

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} TRIMESTRE 2018/19 EN HAUSSE DE 3,3% À 48,7 M€

CONFIRMATION DES OBJECTIFS POUR L'EXERCICE 2018/19

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2018/2019	2017/2018	Variation
1 ^{er} Trimestre	48,7	47,1	+ 3,3%
<i>Dont Gaming</i>	23,5	14,7	+ 60,0%
<i>Dont Mobile</i>	21,1	26,7	- 21,0%
<i>Dont Audio</i>	4,1	5,7	- 28,8%

Données non auditées

Forte progression de l'édition de jeux vidéo au 1^{er} trimestre 2018/19

Bigben a réalisé au 1^{er} trimestre 2018/19 (avril, mai, juin 2018), un chiffre d'affaires de 48,7 M€, en progression de 3,3%. A périmètre comparable, hors acquisition du studio de développement Cyanide le 20 juin 2018, la hausse est de 0,4%.

GAMING

L'activité Gaming enregistre une croissance de 60,0% au 1^{er} trimestre 2018/19 avec un chiffre d'affaires de 23,5 M€.

- **Jeux vidéo** : Conformément aux attentes du Groupe, l'activité affiche une très forte progression au 1^{er} trimestre avec un triplement de son chiffre d'affaires à 16,2 M€ contre 5,1 M€ au 1^{er} trimestre 2017/18, le chiffre d'affaires Distribution représentant moins de 1 M€. Cette performance est portée par l'excellent accueil commercial de *Tennis World Tour®*, distribué à 500 000 unités. Les ventes consommateurs de ce jeu, qui s'annonce comme un véritable « long-seller », restent soutenues et dépassent d'ores et déjà 200 000 unités. Des patches ont amélioré la qualité du jeu et d'autres seront diffusés à l'avenir ainsi que des contenus additionnels. Ce jeu continuera à générer un chiffre d'affaires significatif pendant plus d'un an. Fortes des ventes en ligne de *Tennis World Tour®* qui constituent un record pour Bigben et du fond de catalogue, les ventes digitales de jeux vidéo enregistrent une progression record de +160% et représentent 24,8% du chiffre d'affaires Edition.
- **Accessoires** : L'activité Accessoires Gaming est confrontée à un effet de base défavorable avec le 1^{er} trimestre 2017/18 (lancement des accessoires pour la dernière console *Nintendo SWITCH™* et élargissement de la gamme des manettes *REVOLUTION Pro Controller*) qu'ont partiellement compensé les bonnes ventes des accessoires *NACON™* et des casques audio pour consoles et PC. Ainsi, le chiffre d'affaires de cette activité ressort en recul de 24,4% à 7,3 M€ contre 9,6 M€ au 1^{er} trimestre de l'exercice précédent.

MOBILE

L'activité accessoires pour Mobile affiche au 1^{er} trimestre 2018/19 un chiffre d'affaires de 21,1 M€, en baisse de 21,0%. Cette orientation est liée, d'une part à un fort effet de base avec un 1^{er} trimestre 2017/18 (lancement du Samsung S8), et d'autre part à un accueil commercial décevant pour les derniers smartphones premium. Cette tendance est néanmoins pondérée par la poursuite de l'essor des marques propres *Force Glass®* (écrans de protection) et *Force Case®* (coques de protection) qui ont connu une progression de +25% et par la montée en puissance des accessoires Bigben pour *Huawei*, marque en plein développement en France.

AUDIO

Compte tenu d'une base de comparaison élevée au 1^{er} trimestre 2017/18 liée à des opérations exceptionnelles, l'activité Audio affiche des ventes en recul de 28,8% à 4,1 M€.

Perspectives favorables de croissance

Au 2^{ème} trimestre, la croissance devrait être soutenue, avec une contribution majoritaire du Gaming.

GAMING

L'activité va bénéficier en Edition du lancement de deux jeux à fort potentiel : *Warhammer Inquisitor Martyr* et *V-Rally 4*. Les ventes digitales, source de forte valeur ajoutée, devraient poursuivre leur essor avec ces sorties. Les équipes de Bigben et du studio Cyanide travaillent également déjà conjointement à l'élaboration des prochains projets qui seront développés par Cyanide pour le Groupe à compter de septembre 2018. Parallèlement, l'activité Accessoires Gaming verra la commercialisation des manettes *REVOLUTION Pro Controller* au Japon, qui jouissent déjà d'un niveau de précommandes élevé.

MOBILE

L'activité complétera sur la période les produits *Force Glass®* et *Force Case®* par le lancement en septembre 2018 de *Force Power®*, gamme complète de chargeurs et de câbles haute performance pour smartphones. Les sorties de nouveaux smartphones premium devraient permettre au marché de reprendre une dynamique positive en fin de trimestre.

AUDIO

Le retour de la croissance de cette activité devrait se faire dès le 2^{ème} trimestre : Bigben a pour objectif de prendre de nouvelles parts de marché grâce au développement des produits sous marque propre *Lumin'Us* (enrichissement de la gamme « Maison » et lancement cet été d'une nouvelle gamme « Outdoor ») et au renforcement de la gamme *Thomson* avec le lancement d'une gamme de produits à induction et l'élargissement de l'offre platines-disques, eu égard au regain d'intérêt pour le vinyle.

Confirmation des objectifs

Fort de la dynamique de l'activité Gaming, le Groupe confirme ses objectifs annuels :

- 2018/19 : chiffre d'affaires compris entre 265 M€ et 280 M€ et taux de ROC supérieur à 8%

Il est rappelé qu'un plan à horizon 2022, qui mettra en exergue les synergies liées à l'intégration du studio de développement Cyanide dans le groupe Bigben, sera présenté lors de la publication des résultats semestriels 2018/19 du 26 novembre prochain.

Prochain rendez-vous :

- **Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2018/19 : lundi 22 octobre 2018**
Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2017-18
245,4 M€

Bigben est un acteur européen du développement et 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
Plus de 450 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
100 pays
www.bigben-group.com

CONTACT PRESSE
Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01
