

**CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1ER TRIMESTRE 2016/2017 : 38 M€, + 9,5%****PROGRESSION DU CHIFFRE D'AFFAIRES DES TROIS METIERS****CONFIRMATION DES OBJECTIFS ANNUELS DU GROUPE**

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2016/2017	2015/2016	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>38,0</b>	34,7	+ 9,5%
<i>Dont Gaming</i>	<b>10,0</b>	8,7	+ 14,3%
<i>Dont Mobile</i>	<b>22,7</b>	21,1	+ 7,6%
<i>Dont Audio</i>	<b>5,3</b>	4,8	+ 9,2%

*Données non auditées*

Au 1<sup>er</sup> trimestre de l'exercice 2016/2017 (avril, mai, juin 2016), Bigben Interactive a réalisé un chiffre d'affaires de 38,0 M€, en hausse de 9,5% par rapport au 1<sup>er</sup> trimestre de l'exercice précédent. L'ensemble des métiers est en croissance avec, en particulier, une accélération des ventes de jeux vidéo, en ligne avec le plan *Horizon 2018*. L'augmentation de capital de 7,3 M€ par exercice de BSA en juin 2016 a conforté ce plan qui prévoit une progression significative des investissements pour le lancement de 6 jeux vidéo sur l'exercice en cours puis de 8 à 10 jeux en 2017/2018.

**GAMING**

L'activité Gaming affiche une croissance de 14,3% au 1<sup>er</sup> trimestre avec un chiffre d'affaires de 10,0 M€. Cette performance est portée par l'édition de jeux vidéo qui croit fortement (X 7,4) à 4,5 M€ tirée d'une part, par le succès du nouveau jeu *Sherlock Holmes, the Devil's Daughter*, et d'autre part, par la progression des ventes digitales qui permettent de rentabiliser dans la durée le back catalogue.

Conformément aux attentes du Groupe, sur un marché des consoles fermées aux équipements tiers, les ventes d'accessoires continuent de reculer à 4,0 M€ (- 28,6%). Une tendance néanmoins pondérée par la progression des accessoires sous marque *Nacon* créés par Bigben pour les «gamers PC».

**MOBILE**

L'activité Mobile affiche au 1<sup>er</sup> trimestre 2016/2017 un chiffre d'affaires de 22,7 M€, en progression de 7,6% avec le succès des accessoires haut de gamme pour smartphones premium - *iPhone 6* et *Samsung Galaxy S6* et *S7*, et la forte demande en écrans de protection en verre trempé *Force Glass™* créés par Bigben, vendus à près de 200 000 unités en 6 mois.

**AUDIO**

Cette activité enregistre sur le 1<sup>er</sup> trimestre 2016/2017 un retour à la croissance avec un chiffre d'affaires de 5,3 M€ en hausse de 9,2% grâce à l'essor de la gamme *Thomson* et à la bonne dynamique des produits innovants *Bigben Sound*.

## Répartition des activités par territoire, cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires

Chiffre d'affaires en M€	1 <sup>er</sup> trimestre 2016/2017	1 <sup>er</sup> trimestre 2015/2016	Variation
France	30,5	28,2	+ 8,4%
Benelux	2,2	2,1	+ 2,8%
Allemagne	2,6	2,0	+ 29,5%
Autres territoires	2,7	2,4	+ 12,0%
<b>Total</b>	<b>38,0</b>	<b>34,7</b>	<b>+ 9,5%</b>

### Perspectives

Dans le domaine du Gaming, Bigben Interactive annonce le lancement de la majorité de ses nouveaux jeux vidéo au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice (octobre, novembre et décembre), période stratégique pour les ventes avec les fêtes de fin d'année. Le 2<sup>ème</sup> trimestre qui bénéficiera de la sortie sur console de *Sherlock Holmes, the Devil's Daughter* sur le continent américain et du lancement du jeu vidéo *WRC6* en fin de période, sera néanmoins ponctuellement confronté à une base de comparaison élevée (Sorties des jeux *WRC5* et *Rugby World Cup* au 2<sup>ème</sup> trimestre 2015/16).

Dans le Mobile, le lancement probable d'un nouvel *iPhone™* en septembre prochain devrait renforcer la dynamique des ventes d'accessoires pour smartphones haut de gamme dont le succès s'appuie sur le positionnement premium et innovant de l'offre du Groupe.

Dans l'Audio, Bigben Interactive entend poursuivre ses prises de parts de marché avec un renouvellement d'une partie de la gamme *Thomson*.

Le Groupe confirme les objectifs annoncés en mai dernier, à savoir :

- 2016/2017 : un chiffre d'affaires compris entre 200 et 210 M€ et un ROC supérieur à 5%,
- 2017/2018 : accélération de la croissance du chiffre d'affaires et un ROC supérieur à 7%.

### Prochaine publication :

**Chiffre d'affaires du 2<sup>ème</sup> trimestre 2016/2017 : lundi 24 octobre 2016**

*Communiqués après Bourse*

---

#### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

##### CHIFFRE D'AFFAIRES 2015-2016

202,2 M€

Bigben Interactive est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de conception et distribution d'accessoires mobiles et gaming et de produits audio. Reconnu pour ses capacités d'innovation et de création, le groupe ambitionne de devenir l'un des leaders européens dans chacun de ses métiers.

##### EFFECTIF

Près de 350 collaborateurs

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment C – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long  
ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

##### INTERNATIONAL

9 filiales et un réseau de distribution dans 50 pays

##### CONTACTS PRESSE

CapValue – Edouard Miffre  
[emiffre@capvalue.fr](mailto:emiffre@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 02

[www.bigben-group.com](http://www.bigben-group.com)

CapValue – Gilles Broquelet  
[gbroquelet@capvalue.fr](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01