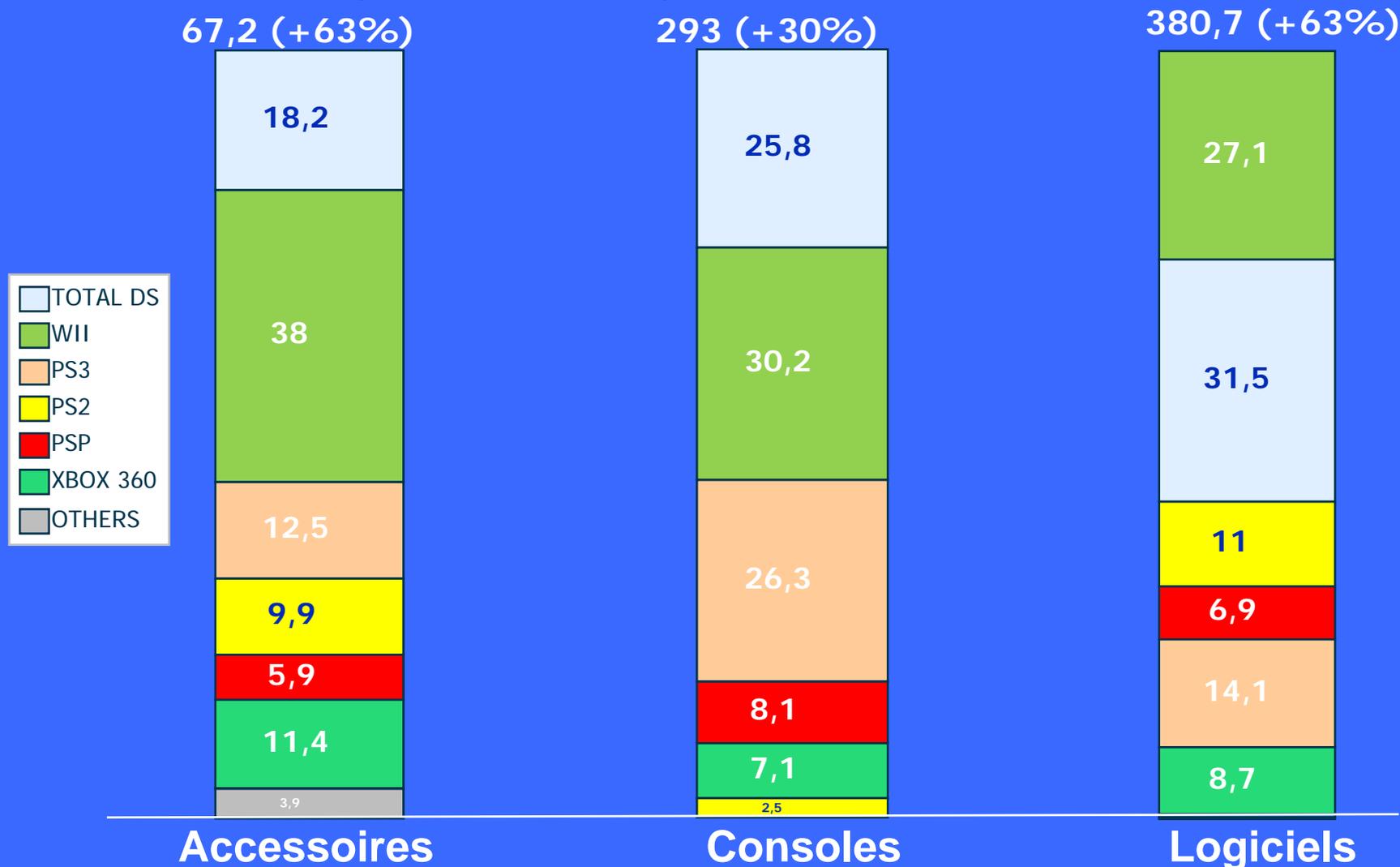
Distribution :

24,6 %

51,2%(TP)

Le cycle produits : le poids des accessoires et des logiciels

Ventes par format en milliers d'euros
Janvier – Avril 2008 (vs. Janvier – Avril 07)



ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Estimations & Évolutions

TOTAL ACCESSOIRES POUR CONSOLES
Janvier – Avril 2008

Total Market

bigben
interactive

Distribution

PDM

VOLUME

Millions d'Unités

3 562

+ 67 % ▲

1 391

+54% ▲

Distribution :

35,5 %

56,5% (TP)

VALEUR

Millions d'Euros

67,2

+ 63 % ▲

17,6

+ 53% ▲

Distribution :

23,9 %

54%(TP)

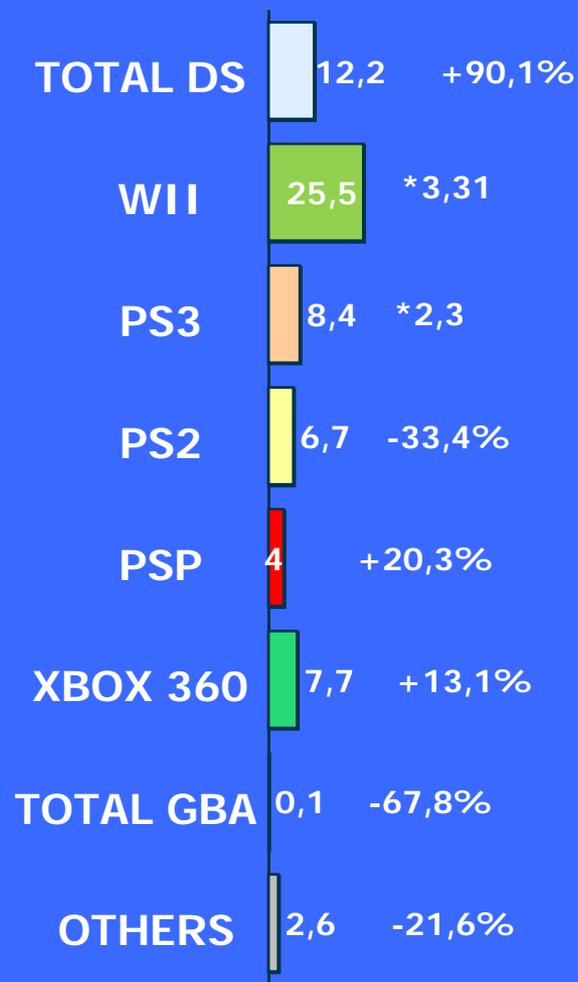
ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Ventes & Évolutions par formats

Janvier – Avril 2008

Sales Ths. Units

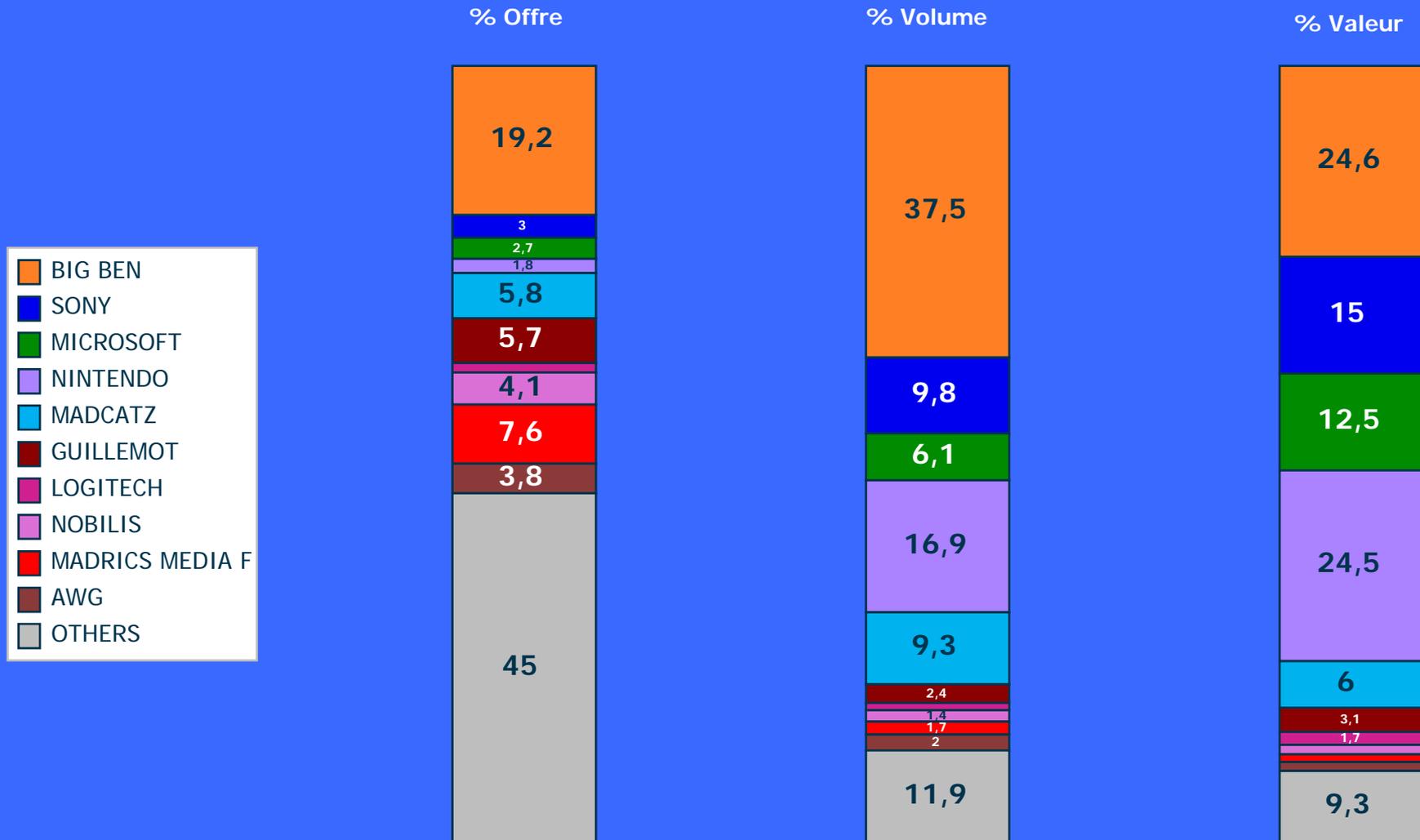
Sales Mio. Value EUR



ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Part de Marché Distributeurs Accessoires

Janvier – Décembre 2007

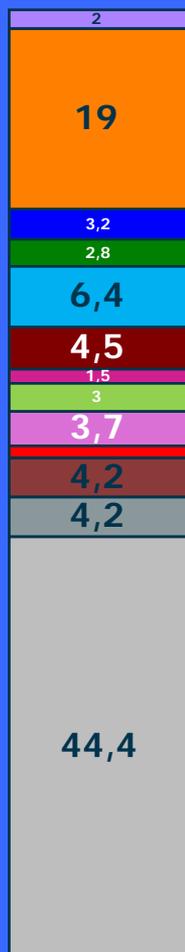


ACCESSOIRES POUR CONSOLES

Part de Marché Distributeurs Accessoires

Janvier – Avril 2008

% Offre



% Volume



% Valeur



- NINTENDO
- BIG BEN
- SONY
- MICROSOFT
- MADCATZ
- GUILLEMOT
- LOGITECH
- LYGO
- NOBILIS
- TECHTOOLS
- AWG
- DIVERS EDIT/DIS
- OTHERS

VOLUME*(Milliers d'unités)*

	Hypothèse Basse	Prévision GfK	Hypothèse Haute
Consoles de Salon	2.250 (=)	2.700 (+20%)	3.450 (+53%)
Consoles Portables	2.800 (=)	3.200 (+14%)	3.500 (+25%)
Consoles Total	5.050 (=)	5.900 (+16%)	6.950 (+37%)

VOLUME
(Milliers d'unités)

	Hypothèse Basse	Prévision GfK	Hypothèse Haute
Salon	16.690 (+11%)	18.950 (+26%)	22.080 (+46%)
Portables	18.750 (+26%)	20.300 (+36%)	22.900 (+54%)
Logiciels Total	35.440 (+18%)	39.250 (+31%)	44.980 (+50%)

VOLUME*(Milliers d'unités)***Hypothèse Basse****Prévision GfK****Hypothèse Haute****CD-roms
de Jeu****7.500
(-28%)****8.000
(-23%)****9.000
(-13%)**

Perspectives 2008-09

- Une croissance sans précédent (+57%)
- Des consoles induisant un nouveau mode de jeu
 - Immersion totale facilitée par les accessoires
 - Utilisation instinctive, forte ergonomie
- Elargissement de la population de joueurs
 - Toutes tranches d'âge et catégories
(67 % des nouveaux joueurs ont + 35 ans / sont des femmes)
 - Progression du ludo-éducatif (fitness, vie pratique etc)

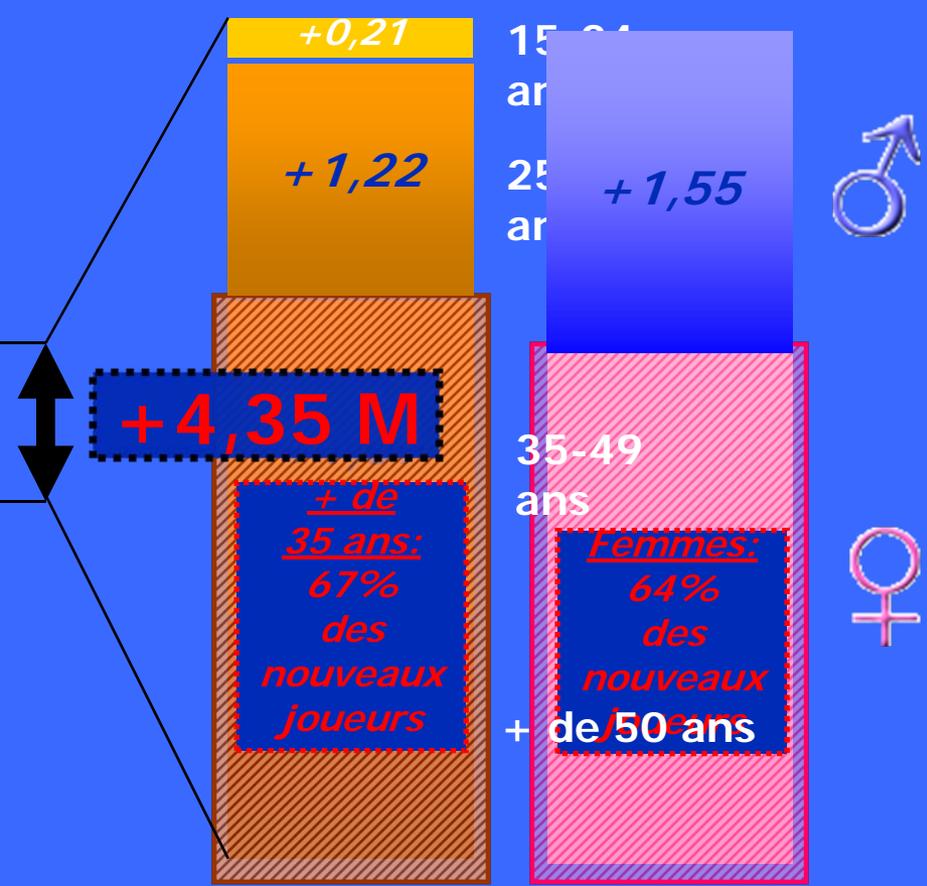
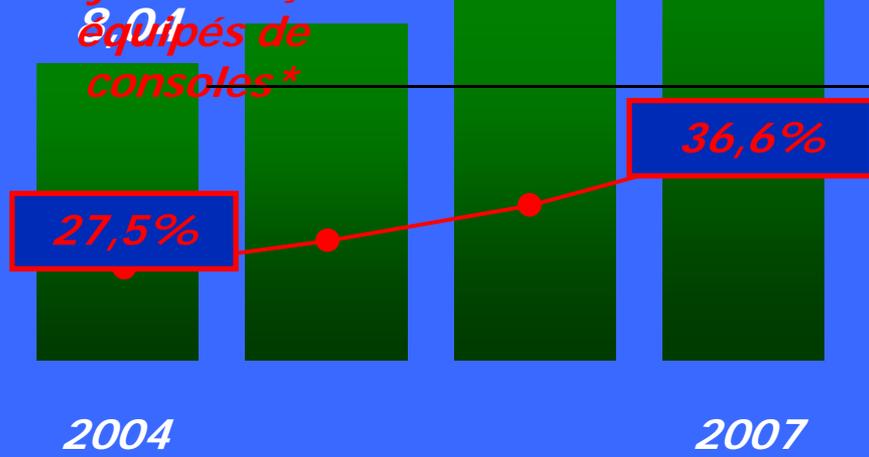
La population des joueurs en France s'élargit sensiblement



60,1 % des foyers français équipés d'un PC
46,1% connectés au haut débit *



Joueurs consoles
(Millions d'individus)
*% foyers français équipés de consoles**



*Source: Référence des Equipements Multimédia, GfK/Médiamétrie

Source: Etude GfK Produits culturels 2007

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**
 - Une tendance de fond du marché
 - Le succès des bundles Wii Fit, Guitar Hero, Mario Kart

- **Nouvelle dimension de l'Accessoire:**
 - Plus un simple consommable mais une partie intégrante du jeu

- **Déclinaison des savoir-faire de BigBen :**
 - Edition de jeu
 - Leadership en accessoires

- **Une ambition :**
 - Devenir un des leaders de ce nouveau segment de marché

- **Un chiffre d'affaires annuel supérieur à 90 M€**
 - Croissance en Accessoires
 - Nouvelle donne de la Distribution Exclusive (Edition)
 - Progression des activités Grossiste et Audio&Cadeaux

- **Accessoires + Edition : 80% du C.A.**

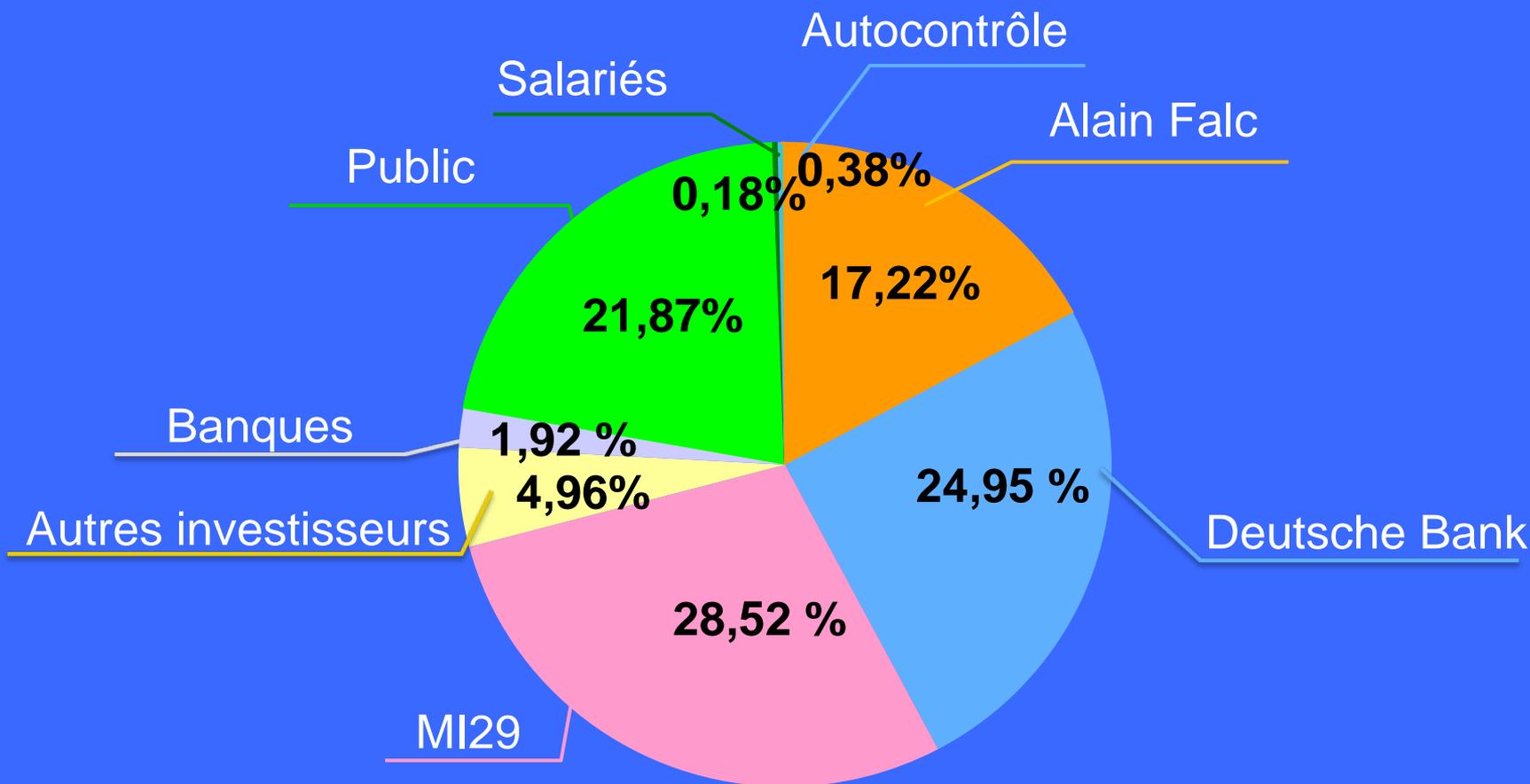
- **Une dette financière nette ramenée à moins de 30% des fonds propres**

Une exploitation assainie

- Marge et frais généraux optimisés
 - Frais financiers contenus

Résultat opérationnel :

Objectif 15%



Dates-butoir pour l'information financière

■ Exercice 2007-2008

→ CA 1^{er} trimestre : le 29 juillet 2008

→ CA 2^{ème} trimestre : le 04 novembre 2008

→ Résultats semestriels : le 25 novembre 2008

→ CA 3^{ème} trimestre : le 3 février 2009

→ CA 4^{ème} trimestre : le 5 mai 2009

→ Résultats annuels : le 4 juin 2009