

Le 25 janvier 2011

Chiffre d'affaires trimestriel de € 45,0 millions

Progression de 6,4 % par rapport à l'exercice précédent

Objectifs annuels confirmés

Au 3^{ème} trimestre de l'exercice 2010/11, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 45,02 M€, en progression de 6,4 % par rapport au 3^{ème} trimestre 2009/10. Le chiffre d'affaires consolidé au cours des 9 premiers mois de l'exercice atteint ainsi 82,33 M€, en progression notable de + 12,2 % par rapport à la même période de référence l'année dernière.

La tendance récessive du secteur du jeu vidéo depuis le début de l'année 2009 s'est ralentie sur les 3 derniers mois de 2010 grâce au succès de l'environnement Kinect™ pour la console de salon Xbox360™ de Microsoft et au dynamisme commercial de la console de salon Playstation®3 de Sony, cette dernière prenant une nouvelle dimension grand public avec l'introduction de la manette à détection de mouvement Move®.

Chiffre d'affaires	2009/10	2010/11	Variation
	M€	M€	
1 ^{er} Trimestre	13,10	16,56	+ 26,3 %
2 ^{ème} Trimestre	17,98	20,75	+ 15,4 %
3 ^{ème} Trimestre	42,31	45,02	+ 6,4%
Total 9 mois	73,39	82,33	+ 12,2 %

(données non auditées)

Sur les 9 premiers mois de l'exercice 2010/11, le chiffre d'affaires a été réalisé pour 32,7 % par les implantations du Groupe hors de France. Les ventes à l'export effectuées par l'ensemble des entités Groupe dans les pays tiers, augmentent de 37 % pour représenter 22,3 % du chiffre d'affaires consolidé par marché de destination contre 18,2 % par rapport à la même période de référence de l'exercice 2009/10. Cette tendance atteste du potentiel des accords commerciaux négociés par le Groupe pour son développement à l'international, au-delà des pays dans lesquels il est historiquement présent.

En M€	France	Benelux	Allemagne	Hong Kong	Total
Avr-Dec.2009	47,63	9,41	11,30	5,05	73,39
Avr-Dec.2010	55,42	9,30	13,83	3,78	82,33

(données non auditées)

Malgré un contexte de marché encore difficile, le 3^{ème} trimestre de l'exercice en cours a été globalement positif pour BIGBEN INTERACTIVE avec :

- En France, les ventes enregistrent une hausse globale de + 6,1 % par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, l'Édition (+52%) et l'Audio (+23%) étant en progression marquée tandis que les Accessoires (- 1%) restent stables. Malgré le progrès des ventes en ligne, la Distribution est en fort recul (-35%) du fait de l'absence de nouveautés éditoriales fortes dans le catalogue de jeux distribué. En revanche, les ventes en ligne ont progressé de 42% par rapport au 3^{ème} trimestre de l'exercice précédent.

- Dans les implantations hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE ont été en progression de 7,2 % par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, avec une évolution néanmoins contrastée selon les territoires et les produits.

Au Benelux, la progression s'effectue sur tous les produits Groupe avec une hausse de + 10 % pour les Accessoires et de + 26 % pour l'Audio, les ventes en Edition atteignant quant à elles 1,00 M€ (+ 113%). Comme sur le marché français, la Distribution de produits tiers recule de 36 % en l'absence de nouveautés marquants dans le catalogue resserré de la filiale.

L'activité de la filiale allemande progresse de + 25 % par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, portée par la bonne tenue de l'Accessoire (+ 4 %), la montée en puissance des ventes en Edition (1,30 M€) et l'essor de l'Audio (0,38 M€).

Les livraisons hors Groupe de la filiale de Hong Kong sont en recul de 46 %, du fait en grande partie d'un tassement du marché britannique.

En M€	France	Benelux	Allemagne	Hong Kong	Total
3 ^{ème} trim 2009	29,04	4,02	6,74	2,51	42,31
3 ^{ème} trim 2010	30,80	4,45	8,42	1,35	45,02

(données non auditées)

o O o

L'Accessoire, premier métier du groupe, représente 60,0% des ventes consolidées cumulées sur 9 mois. Cette part, en recul par rapport à la période de référence de l'exercice 2009/10, bien que toujours prépondérante, reflète le succès de l'Edition qui comprend en particulier les packs « jeu + accessoire » édités par le Groupe.

Métiers (chiffres cumulés)	31.12.2009	31.12.2010
Accessoires (consoles+téléphonie)	64,6 %	60,0%
Edition (physique+online)	11,7 %	20,0%
Audio	7,7 %	9,8%
Conception	84,0 %	89,8%
Distribution (Dist. Excl+Non exclusif)	15,9 %	10,1%
Total	100,0 %	100,0%

Cette nouvelle évolution du mix produits vers les propres gammes conçues par le Groupe, avec l'essor de l'Edition et la progression régulière de l'Audio venant compléter le métier phare des Accessoires, ont favorablement impacté la marge brute du Groupe au 3^{ème} trimestre 2010/11.

o O o



Les niveaux d'activités enregistrés depuis le début de l'exercice 2010/11 confirment à nouveau les choix stratégiques effectués par le groupe BIGBEN INTERACTIVE en matière de produits.

Accessoires :

La diversité de la gamme d'accessoires pour consoles proposée par BIGBEN INTERACTIVE a permis de composer avec les différents niveaux de vente des consoles, des gammes étant disponibles pour toutes les consoles, quelque soit leur niveau de maturité sur le marché :

- Les manettes compatibles pour la console PlayStation®3 de Sony, les casques Bluetooth® et les accessoires compatibles pour le Move et le Navcon de la PlayStation®3 connaissent une belle progression ;
- Les gammes pour les consoles Wii™ et DS™ Nintendo connaissent un succès récurrent, y compris les solutions de recharge et de protection, dans un marché désormais en déclin.

Au cours du 4^e trimestre 2010/11, le dynamisme commercial de la PlayStation®3 devrait être favorable à l'offre BIGBEN INTERACTIVE avec :

- L'élargissement de la gamme d'accessoires destinés au produit Move® de la console PlayStation®3 ;
- Le renforcement de la gamme générale d'accessoires pour PlayStation®3, au-delà du produit Move®, suite aux bons résultats de la fin d'année 2010.

Avec l'arrivée de la nouvelle console Nintendo 3DS™, le 25 mars prochain, BIGBEN INTERACTIVE proposera une gamme complète d'accessoires dès le début du mois de mars, gamme représentative d'un savoir-faire basé sur le succès des gammes pour les consoles portables précédentes.

Jeux en édition :

Le 3^e trimestre 2010/11 a été marqué principalement par la sortie de trois coffrets (jeu + accessoire) dont les ventes confirment que les axes choisis par BIGBEN INTERACTIVE sont en adéquation avec la demande du public : « *Sniper Elite* », sur Wii™, le jeu d'action et d'infiltration accompagné d'un fusil à lunette pour une immersion totale a enregistré une très belle performance, « *Cyberbike Magnetic Edition* », la deuxième édition du vélo d'appartement connecté à la Wii™ et « *Western Heroes* », le premier jeu de western familial accompagné de son fusil à canon scié inédit, ont également affiché de bonnes ventes.

Par ailleurs, la vente de jeux en téléchargement se développe quant à elle régulièrement et représente déjà 1% des ventes de titres édités par le Groupe.

Au cours du 4^{ème} trimestre de l'exercice, les offres couplées jeu + accessoire du catalogue de fin d'année devraient connaître un maintien grâce à leur positionnement qualité/prix/accessibilité. A noter également la sortie au cours de ce 4^{ème} trimestre de *Pucca's Race for Kisses* sur Nintendo Wii™ (et WiiWare™) ainsi que *Pucca Noodle Rush* sur iPhone® d'Apple® (et DSiWare™), deux jeux mettant en scène une valeur sûre des licences préférées des petites filles et adolescentes.

o O o



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>



Perspectives

De manière plus globale, le 4^{ème} trimestre de l'exercice 2010/11 devrait être en ligne avec le 4^{ème} trimestre de l'exercice précédent 2009/2010. Sur une base comparable, excluant le très fort volume d'affaires enregistré en mars 2010 avec la distribution du jeu Final Fantasy XIII, l'activité devrait présenter une croissance tangible par rapport au 4^{ème} trimestre 2009/10, croissance fondée sur :

- le succès ininterrompu des gammes d'accessoires pour les consoles de salon de Nintendo et Sony ;
- un niveau de stocks dans la distribution au niveau le plus bas à l'issue de la haute saison, contexte laissant espérer un volume d'affaires soutenu à une période généralement plus calme ;
- l'offre, à la sortie le 25 mars de la console 3DS™ de Nintendo en Europe, d'une gamme complète d'accessoires dédiés qui devrait tirer pleinement parti de la sortie de cette nouvelle console, très attendue par le public.

Au-delà de cet horizon court terme, le succès répété à Noël 2010 de l'offre centrée sur les packs (jeu + accessoire) donne une bonne visibilité au Groupe BIGBEN INTERACTIVE et lui permet de préparer avec sérénité pour 2011 son catalogue centré sur des jeux pour la console PlayStation®3 de Sony. Ainsi, sortiront au 1^{er} trimestre 2011/12 un jeu de fitness et un jeu de pétanque pour cette console, en attendant les titres prévus pour la saison de Noël 2011.

Compte tenu de ce qui précède, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE confirme son objectif de chiffre d'affaires annuel d'au moins 100 M€, pour 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>