

Le 26 octobre 2010

## Chiffre d'affaires semestriel de € 37,3 millions

### Progression de 20,0 % par rapport à l'exercice précédent

Au 2<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2010/11, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 20,75 M€, en progression de 15,4 % par rapport au 2<sup>ème</sup> trimestre 2009/10. Le chiffre d'affaires semestriel consolidé atteint ainsi 37,31 M€ soit + 20,0 % par rapport à la période de référence l'année dernière.

Le secteur du jeu vidéo ne s'est pas durablement redressé depuis 21 mois et reste toujours en recul sur les 9 premiers mois de l'année calendaire 2010, l'activité décroissant en moyenne de 10 à 20 % selon les territoires européens. La bonne santé commerciale de la console de salon Playstation®3 de Sony qui atteint sa phase de maturité en 2<sup>ème</sup> partie de cycle ne peut compenser le déclin des consoles nomades (DS™ de Nintendo et PSP® de Sony) en fin de vie ainsi que l'essoufflement de la console de salon Wii™ de Nintendo, à l'aube d'une nouvelle génération de consoles.

Chiffre d'affaires	2009/10	2010/11	Variation
	M€	M€	
1 <sup>er</sup> Trimestre	13,10	16,56	+ 26,3 %
2 <sup>ème</sup> Trimestre	17,98	20,75	+ 15,4 %
1 <sup>er</sup> Semestre	31,08	37,31	+ 20,0 %

En pratique, l'exercice 2010/11 devrait se caractériser par une saisonnalité classique au 2<sup>ème</sup> semestre de l'exercice en cours, avec des stocks dans les canaux de distribution à nouveau à un niveau très faible, fin septembre 2010, et ce avant la haute saison. Malgré cette saisonnalité de l'activité, le volume d'affaires permettra de dégager un résultat opérationnel en forte progression sur le 1<sup>er</sup> semestre.

Sur les 6 premiers mois de l'exercice 2010/11, le chiffre d'affaires a été réalisé pour 34,0 % 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 52 % pour représenter 23,7% du chiffre d'affaires consolidé par marché de destination contre 18,7% au 1<sup>er</sup> semestre 2009/10.

Malgré un contexte de marché encore difficile, le 2<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice en cours a été globalement positif pour BIGBEN INTERACTIVE avec :

- En France, les ventes enregistrent une hausse globale de + 32 % par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, l'ensemble des secteurs étant en progression marquée, avec non seulement les Accessoires (+24 %) mais surtout les produits Audio (+62 %) et la Distribution Exclusive (+82 %), avec le succès des titres édités par le Groupe (96 % du total distribué). Après un trimestre précédent marqué par la sortie de titres à succès, l'activité de Distribution Non Exclusive (grossiste) se replie par rapport à l'exercice précédent (-16%), en l'absence de grandes nouveautés éditoriales.

- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE ont été en recul de 10 % par rapport à la même période de l'exercice 2009/10, avec une évolution néanmoins contrastée selon les territoires et les produits. L'Accessoire régresse de 7 % et la Distribution Exclusive de 48 % au Benelux, alors que les ventes de produits Audio, certes dans de faibles volumes, sont elles en forte progression (+240%).  
La hausse d'activité de la filiale allemande dans un environnement concurrentiel difficile (+9 %) résulte de la bonne tenue de l'Accessoire (+4%) et de la montée en puissance de la distribution des packs « jeu + accessoire » édités par le groupe (Distribution Exclusive).  
Les livraisons hors Groupe de la filiale de Hong Kong sont en progression (+ 23%), du fait d'un élargissement de la gamme et d'une implantation commerciale renforcée sur le marché australien.

L'Accessoire, premier métier du groupe, représente 63,5% des ventes semestrielles consolidées. Cette part est en recul par rapport au 1er semestre 2009/10 mais reste toujours supérieure à la moyenne constatée (62,9%) pour les 12 mois du dernier exercice écoulé. La montée en puissance dans la structure d'activité de la Distribution Exclusive, qui comprend en particulier les packs « jeu + accessoire », est ainsi liée au succès des titres édités par le Groupe.

Métiers (chiffres annuels cumulés)	30.09.2009	30.09.2010
Accessoires	66,6 %	63,5%
Distribution exclusive	18,3 %	18,8%
<b>Coeur de métier Groupe</b>	<b>85,9 %</b>	<b>82,3%</b>
Audio	7,3 %	10,6%
Non exclusif	7,8 %	7,1%
Total	100,0 %	100,0%

Cette nouvelle évolution du mix produits avec une position toujours prépondérante des Accessoires et la montée en puissance des jeux édités par le Groupe (74,3 % des ventes en Distribution Exclusive) impacte favorablement la marge brute et l'exploitation du Groupe pour le premier semestre de l'exercice en cours.

o O o

Les niveaux d'activités enregistrés au cours 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 à toutes les phases de leur cycle de vie :

Ainsi, les manettes compatibles pour la console Playstation®3 de Sony, ont connu de bonnes ventes, la phase de maturité de la console poussant la consommation d'accessoires adaptables en 2ème partie de cycle ;

Les gammes pour les consoles Wii™ et DS™ Nintendo connaissent un succès récurrent, y compris les solutions de recharge et de protection ;



La gamme resserrée d'accessoires pour Xbox 360™ enregistre des ventes régulières malgré la diffusion plus restreinte de cette console.

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

- la sortie programmée du jeu « Gran Turismo 5 » sur PlayStation®3 qui devrait favoriser les ventes du « Racing Seat », un siège baquet incluant un volant compatible PC et PlayStation®3 et offrant une solution de rangement particulièrement compacte ;
- la déclinaison de la stratégie de packs accessoires avec la livraison du « Suprême Pack » qui, avec sa manette sans fil à vibration, son câble HDMI, son oreillette sans fil et les gâches de jeu pour une meilleure ergonomie, sera l'un des produits phares de la fin de l'année ;
- le lancement d'une gamme de produits destinée au « Move® », la manette à détection de mouvement pour PlayStation®3, cela afin de répondre aux besoins des joueurs avec en particulier diverses solutions de recharge.

Arrivée à la fin de l'exercice précédent, la gamme d'accessoires de BIGBEN INTERACTIVE pour iPhone® poursuit son implantation dans les linéaires et a vu ses ventes tripler sur le trimestre pour représenter 1,2 % du chiffre d'affaires consolidé sur la période. Ainsi, l'ensemble « Must-Have » ou pack des accessoires indispensables, noir ou blanc, reconnu par le fabricant Apple®, devrait être bien accueilli par les possesseurs de iPhone® 3G, iPhone® 3GS et iPhone® 4.

#### Jeux en édition :

Le 2<sup>e</sup> trimestre 2010/11 a été marqué principalement par la sortie de trois jeux dont les ventes confirment que les niches choisies par BIGBEN INTERACTIVE sont en adéquation avec la demande du public : « *Pétanque Master* », sur Wii™, une simulation du jeu de pétanque développé en partenariat avec Obut®, le leader mondial de la boule de pétanque, « *Shimano Extrem Fishing* », un jeu de pêche livré avec un accessoire sous forme de canne à pêche à moulinet et « *Deer Drive* », un jeu de chasse au gros gibier. 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.

Cinq jeux immersifs sur console Wii™ vont compléter l'offre au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice en cours avec :

- « *Remington* » pour chasser différents types d'oiseaux 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 ;
- « *Western Heroes* », qui plonge le(s) joueur(s) dans une ambiance « Western Spaghetti », renforcée par la réplique d'un fusil à canon scié ;



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](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>



- « *Marvel Super Heroes* », destiné aux enfants qui pourront s'identifier à leur super héros préféré, grâce à l'un des masques intégrant une technologie de type « 3D » compatible avec tous les téléviseurs ;
- « *Pucca – la course aux bisous* », un jeu que la presse enfantine a déjà plébiscité pour son originalité et le traitement de cette licence reconnue en Corée et de plus en plus courue en Europe.

o O o

### Perspectives

BIGBEN INTERACTIVE prévoit, dans le prolongement de l'activité à la fin du 1<sup>er</sup> semestre, de bonnes perspectives au 3<sup>ème</sup> trimestre pour les ventes de Noël avec :

- un carnet de commandes en Accessoires, le métier le plus rémunérateur du Groupe, qui s'établit à un niveau proche de celui enregistré à la même période de l'exercice précédent ;
- le succès ininterrompu des gammes d'accessoires BIGBEN INTERACTIVE pour les consoles Nintendo et celui attendu dans la nouvelle phase du cycle avec les accessoires pour PlayStation3 ;
- un très fort référencement des nouveaux packs « jeu + accessoire immersif » car répondant à une demande récurrente du marché ;
- le référencement des gammes audio dans la plupart des enseignes de la grande distribution.

Nonobstant une situation mitigée du secteur du jeu vidéo depuis le début de l'année civile et l'importance des enjeux commerciaux et logistiques liés à la concentration extrême de l'activité sur les semaines à venir, les commandes en portefeuille et le calendrier de sortie des packs « jeu + accessoire » devraient permettre au Groupe BIGBEN INTERACTIVE d'atteindre son objectif de chiffre d'affaires annuel d'au moins 100 M€ avec un résultat opérationnel supérieur à 15% du chiffre d'affaires, sur la base de ventes de Noël 2010 marquant le retour à une saisonnalité appuyée comme le laissent présager les premières tendances d'octobre.

L'ensemble de nos résultats sera communiqué lors de la réunion de présentation des résultats semestriels qui se tiendra le 16 novembre 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](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : <http://www.bigben.fr>