



Résultat semestriels 2012/2013 :

- Rentabilité moins sensible à la saisonnalité
- Focalisation sur le cœur de métier

L'activité Distribution de mobiles issue de l'acquisition de ModeLabs va être cédée à son management au cours du 2^{ème} semestre 2012/2013. Cette activité a été traitée en tant qu'activité abandonnée au 30 septembre 2012.

Consolidés en M€ IFRS	09/11(1)	09/12(2)
Chiffre d'affaires	32,7	66,1
Résultat opérationnel des activités	(0,8)	1,6
- Actions gratuites	(0,2)	(0,5)
- Amortissement clientèle ModeLabs		(0,6)
Résultat opérationnel	(1,0)	0,5
Résultat net du financement	(0,3)	(1,1)
Effet de change	0,4	1,1
Résultat courant avant impôt	(1,0)	0,5
Impôt	0,4	(0,1)
Résultat des activités poursuivies	(0,5)	0,4
Résultat des activités abandonnées	1,1	4,6
Résultat de la période	0,6	5,0

(1) Données du Groupe Bigben Interactive avec Distribution de mobiles présentée en Résultat des activités abandonnées et activités de Conception de ModeLabs intégrées à compter du 1^{er} septembre 2011

(2) Données du Groupe Bigben Interactive, avec Distribution de mobiles présentée en Résultat des activités abandonnées

Chiffre d'affaires : La dynamique régulière de la Conception d'accessoires pour mobiles pondère la saisonnalité du marché des jeux vidéo

Au 1^{er} semestre 2012/2013, Bigben Interactive enregistre un chiffre d'affaires de 66,1 M€, en hausse de + 102,5 % par rapport au chiffre d'affaires publié au 1^{er} semestre 2011/2012 qui intégrait depuis le 1^{er} septembre l'activité Conception de ModeLabs. Cette hausse ressort à + 12,2 % à périmètre comparable.

Cette performance est principalement tirée par la croissance des ventes d'accessoires pour téléphones mobiles qui bénéficient d'une gamme élargie et du succès de la stratégie de déploiement à l'international. Cette dynamique conjuguée à la progression des ventes de l'Audio permettent de pondérer la saisonnalité des ventes d'accessoires de jeux vidéo, concentrées sur le 2nd semestre avec les fêtes de fin d'année.

Lors de ce 1^{er} semestre 2012/2013, le Groupe a poursuivi les synergies avec les activités issues de l'acquisition de ModeLabs, notamment en optimisant le processus de développement et de fabrication des nouveaux accessoires de téléphones mobiles, et en étendant à plus de 500 points de vente à l'international la diffusion de ces produits.

Sur un marché du jeu vidéo en transition dont le rebond est attendu dès 2013, la Distribution de jeux a été en recul dans l'attente de la sortie de nouveaux produits sur le 2nd semestre.

Un semestre rentable malgré des coûts de développement non récurrents

Au 1^{er} semestre 2012/2013, le résultat opérationnel des activités⁽¹⁾ de Bigben Interactive atteint 1,6 M€ contre une perte de 0,8 M€ au 1^{er} semestre 2011/2012. Cette performance est soutenue par les ventes d'accessoires pour mobiles qui compensent le cycle bas des ventes dans le jeu vidéo. Sur la période, la rentabilité a été temporairement affectée par des frais de développement non récurrents sur des projets stratégiques et par la hausse du dollar qui a renchéri le coût de fabrication de certains accessoires.

Intégrant le résultat de + 4,6 M€ de la Distribution de Mobiles sortie du périmètre de consolidation du Groupe, le résultat net de Bigben Interactive atteint + 5,0 M€.

⁽¹⁾ hors impact des actions gratuites et de l'amortissement de la clientèle ModeLabs.

Structure financière renforcée

La déconsolidation de l'activité de Distribution de mobiles permettra de réduire le niveau d'endettement du Groupe.

Ainsi, au 30 septembre 2012, la structure bilancielle du Groupe présente un taux d'endettement de 58 % contre 75 % au 31/03/2012, avec des stocks en baisse de 41%.

Perspectives favorables : un marché du jeu vidéo à l'aube de son rebond

Dès 2013, le marché du jeu vidéo devrait amorcer son rebond, porté par la nouvelle génération de consoles (Wii U, PS Vita...) et l'émergence des consoles hybrides (Smart TV, Set Top Box). Bigben Interactive concentre ses efforts de développement sur des projets stratégiques qui permettront de répondre à la demande d'accessoires pour ces nouveaux supports de jeu.

Parallèlement, le marché des Smartphones va poursuivre sa phase d'équipement et assurer ainsi une croissance durable des ventes d'accessoires mobiles.

Dans ce contexte porteur, Bigben Interactive annonce un objectif de chiffre d'affaires 2012/2013 supérieur à 160 M€ avec un taux de marge opérationnelle compris entre 7 et 10 %

Au 31 mars 2015, fort de sa stratégie de croissance et d'optimisation des process et des coûts, l'objectif de chiffre d'affaire du Groupe est de 200 M€ avec un taux de marge opérationnelle de 12 %.

Résultats consolidés du Groupe au 30 septembre 2012 par territoire

En M€	France	Benelux	Allemagne	Hong Kong	TOTAL
Chiffre d'affaires	54,0	5,2	5,1	1,8	66,1
Résultat opérationnel	0,9	0,2	-1,0	0,4	0,5
Résultat de la période	5,5	0,1	-1,0	0,4	5,0

A propos de Bigben Interactive

Acteur de premier plan spécialisé dans la conception et la distribution d'accessoires pour jeux vidéo et mobiles, BIGBEN INTERACTIVE est présent en France, Bénélux, Allemagne et Hong-Kong. Porté pour l'essor du marché des Smartphones et les évolutions 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.

BIGBEN INTERACTIVE

Société cotée sur l'EurolistC d'Euronext Paris, compartiment C – Indices : ITCAC

ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP

Contacts

Information financière : François Bozon, Tél : 03.20.90.72.53

E-mail : infofin@bigben.fr - Site : <http://www.bigben.fr>
