

RESULTATS ANNUELS 2014 / 2015

HAUSSE DE 3,7% DU CHIFFRE D'AFFAIRES A 184,9 M€

RENTABILITE FORTEMENT IMPACTEE PAR LA HAUSSE BRUTALE DU DOLLAR

PERSPECTIVES : RENTABILITE OPERATIONNELLE COURANTE SUPERIEURE A 3%

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce aujourd'hui ses résultats annuels consolidés audités pour l'exercice clos au 31 mars 2015 et arrêtés par le Conseil d'Administration qui s'est tenu en date du 26 mai 2015.

Consolidés en M€ IFRS	03/2015	03/2014
Chiffre d'affaires	184,9	178,3
Résultat opérationnel courant	1,6	5,2
<i>En % du CA</i>	<i>0,9%</i>	<i>2,9%</i>
Actions gratuites et stock-options	-	(0,3)
Autres éléments opérationnels non récurrents	-	(4,9)
Résultat opérationnel	1,6	0
<i>En % du CA</i>	<i>0,9%</i>	<i>NS</i>
Résultat financier	(13,1)	(3,2)
Résultat avant impôt	(11,5)	(3,2)
<i>En % du CA</i>	<i>NS</i>	<i>NS</i>
Impôt	4,3	0,2
Mise en équivalence	2,9	5,5
Résultat de la période	(4,3)	2,5
<i>En % du CA</i>	<i>NS</i>	<i>1,4%</i>

Une hausse d'activité de 3,7% avec une contribution croissante des marques Groupe

Bigben Interactive a réalisé pour son exercice 2014/2015 (clos au 31 mars) un chiffre d'affaires de 184,9 M€, en croissance de +3,7% par rapport à l'exercice 2013/2014.

MOBILE

- Les ventes d'accessoires pour Smartphones et tablettes enregistrent un chiffre d'affaires de 98,0 M€, en progression de 5,4%. Cette performance est portée par le succès des accessoires pour iPhone 6 et Samsung Galaxy S 6, le déploiement de la gamme essentielle et la forte demande des accessoires sous licence *Christian Lacroix*.

GAMING

- Comme attendu, le chiffre d'affaires des accessoires Gaming diminue à 33,0 M€ contre 38,4 M€, en raison de l'architecture fermée des dernières consoles.
- L'édition de jeux vidéo progresse à 12,2 M€ contre 10,4 M€ grâce notamment au succès du jeu phare *Rugby 15* et à la contribution croissante des ventes digitales du back catalogue.
- La Distribution de jeux vidéo affiche des ventes de 10,1 M€ contre 13,8 M€ en 2013/2014, exercice qui avait bénéficié de la diffusion du jeu vidéo phare MX GP

AUDIO

- Malgré le retard de référencement des produits *Thomson*, l'activité Audio qui s'appuie sur une gamme complète et innovante, poursuit sa forte croissance. Son chiffre d'affaires atteint 31,5 M€, soit une hausse de 39% par rapport à l'exercice précédent.

Redressement de l'exploitation

A l'issue de son exercice 2014/2015, le groupe Bigben Interactive présente un résultat opérationnel courant de 1,6 M€ contre 5,2 M€ sur l'exercice précédent. Hors impact de la hausse brutale du Dollar sur les achats consommés estimé à 5,3 M€, ce résultat opérationnel courant aurait atteint 6,9 M€, soit une progression de 32,7% par rapport au ROC de l'exercice précédent.

Cette performance à taux de change constant témoigne des premiers résultats de la politique d'optimisation de la marge du Groupe qui favorise les produits des marques du Groupe.

Résultat financier dégradé par la hausse du dollar

Le résultat financier ressort à (13,1) M€ contre (3,2) M€ sur l'exercice précédent. La progression des charges financières provient à hauteur de 11,7 M€ de pertes de change suite à la hausse brutale du Dollar.

Un bilan solide

Au 31 mars 2015, la structure bilancielle de Bigben Interactive présente des fonds propres de 105,2 M€ avec un taux d'endettement net en baisse à 37,8 % contre 41,4 % au 31 mars 2014.

Aménagement de la dette

La négociation relative à l'échéancier de l'emprunt d'un montant initial de 40M€ souscrit en 2011 pour financer l'acquisition du groupe ModeLabs a été finalisée en mai 2015. Pour l'exercice 2015-16, l'échéance de 8 M€ dont le paiement était prévu initialement le 31 juillet 2015 est remplacée par le paiement de 6 mensualités du 15 octobre 2015 au 15 mars 2016 pour un total de 4,05 M€. L'exercice 2016-2017 verra quant à lui le paiement de 6 mensualités du 15 octobre 2016 au 15 mars 2017 pour un total de 5,15 M€, le règlement du solde de la dette s'effectuant in fine par un paiement de 6,80 M€ le 31 mars 2017.

en M€ 2014/15	France	Benelux	Allemagne	Autres territoires	Total
Chiffre d'affaires	145,4	13,5	16,1	9,9	184,9
Résultat opérationnel courant	(0,7)	0,6	(0,7)	2,4	1,6

Perspectives : rentabilité opérationnelle courante supérieure à 3 %

Change

Afin de redresser rapidement ses marges face à un Dollar durablement fort, Bigben Interactive a mis en place une nouvelle stratégie de couverture des achats en Dollar.

Evolution du Business model

GAMING

Bigben Interactive poursuit sa stratégie de mutation de son activité Gaming avec la digitalisation des jeux vidéo. Cette technologie permet de diffuser les jeux vidéo sans contrainte géographique et de temps, avec des marges fortement optimisées par l'absence de logistique et d'intermédiaires physiques nécessaires à la distribution physique.

Ce phénomène permet aussi au Groupe d'allonger sensiblement la durée de vie commerciale de ses jeux vidéo dans le cadre de son fond de catalogue digitalisé où sont proposés tous ses jeux alors qu'il est rappelé que la distribution de jeux vidéo par des distributeurs physique limite leurs ventes à quelque mois.

Le Groupe prévoit ainsi une contribution croissante des jeux vidéo et de leurs ventes digitales à la rentabilité du Groupe.

Ainsi en 2015/2016, Bigben Interactive annonce pour la première fois le lancement sur quelques mois de 3 jeux vidéo majeurs (*Rugby World Cup 2015*, *WRC 5*, *Handball 16*). Ces nouveautés permettront de pérenniser la croissance de l'activité digitale.

L'activité d'accessoires Gaming, confrontée à un contexte technique contraignant, devrait de son côté devenir progressivement secondaire en termes de rentabilité.

MOBILE

Fort de son succès dans le segment des accessoires pour mobiles et tablettes, Bigben Interactive poursuit sa stratégie de montée en valeur avec le lancement d'une marque propre haut de gamme, *BIGBEN First* (accessoires en cuir et bois), la signature de deux nouvelles licences à forte notoriété (*Le Coq Sportif* et *DC Shoes*) et la diversification dans les produits connectés (distribution des produits *Ryobi* et lancement du 1^{er} produit connecté du groupe Bigben Interactive : la montre GPS tracker pour enfants et seniors).

AUDIO

Bigben Interactive entend rattraper le retard de référencement de sa gamme *Thomson* qui bénéficiera par ailleurs de deux nouveautés phares : une tour son au design *Ruban* innovant et un pack d'enceintes multi-room.

Confiant de sa stratégie, Bigben Interactive se fixe pour objectif de réaliser en 2014/2015 une nouvelle progression du chiffre d'affaires avec un redressement de son taux de marge opérationnelle courante attendu supérieur à 3 %.

Projet de nouveaux prix et durée des BSA 2014-2016

La Conseil d'Administration proposera à la prochaine Assemblée Générale un nouveau prix des BSA à 4,00€ au lieu de 7,70€ actuellement avec une échéance reportée à fin juin 2016 contre fin janvier 2016. Ce projet permettrait au Groupe de lever potentiellement 8 M€ via l'émission de 2 millions d'actions nouvelles.

Prochaines publications :

Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2015/2016 : lundi 27 juillet 2015

Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2015/2016 : lundi 26 octobre 2015

Communiqués après Bourse



À PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

www.bigben.fr

CHIFFRE D'AFFAIRES

2014-2015
184,9 M€

EFFECTIF

346 collaborateurs

INTERNATIONAL

9 filiales et un réseau de distribution dans 50 pays

Bigben Interactive est un acteur de dimension européenne spécialisé dans la conception et distribution d'accessoires pour jeux vidéo, smartphones et tablettes, la création de produits audio et l'édition de jeux vidéo. Porté par l'essor du marché des équipements mobiles et les mutations du marché du jeu vidéo, le groupe reconnu pour ses capacités d'innovation et de création, ambitionne de devenir l'un des leaders européens des accessoires multimédia.

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

CONTACT PRESSE

CapValue - Edouard Miffre
emiffre@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 02

CapValue - Gilles Broquelet
gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01

