

Précision sur les Objectifs financiers 2011-12

Un objectif initial 2011-12 relatif au périmètre historique

Le Groupe BIGBEN INTERACTIVE communique régulièrement sur un objectif annuel de chiffres d'affaires et de résultat opérationnel et a en conséquence donné lors de la présentation des résultats de l'exercice 2010-11, un objectif pour le nouvel exercice 2011-12.

Ainsi, fort de la performance obtenue au 31 mars 2011 (101 M€ de CA et 15,5 M€ de résultat opérationnel) et en l'état de ses connaissances sur l'évolution à court terme du marché du jeu vidéo fin avril 2011, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE s'est donné le 12 mai 2011 comme objectif - à périmètre constant - un chiffre d'affaires annuel en croissance de 6% pour dépasser 107 M€ et un résultat opérationnel devant s'établir à plus de 16% pour l'exercice clos le 31 mars 2012, la progression de ces deux agrégats étant en ligne avec celle enregistrée à l'exercice précédent.

Un secteur du jeu vidéo sur console en mutation

Cet objectif a été réaffirmé le 26 juillet 2011 lors de la publication du chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2011-12, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE considérant alors que la baisse significative du chiffre d'affaires enregistrée au cours du 1^{er} trimestre était due à une perturbation passagère du marché et que ses ventes de Noël 2011 soutenues par un fort programme de nouveautés permettraient de rattraper ce retard à la clôture de l'exercice le 31 mars 2012.

L'atonie du marché du jeu vidéo sur consoles a en pratique surpris par son intensité et sa durée, en particulier avec le lancement laborieux de la console nomade de nouvelle génération 3 DS de Nintendo générant des ventes largement inférieures aux attentes. La baisse de prix de cette console à mi-août, en une période généralement favorable au jeu sur console nomade, n'a pas généré une reprise suffisante pour rattraper sur le 2^{ème} trimestre de l'exercice le décalage d'activité constaté au 1^{er} trimestre.

L'intégration de ModeLabs dans le périmètre

Concomitamment à cette période de transition pour l'univers du jeu vidéo, le rapprochement réalisé à l'été 2011 avec ModeLabs, leader dans la conception d'accessoires et la distribution de téléphones mobiles, a permis à BIGBEN INTERACTIVE la constitution d'un groupe de taille significative à l'échelle européenne, positionnant le nouvel ensemble comme un leader des produits de convergence multimédia en Europe.

L'activité de ModeLabs a été intégrée à compter du 1^{er} septembre 2011 par le Groupe BIGBEN INTERACTIVE, les métiers présents au sein du groupe acquis ont été répartis selon le modèle mis en place à l'exercice précédent. Ainsi les accessoires de téléphonie de ModeLabs rejoignent en Conception l'activité Accessoires qui comprenait déjà une ligne d'accessoires téléphonie tandis que la distribution de téléphones mobiles vient compléter la Distribution.

L'évolution du poids des métiers

La décomposition antérieure des métiers de BIGBEN INTERACTIVE préalable à l'acquisition de ModeLabs, qui faisait la distinction entre Conception de produits propres et Distribution pour compte de tiers, a été conservée pour le nouvel ensemble. Le rapprochement avec ModeLabs a néanmoins fait fortement évoluer le mix de ces activités : l'activité de Conception (concernant par nature les produits propres qui sont les plus margés), qui représentait 90 % de l'activité totale dans le périmètre historique au 31 mars 2011, a été ramenée à 45 % de l'activité du nouvel ensemble au 30 septembre 2011.

Métiers (nouvelle définition)	31.03.2011 Périmètre historique	30.09.2011 Nouveau périmètre
Accessoires (consoles+téléphonie)	62,0%	35,9%
Audio	9,8%	6,7%
Edition (physique+online)	17,9%	2,3%
Conception	89,7%	44,9%
Distrib exclusive	3,8%	6,5%
Non excl (Jeux+mobiles)	6,5%	48,6%
Distribution	10,3%	55,1%
<i>Total</i>	<i>100,0%</i>	<i>100,0%</i>

Il a été par ailleurs procédé à un ajustement progressif des métiers présentés au sein de la Distribution, afin de regrouper les métiers individuels en fonction de leur la position exacte dans la filière et donc la création de valeur. La Distribution Exclusive se positionne en effet en amont dans le métier global de la Distribution car elle a un rapport risque-rentabilité différent (marge supérieure mais contraintes plus fortes de financement de stock) de l'ensemble des activités de Distribution Non exclusive, physique ou en ligne, sans distinction entre les produits considérés (jeux ou téléphones mobiles).

Métiers (ancienne définition)	30.09.2010	30.09.2011	Métiers (nouvelle définition)	30.09.2010	30.09.2011
Accessoires (consoles+téléphonie)	54,7%	35,9%	Accessoires (consoles+téléphonie)	54,7%	35,9%
Audio	6,8%	6,7%	Audio	6,8%	6,7%
Edition (physique+online)	9,6%	2,3%	Edition (physique+online)	9,6%	2,3%
Conception	71,1%	44,9%	Conception	71,1%	44,9%
Dist Excl+Non exclusif	8,6%	10,2%	Distrib exclusive	3,4%	6,5%
Mobiles	20,6%	44,9%	Non excl (Jeux+mobiles)	25,5%	48,6%
Distribution	28,9%	55,1%	Distribution	28,9%	55,1%
<i>Total</i>	<i>100,0%</i>	<i>100,0%</i>	<i>Total</i>	<i>100,0%</i>	<i>100,0%</i>

Il a donc été choisi de communiquer dorénavant sur la Distribution répartie entre mode Exclusif ou Non-exclusif, cela à compter de la présentation des résultats semestriels aux analystes le 22 novembre dernier ainsi que dans le rapport financier au 30 septembre 2011 mis en ligne sur le site de BIGBEN INTERACTIVE.



Des prévisions ajustées au nouvel ensemble

Le 22 novembre 2011, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE a indiqué un nouvel objectif au 31 mars 2012 concernant son nouveau périmètre intégrant ModeLabs sur 7 mois, tenant compte des perspectives d'activité spécifiques à la Conception et à la Distribution.

L'objectif de chiffre d'affaires supérieur à 260 M€ reflète une reprise des ventes en Conception avec la sortie de nouveaux produits en jeu vidéo et en téléphonie, sur la base de ventes de Noël 2011 marquant une reprise du secteur du jeu vidéo comme le laisse présager la tendance de ces dernières semaines. Par ailleurs, le 4^{ème} trimestre de l'exercice devrait voir la mise en place de la nouvelle gamme d'accessoires pour la console PS Vita de Sony.

Toutefois, ces bons éléments de fin d'exercice en Conception ne permettront pas au groupe de rattraper le retard accumulé sur les ventes d'accessoires pour console 3DS au cours du 1^{er} semestre, et de compenser les pertes d'opportunité liées au décalage au cours du 2^{ème} semestre de plusieurs titres importants du catalogue 2011 de jeux en édition. En revanche, les ventes en Distribution seront portées par le dynamisme du marché des smartphones.

L'objectif de résultat opérationnel d'au moins 17 M€ tient compte du nouveau mix d'activités moins favorable à la marge, à la fois dans le secteur du jeu vidéo avec une moindre progression des accessoires et de l'édition, et dans le secteur de la téléphonie dont la croissance est portée par la distribution de mobiles moins margée que les accessoires.

Les ratios de rentabilité ont, à périodes équivalentes sur le 1^{er} semestre 2011/12, évolué à la baisse sous l'action conjuguée de l'évolution du mix avec une Distribution dorénavant prépondérante et de la stabilité des coûts de Conception à rapporter aux plus faibles ventes de produits propres. La progression naturelle des ratios au 2^{ème} semestre 2011/12, soutenue par la reprise des ventes en Conception de produits à valeur ajoutée (Accessoires et jeux en Edition), devrait permettre au groupe de revenir à la clôture du présent exercice à une rentabilité plus conforme à ses ambitions.

*A la fois leader des accessoires de jeux vidéo et leader des accessoires pour mobiles, le nouveau groupe **BIGBEN INTERACTIVE** met aujourd'hui en oeuvre une complémentarité stratégique des savoir-faire et de l'offre produits afin de répondre à l'évolution du monde multimédia. Son ambition est de devenir un leader de la convergence de l'accessoire multimédia et un acteur de 1^{er} plan sur le marché européen, grâce à sa taille, sa capacité de développement et son réseau de commercialisation.*



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>