

Chiffre d'affaires trimestriel de € 39,5 millions (+ 6,0 %)

Objectifs annuels confirmés

Au 3^{ème} trimestre de l'exercice 2008/09, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 39,51 M€, en progression de 6,0% par rapport aux 37,26 M€ réalisés au 3^{ème} trimestre 2007/08. Le chiffre d'affaires consolidé sur 9 mois atteint 81,76 M€ soit +20,4 % par rapport à la période de référence l'année dernière.

Malgré un climat économique dégradé, le marché des consoles de jeu vidéo a concentré l'attention du public et les achats des consommateurs pour les cadeaux de Noël. L'évolution a été néanmoins contrastée dans le temps et selon les plateformes : les ventes consommateurs, tirées par les consoles de salon, se sont envolées dans les deux dernières semaines du trimestre après un automne en demi-teinte. De même, le dynamisme de la console Wii TM de Nintendo ne s'est pas démenti alors que les ventes de consoles nomades DS TM ont été en retrait du fait de l'attentisme des consommateurs lié à l'annonce de la sortie prochaine de la nouvelle version DSI TM. Les bases installées de ces machines n'en sont pas moins aujourd'hui plus élevées que celles atteintes à la même phase du cycle précédent et plus encore que par le passé, il s'est ainsi vendu 31 millions de consoles DS en Europe (et plus de 6 millions en France) depuis sa sortie en 2006, ce qui constitue un record absolu en la matière.

Chiffre d'affaires	2007/08	2008/09	Variation
	M€	M€	
1 ^{er} Trimestre	14,20	21,37	+ 50,4%
2 ^{ème} Trimestre	16,44	20,89	+ 27,0%
3 ^{ème} Trimestre	37,26	39,51	+6,0%
Total 9 mois	67,90	81,77	+20,4 %

Sur les 9 premiers mois de l'exercice, BIGBEN INTERACTIVE a réalisé 47,0 % de son chiffre d'affaires à l'international.

Dans un environnement difficile marqué par l'extrême prudence de l'ensemble des circuits de distribution malgré la résilience du jeu vidéo, le 3^{ème} trimestre du nouvel exercice a été globalement favorable pour BIGBEN INTERACTIVE :

- En France, les ventes sont stables (0%) par rapport à la même période de l'exercice 2007/08. L'Accessoire est en retrait (-6%) du fait de la réduction drastique de ses approvisionnements par la distribution avant Noël mais les sorties-caisse sur les produits sont en progression et les stocks dans les canaux de distribution sont à un niveau minimal à l'issue de la période des fêtes. Les ventes d'accessoires ont suivi l'évolution du marché pour le hardware, favorable pour la console de salon Wii et réservée pour la console nomade DS.
- La reprise (+ 18%) de l'activité Audio&Cadeaux malgré l'environnement difficile du marché des produits bruns, se confirme grâce à la bonne réception donnée par le marché à la nouvelle offre concentrée sur des produits de niche dont les tourne-disques encodeurs.

- La Distribution exclusive est portée (+29%) par le succès des Jeux développés pour le groupe sur console Wii et des ensembles jeu+accessoire pour cette console (*Cocoto Magic Circus* et pistolet, *Crazy Mini Golf* et club de golf). Le succès est en revanche mitigé pour les jeux dédiés à la console DS du fait de la contraction des ventes de hardware et de l'offre pléthorique de titres sur ce support.
- Hors de France, les ventes de BIGBEN INTERACTIVE concentrées sur les cœurs de métier Groupe ont, elles aussi, été favorables (+ 19%) sur le troisième trimestre de l'exercice en cours par rapport à la période de référence de l'année dernière, avec la poursuite de la croissance en Allemagne (+21%), une forte progression du métier de l'Accessoire au Benelux (+48%) qui compense le recul important de la distribution exclusive sur cette zone (-23%) et une avancée prometteuse de l'Accessoire dans les autres territoires export (+53%).
- Le métier de l'Accessoire, toujours porté par une situation de marché favorable, a augmenté de 9,9% ses ventes au niveau consolidé par rapport à la même période de l'exercice 2007/08.

Sur les 9 mois de l'exercice en cours, la part relative de l'Accessoire a dépassé le niveau de l'exercice antérieur avec le développement des ventes dans les principales implantations du groupe et à l'export. Le recul de la part relative de la Distribution exclusive dans la structure d'activité du Groupe est lié à un nouveau redimensionnement du catalogue au Benelux avec un souci d'optimisation du couple risque-rentabilité.

Métiers (chiffres cumulés)	31.12.2007	31.12.2008
Accessoires	62,4 %	67,3 %
Distribution exclusive	16,4 %	12,6 %
Coeur de métier Groupe	78,8 %	79,9 %
Audio & Cadeaux	5,4 %	5,3 %
Non exclusif	15,8 %	14,8 %
Total	100,0 %	100,0 %

Grâce à cette évolution régulière du mix produits en faveur des accessoires, l'exploitation du Groupe a dégagé un résultat en forte progression pour les 9 premiers mois de l'exercice en cours.

o O o

Perspectives

Le 4^{ème} trimestre de l'exercice 2008-09 devrait confirmer la tendance du 3^{ème} trimestre. En particulier, le dynamisme de la console de salon Wii™ et le faible niveau de stocks dans la distribution à l'issue des fêtes, devraient permettre un volume d'affaires soutenu à une période généralement plus calme après la saison de Noël.

Compte tenu de la bonne saison de Noël 2008 et en l'état actuel de ses connaissances sur l'évolution à court terme du marché, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE confirme pour l'exercice clos le 31 mars 2009 un objectif de croissance du chiffre d'affaires annuel supérieure à 15 % avec une rentabilité opérationnelle de 18% reflétant l'évolution du mix produits.

*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).*