

Le 27 juillet 2010

Chiffre d'affaires trimestriel de € 16,6 millions

Progression de 26,3 % par rapport à l'exercice précédent

Au 1^{er} trimestre de l'exercice 2010/11, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 16,56 M€, en progression de 26,3 % par rapport au 1^{er} trimestre 2009/10.

Le secteur du jeu vidéo ne s'est pas durablement redressé depuis 18 mois et reste toujours en recul sur les 6 premiers mois de l'année calendaire 2010, l'activité décroissant en moyenne de 10 à 20 % selon les territoires européens.

Chiffre d'affaires	2009/10	2010/11	Variation
	M€	M€	
1 ^{er} Trimestre	13,10	16,56	+ 26,3%

Sur le trimestre, le chiffre d'affaires a été réalisé pour 37,8 % par les implantations du Groupe hors de France. Les ventes à l'export effectuées par l'ensemble des entités Groupe dans les pays tiers, représentent quant à elles 25,6% du chiffre d'affaires consolidé par marché de destination contre 23,2% au 1^{er} trimestre 2009/10.

Le 1^{er} trimestre du nouvel exercice a été globalement positif pour BIGBEN INTERACTIVE avec :

- En France, les ventes enregistrent une hausse globale de + 33 % par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, l'ensemble des secteurs étant en progression marquée, avec non seulement les Accessoires (+15 %) mais surtout les produits Audio (+84 %) et la Distribution Exclusive (+56 %), avec le succès des titres édités par le Groupe (82 % du total distribué). L'activité de Distribution Non Exclusive (grossiste) retrouve elle aussi des couleurs (+51%) en particulier grâce au succès de « *Red Dead Redemption* » de TakeTwo.
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE ont été en progression (+ 17 %) par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, avec une évolution néanmoins contrastée selon les territoires. L'Accessoire progresse de 39 % et la Distribution Exclusive de 15 % au Benelux, tandis que les ventes de produits Audio, certes dans de faibles volumes, sont elles en forte progression (+76%). La hausse d'activité de la filiale allemande (+31 %) résulte de la bonne tenue de l'Accessoire (+19%) et de la montée en puissance de la distribution des produits édités par le groupe, produits plus récemment commercialisés sur la zone. Les livraisons hors Groupe de la filiale de Hong Kong sont en recul (-20%), du fait de la réorientation des courants d'achat par la distribution européenne préférant se fournir auprès des implantations européennes du Groupe afin de gérer au plus serré leurs stocks.



L'Accessoire, premier métier du groupe, représente 66,0% des ventes trimestrielles consolidées. Cette part est en recul par rapport au 1er trimestre 2009/10 mais reste supérieure à la moyenne constatée (62,9%) pour les 12 mois du dernier exercice écoulé. La montée en puissance de la Distribution Exclusive dans la structure d'activité est liée au succès des titres édités par le Groupe, en particulier les produits combinant jeu et accessoire, comme « *Hunting Challenge* », « *My Body Coach* » ou « *Cyberbike* ».

Métiers (chiffres annuels cumulés)	30.06.2009	30.06.2010
Accessoires	73,9%	66,0%
Distribution exclusive	10,7%	13,0%
Coeur de métier Groupe	84,6%	79,0%
Audio & Cadeaux	8,8%	12,6%
Non exclusif	6,6%	8,4%
Total	100,0%	100,0%

Grâce à la part des ventes d'accessoires et des jeux en édition impactant favorablement la marge brute, l'exploitation du Groupe a été bénéficiaire au cours du premier trimestre de l'exercice, à un niveau largement supérieur à celui de l'exercice antérieur.

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 encore hésitant, BIGBEN INTERACTIVE a consolidé ses parts de marché grâce à une offre produits en phase avec les consoles dont les bases installées sont les plus importantes au niveau du marché.

Le 2^{ème} trimestre verra la sortie d'une nouvelle gamme d'accessoires pour la manette à détection de mouvement *Move Controller* liée à la console PlayStation3® de Sony.

Par ailleurs la gamme d'accessoires pour *iPhone*® lancée à la fin de l'exercice précédent a enregistré des ventes prometteuses mais qui ne représentent pas encore 1 % du chiffre d'affaires trimestriel. De même, une première gamme d'accessoires, à l'image de celle très qualitative de la gamme pour *iPhone*®, a été proposée dès la sortie en France de *iPad*®, pour protéger et transporter ce nouvel accessoire multimédia.

Jeux en édition :

Les ventes du 1^{er} trimestre 2010/11 confirment toujours la pertinence de la stratégie éditoriale menée depuis plus de deux ans par BIGBEN INTERACTIVE, consistant à proposer des concepts innovants associant un accessoire inédit à un jeu vidéo accessible à toute la famille. Ainsi, l'engouement du public constaté depuis six mois pour « *Cyberbike* » (associant un vélo d'appartement à un jeu pour Wii™) s'est maintenu au 1^{er} trimestre de l'exercice en cours.



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>



Trois jeux immersifs sur Nintendo Wii vont compléter l'offre au 2^{ème} trimestre avec

- « *Pétanque Master* », la simulation du jeu de pétanque développée en partenariat avec OBUT, leader des équipements professionnels de la Pétanque ;
- « *Deer Drive* », un jeu de chasse au gros proposé avec le fusil de chasse à canon basculant qui a fait le succès de *Hunting Challenge* en 2009 en Europe ;
- « *Sniper Elite* », un jeu d'action et d'infiltration sur un thème historique (Berlin 1945) avec un fusil à lunette.

Après le succès du jeu « *Mots Croisés* », de nouvelles applications dématérialisées seront lancées avec :

- « *Pucca Noodle Rush* » sur iPhone® (Pucca, héroïne coréenne de dessins animés et de produits dérivés, 2^e licence pour le public féminin après Hello Kitty, devra aider ses oncles à gérer et développer leur restaurant), jeu qui sera ensuite décliné sur DSiWare puis sur Nintendo WiiWare ;
- une série de jeux en téléchargement dans le format « Minis » sur le PlayStation Network (dédié aux consoles PSP et PS3) à savoir « *Tétraminos* », « *Labyrinth* », « *Brick Breaker* » et « *Solitaire* », avant d'être portés sur iPhone®, iPad® et Android®.

o O o

Perspectives

L'activité au 2^{ème} trimestre de l'exercice 2010/11 devrait présenter une croissance supérieure à 10 %. Le premier semestre de l'exercice 2010/11 serait donc en progression significative sur la période comparable de l'exercice précédent qui s'était avéré particulièrement déprimée. L'activité devrait rester soutenue au 3^{ème} trimestre de l'exercice où l'essentiel des ventes est réalisé, cette tendance étant renforcée par le calendrier de sortie des packs « jeu + accessoire » de BIGBEN INTERACTIVE concentré sur la fin de l'année 2010.

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 est confiant sur sa capacité à réaliser les objectifs pour l'exercice clos le 31 mars 2011 qu'il avait communiqué lors de la présentation des résultats annuels le 25 mai dernier, à savoir un chiffre d'affaires annuel d'au moins 100 M€ avec un résultat opérationnel supérieur à 15% du chiffre d'affaires.

*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>