

**HAUSSE DE 17,9% DU CHIFFRE D'AFFAIRES 2017/18 À 245,4 M€**  
**CHIFFRE D'AFFAIRES DU 4<sup>EME</sup> TRIMESTRE 2017/18 : 55,3 M€ (+ 7,7%)**  
**CONFIRMATION DE L'OBJECTIF DE TAUX DE ROC ANNUEL ENTRE 6% ET 7%**

| IFRS – M€<br>Chiffre d'affaires           | 2017/18      | 2016/17      | Variation      |
|---|--------------|--------------|----------------|
| 1 <sup>er</sup> Trimestre                 | 47,1         | 38,0         | + 23,9%        |
| 2 <sup>ème</sup> Trimestre                | 62,9         | 46,9         | + 34,2%        |
| 3 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup> | 80,1         | 71,9         | + 11,5%        |
| 4 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup> | 55,3         | 51,3         | + 7,7%         |
| <i>Dont Gaming</i>                        | 22,5         | 23,3         | - 3,5%         |
| <i>Dont Mobile</i>                        | 26,5         | 23,0         | + 15,0%        |
| <i>Dont Audio</i>                         | 6,3          | 5,0          | + 26,6%        |
| <b>2017/2018 (12 mois)</b>                | <b>245,4</b> | <b>208,1</b> | <b>+ 17,9%</b> |
| <i>Dont Gaming</i>                        | <b>87,2</b>  | <b>69,7</b>  | <b>+ 25,2%</b> |
| <i>Dont Mobile</i>                        | <b>121,0</b> | <b>105,5</b> | <b>+ 14,7%</b> |
| <i>Dont Audio</i>                         | <b>37,1</b>  | <b>32,9</b>  | <b>+ 13,0%</b> |

<sup>(1)</sup>Données non auditées

### Une année de forte croissance malgré le décalage d'activité sur 2018/19

Bigben a réalisé pour son exercice 2017/18 (clôturé au 31 mars 2018), un chiffre d'affaires de 245,4 M€, en progression de 17,9%. Le Groupe se positionne ainsi au sommet de la fourchette de son objectif d'activité fixé initialement à 245 M€.

Les trois métiers du Groupe participent à la croissance de son activité.

#### GAMING

Les ventes de l'activité Gaming 2017/18 s'élèvent à 87,2 M€, en hausse de 25,2% par rapport à 2016/17 grâce à une forte dynamique des accessoires.

- **Accessoires** : l'activité enregistre un chiffre d'affaires de 52,9 M€, en forte progression (+47,5%) grâce au succès des manettes sous licence *PlayStation®4* créées par le Groupe (*REVOLUTION Pro Controller*, *REVOLUTION Pro Controller 2* et *NACON™ Compact Controller*) et des accessoires pour console *Nintendo SWITCH™*.
- **Edition** : le segment génère des ventes annuelles de 25,6 M€ soit une croissance de 4,3%. Le succès des jeux *WRC7* et *TT Isle of Man* a permis d'amortir l'impact du décalage au 1<sup>er</sup> trimestre 2018/19 de la sortie de *Tennis World Tour®* et *Warhammer Inquisitor Martyr*. Les ventes digitales poursuivent, quant à elles, leur essor (+ 57,7%) et représentent 36% du poids total de l'activité Edition en 2017/18 (contre 24% en 2016/17).

#### MOBILE

L'activité Mobile affiche en 2017/18 une progression de 14,7% de son chiffre d'affaires à 121,0 M€. Le segment a bénéficié de la montée en puissance des coques de protection *Force Case®*, du succès durable des écrans de protection *Force Glass®* et de la dynamique des ventes d'accessoires premium pour les dernières générations de Smartphone.

## AUDIO

Sur un marché légèrement baissier, l'activité Audio continue de gagner des parts de marché avec une hausse de 13,0% du chiffre d'affaires à 37,1 M€. Cette progression est notamment portée par le succès des enceintes lumineuses de la nouvelle marque du Groupe *Lumin'Us* et le renforcement du référencement de la gamme *Thomson*.

### **Hausse de 7,7% des ventes au 4<sup>ème</sup> trimestre, supérieure aux prévisions du Groupe**

Au 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2017/18 (du 1<sup>er</sup> janvier au 31 mars 2018), le chiffre d'affaires de Bigben s'est élevé à 55,3 M€, soit une hausse de 7,7% par rapport à la même période de l'exercice précédent. Cette performance est supérieure aux attentes du Groupe.

Sur la période, malgré une base de comparaison élevée (lancement de la manette *REVOLUTION Pro Controller* pour *PS4®* au T4 2016/17), et le décalage de la sortie de deux jeux à fort potentiel, le Gaming limite son recul (- 3,5% à 22,5 M€) grâce au vif succès du lancement du jeu *TT Isle of Man*. Ce jeu a d'ailleurs représenté le plus important lancement en termes de ventes digitales pour le Groupe, confirmant ainsi le succès et l'accélération de la digitalisation des ventes de jeux.

L'activité Mobile (+ 15,0% à 26,5 M€) a poursuivi sa croissance régulière avec le succès des gammes *Force Glass®* et *Force Case®* et le lancement par Samsung du *Galaxy S9* en Février.

Les ventes de l'Audio, et notamment de sa gamme *Thomson*, ont vu leur croissance accélérer (+ 26,6%) pour atteindre 6,3 M€.

### **Confirmation de l'objectif de taux de ROC 2017/18 entre 6% et 7% du chiffre d'affaires**

Malgré le décalage de la sortie de deux jeux à fort potentiel sur le 1<sup>er</sup> trimestre de l'exercice 2018/19, Bigben confirme pour l'exercice 2017/18 son objectif de Marge Opérationnelle Courante entre 6 et 7% du chiffre d'affaires contre un taux de ROC de 5,3% réalisé en 2016/17.

## **Perspectives 2018/2019**

L'activité devrait afficher une croissance particulièrement significative dès le 1<sup>er</sup> trimestre 2018/19 grâce au lancement des jeux *Tennis World Tour®* et *Warhammer Inquisitor Martyr* initialement prévus en 2017/18 et qui viendront compléter les autres sorties de jeux planifiées en 2018/19. Les ventes en Edition du nouvel exercice devraient ainsi au minimum doubler par rapport à celles de 2017/18. L'activité bénéficiera parallèlement de la commercialisation de la manette *REVOLUTION Pro Controller 2* en Asie, du lancement de nouveaux accessoires sous licence *PS4®* et de la poursuite de la dynamique des marques propres en Mobile et en Audio.

Fort de cette dynamique attendue, le Groupe confirme les objectifs liés à son plan « BIGBEN 2020 » avec pour l'exercice 2019/20 un chiffre d'affaires supérieur à 280 M€ et un taux de ROC égal à 9%.

Les perspectives 2018/19 seront communiquées lors de la publication des résultats annuels 2017/18 le 28 mai prochain et commentées pendant la réunion de présentation des résultats annuels qui se tiendra le lendemain.

## **Prochain rendez-vous :**

**Résultats annuels 2017/18 : lundi 28 mai 2018**

*Communiqué après Bourse*

---

### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2017-18**  
245,4 M€

Bigben est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de la conception et de la distribution d'accessoires mobiles et gaming, ainsi que de produits audio. Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, 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 B – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long  
ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

**INTERNATIONAL**  
9 filiales et un réseau de distribution dans 50 pays  
[www.bigben-group.com](http://www.bigben-group.com)

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