

Chiffre d'affaires trimestriel de € 161,0 millions

Progression de 39,7 % à périmètre comparable

Objectifs annuels revus à la hausse

Au 3^{ème} trimestre de l'exercice 2011/12, le groupe BIGBEN INTERACTIVE a réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 161,0 M€, en progression de 257,7 % à périmètre réel et de 39,7 % à périmètre comparable, par rapport au 3^{ème} trimestre 2010/11. Le chiffre d'affaires consolidé au cours des 9 premiers mois de l'exercice atteint ainsi 220,3 M€, en progression de + 30,3 % par rapport à la même période de référence l'année dernière.

IFRS	2011/12	2010/11		2010/11	
Chiffre d'affaires	Périmètre Réel *	Périmètre Réel **	Variation	Périmètre Comparable***	Variation
	M€	M€		M€	
1 ^{er} Trimestre	11,8	16,6	- 29,0%	16,6	- 29,0%
2 ^{ème} Trimestre	47,5	20,7	+ 128,8%	37,3	+ 27,4%
3 ^{ème} Trimestre	161,0	45,0	+257,7%	115,3	+39,7%
Total 9 mois	220, 3	82,3	+ 167,5%	169,1	+ 30,3%

(*) Le périmètre réel 2011/12 au 31 décembre 2011 intègre ModeLabs Group à compter du 1^{er} septembre 2011

(**) Le périmètre réel 2010/11 se limite à l'ancien périmètre Bigben Interactive au 31 décembre 2010

(***) Le périmètre comparable 2009/10 intègre sous forme de proforma ModeLabs Group de septembre à décembre 2010

La bonne surprise sur le marché du jeu vidéo est le redressement des ventes de consoles 3DS après l'arrivée de jeux-phares sur cette plateforme ainsi que la bonne tenue des ventes des consoles de salon HD (PS3 et Xbox 360). En revanche, la baisse en hardware et software s'est concentrée sur les deux plateformes de Nintendo en fin de vie (Wii et DS).

Le marché de la téléphonie en évolution rapide fait désormais la part belle aux smartphones et aux tablettes internet. Les deux lignes de produits téléphonie gérées par le Groupe, les accessoires télécoms et les mobiles vendus hors opérateurs ont fortement participé à la croissance de l'activité trimestrielle.

Les ventes d'accessoires ont poursuivi leur forte dynamique, portée par le succès croissant de la création par MODELABS GROUP de produits sous licence (*Kenzo*, *Quiksilver* et *Roxy*) et la stratégie d'élargissement de la gamme dans le cadre de la tendance de convergence, qu'il s'agisse des casques audio « *Colorblock* » ou des accessoires de protection pour tablettes et smartphones.

Les ventes de téléphones mobiles progressent très sensiblement grâce aux opérations spéciales réalisées soit avec des marques (*Zadig & Voltaire* pour Samsung), soit avec des smartphones haut de gamme très attendus pour les fêtes de Noël.

o O o

Sur les 9 premiers mois de l'exercice 2011/12 à périmètre comparable intégrant MODELABS au sein des activités françaises de BIGBEN INTERACTIVE, le chiffre d'affaires a été réalisé pour 9% par les entités du Groupe hors de France contre 16% en 2010-11.

Répartition des activités par territoire, cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires (périmètre comparable)

Cumulé en M€	France	Benelux	Allemagne	Hong Kong	Total
Avril 2010-Dec 2010	142,2	9,3	13,8	3,8	169,1
Avril 2011-Dec 2011	199,3	8,2	8,0	4,6	220,3

Le 3^{ème} trimestre de l'exercice en cours a pour BIGBEN INTERACTIVE été en ligne avec l'évolution des marchés servis, la décroissance des ventes de produits liés au jeu vidéo classique se réduisant fortement tandis que les ventes dans les segments d'activité en-dehors du jeu vidéo classique poursuivent une croissance soutenue.

- En France, les ventes de produits propres en Conception enregistrent une baisse globale de 5% par rapport à la même période de l'exercice 2010/11, l'essor des ventes d'accessoires de téléphone et la progression des produits Audio compensant l'essentiel du recul des Accessoires de jeu vidéo et la forte baisse des ventes en Edition.
- La Distribution, toujours portée par le formidable développement des smartphones, progresse quant à elle de 95 %.
- Hors de France, les ventes essentiellement liées au jeu vidéo sont en fort recul par rapport à la même période de l'exercice 2010/11 :
 - o Le Benelux enregistre un recul global de 28% lié aux performances décevantes des produits issus de la Conception (-18%) qu'il s'agisse d'Accessoires ou d'Edition et à l'absence de nouveauté éditoriale marquante en Distribution exclusive (-64%).
 - o La filiale allemande concentrée sur la commercialisation des produits en Conception connaît un recul général de son activité (-33 %) avec la baisse des ventes d'Accessoires et de jeux en Edition.
 - o Les livraisons hors Groupe de produits de jeux vidéo (Conception) par la filiale de Hong Kong sont en progression de 46 % avec en particulier des ventes d'Accessoires ayant quasiment doublé.

En revanche, les efforts d'implantation de la gamme d'accessoires pour téléphones commencent à porter leurs fruits en Allemagne et au Benelux mais aussi en Italie, en Espagne et en Scandinavie.

Répartition des activités par territoires, cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires (périmètre comparable)

Trimestriel en M€	France	Benelux	Allemagne	Hong Kong	Total
3 ^{ème} trim 2010-11	101,1	4,5	8,4	1,3	115,3
3 ^{ème} trim 2011-12	150,2	3,2	5,6	2,0	161,0

o O o



Le nouveau périmètre incluant MODELABS GROUP fait fortement évoluer à la baisse le poids relatif des produits développés pour compte propre au titre de la Conception.

	(Nouveau Périmètre)	(Périmètre Comparable)
Métiers	31.12.2011	31.12.2010
Accessoires (consoles+téléphonie)	29,1%	43,8%
Audio	4,0%	4,8%
Edition (physique+online)	3,9%	9,6%
Conception	37,0%	58,2%
Distrib exclusive	2,0%	1,9%
Non excl (Jeux+mobiles)	61,0%	39,9%
Distribution	63,0%	41,8%
Total	100,0%	100,0%

o O o

Situation financière

Malgré l'évolution contrastée des marchés servis par le Groupe, le volume d'affaires réalisé au 3^{ème} trimestre permettra de dégager un résultat opérationnel positif sur la période. Par ailleurs, le Groupe conserve une situation financière saine à l'issue de l'acquisition de MODELABS à l'été 2011, financée par crédit bancaire à hauteur de 40 M€.

Perspectives

De manière plus globale, le 4^{ème} trimestre de l'exercice 2011/12 devrait poursuivre la tendance du trimestre écoulé qui serait renforcée par un retour à la croissance des activités liées au jeu vidéo, avec:

- l'offre, à la sortie le 22 février de la console PSP Vita de Sony en Europe, d'une gamme complète d'accessoires dédiés;
- un niveau de stocks dans la distribution en France et à l'étranger 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'actualité éditoriale avec la sortie en février du jeu *Snipers* en Edition et la Distribution Exclusive des jeux *Final Fantasy 13.2* au Benelux et *Test Drive Ferrari* dans toute l'Europe continentale ;
- la progression des activités liées à la téléphonie, qu'il s'agisse de la conception d'accessoires ou de la distribution non exclusive de téléphones ;

Compte tenu de ce qui précède, le Groupe BIGBEN INTERACTIVE relève son objectif de chiffre d'affaires annuel à 290 M€ et est confiant sur sa capacité à dépasser son objectif antérieur de résultat opérationnel d'au moins 17 M€.

*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>