

BIGBEN INTERACTIVE

S.A. au capital de 32.079.232 Euros

Siège social : CRT 2, Rue de la Voyette, 59818 LESQUIN CEDEX

Rapport d'activité trimestriel au 30 juin 2013

1. Chiffre d'affaires

Sur le 1^{er} trimestre de l'exercice 2013/2014, Bigben Interactive réalise un chiffre d'affaires de 32,0 M€, en hausse de 1,5 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Données non auditées

IFRS - M€	2013/2014 *	3	Variation
1^{er} Trimestre	32,0	31,5	+ 1,5 %

()Données hors activités de Distribution de mobiles en cours de cession*

Sur ce trimestre, les ventes des activités de Conception, branche stratégique du Groupe dégagant les marges les plus élevées, ont progressé de 7,7 % pour atteindre 30,3 M€. Cette performance est portée par :

- Une hausse de + 5,5 % des ventes d'Accessoires Gaming tirée par l'essor des produits de convergence (le vélo d'appartement Cyberbike pour la Smart TV de Samsung, les manettes de jeux vidéo pour Set Top Boxes), confirmant la pertinence de l'orientation stratégique prise par le Groupe ;
- Une croissance de + 6,5 % des ventes d'accessoires pour Smartphones soutenue par le succès croissant des produits sous licence et l'élargissement de la diffusion à l'international, et ce, malgré l'arrêt pour incident technique de la prestation du sous-traitant logistique la dernière semaine de la période ;
- Une progression de + 31,1 % du chiffre d'affaires des produits Audio, qui poursuivent leur très forte dynamique de développement.

La Distribution affiche une baisse des ventes de 50% du fait d'une base de comparaison défavorable avec le 1^{er} trimestre de l'exercice précédent (lancement du jeu Test Drive Ferrari).

o O o

Répartition des activités par territoire, cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires (périmètre comparable)

Cumulé en M€	Allemagne	Benelux	France	Hong-Kong	Total général
1 ^{er} trim 2012/13	2,8	1,9	26,0	0,8	31,5
1 ^{er} trim 2013/14	2,0	1,9	25,7	2,3	32,0

Sur le 1^{er} trimestre 2013/2014, l'analyse des ventes par territoire fait apparaître :

- Une baisse de - 25,6 % des ventes en Allemagne, en raison notamment d'une base de comparaison élevée avec la distribution du jeu vidéo Test Drive Ferrari au cours de l'exercice précédent;
- Une stabilité des ventes réalisées par le Benelux ;
- Un léger recul (- 1,4 %) des ventes enregistrées en France lié à la baisse d'activité des produits liés au jeu vidéo et au ralentissement de la croissance des Accessoires pour Smartphones suite à l'arrêt pour incident technique de la prestation du sous-traitant logistique pendant une semaine ;
- Un quasi triplement du chiffre d'affaires réalisé à Hong-Kong grâce aux premières livraisons en Asie du Cyberbike pour Smart TV Samsung, première zone de lancement commercial de cet accessoire de convergence.

o O o

Répartition des activités par métiers

Chiffre d'affaires en M€	2013/2014	Part relative	2012/2013	Part relative	Variation
Métiers					
Accessoires (jeux vidéo + Smartphones)	26,9	84,0 %	25,3	80,3 %	+ 6,2 %
Audio	3,2	10,1 %	2,5	7,8 %	+ 31,1 %
Edition	0,2	0,6 %	0,4	1,2 %	- 47,4 %
Conception	30,3	94,7 %	28,1	89,3 %	+ 7,7 %
Distribution *	1,7	5,3%	3,4	10,7 %	- 50,0 %
Total	32,0	100,0 %	31,5	100,0 %	+ 1,5 %

(*) Les activités de distribution exclusive et non exclusive ont été regroupées sous la rubrique Distribution, compte tenu du niveau d'activité peu significatif de chacun de ces métiers.

2. Autres informations financières

Une exploitation marquée par la conjoncture

L'exploitation reflète un secteur du jeu vidéo toujours en mutation alors que sont attendues plusieurs consoles de nouvelle génération dès l'automne, alors que le 1^{er} trimestre de l'exercice est une période de fort investissement pour la sortie de nouveaux produits dès l'automne.

De même, la progression du stock de 15% sur le trimestre écoulé résulte d'un fort niveau d'approvisionnement des produits en provenance d'Asie du Sud-Est, aussi bien en audio qu'en téléphonie

Les frais généraux sont inférieurs à celui du trimestre précédent en équivalent annuel, aussi bien en charges externes qu'en charges de personnel.

Avec une activité toujours saisonnière dans le secteur du jeu vidéo, les deux premiers trimestres de l'exercice sont d'une manière générale peu significatifs, la plus grande part du résultat étant quant à lui réalisé au 2^{ème} semestre. En revanche, la dynamique des activités hors jeu vidéo a permis d'atteindre un résultat net à l'équilibre au 1^{er} trimestre de l'exercice.

Un endettement financier lié au financement de l'exploitation

Le besoin en fonds de roulement a augmenté de 25% par rapport au 31 mars 2013 tandis que la dette nette s'est établit à 53,4 M€ soit un gearing net de 49%.

Malgré cet alourdissement conjoncturel de la dette d'exploitation, le Groupe conserve une situation financière saine à l'issue de l'acquisition de ModeLabs Group à l'été 2011, financée par un crédit bancaire de 40 M€ aujourd'hui ramené à 24 M€ après l'amortissement annuel du 31 juillet 2013.

Les données boursières

Le capital de Bigben Interactive SA est composé au 30 juin 2013 de 16 039 616 actions représentant 16 194 481 droits de vote bruts. Les actions de la Société sont cotées sur le marché Eurolist d'Euronext Paris, compartiment C. Elles se négocient à l'unité sous le code valeur ISIN : FR0000074072-BIG. Les titres ne font pas l'objet de cotation sur une autre place.

Sur la base d'un cours de clôture de 7,33 Euros au 28 juin 2013, la capitalisation boursière à cette date s'élève à 117,57 M€.

Bigben Interactive SA est la seule société cotée du groupe depuis la radiation d'Euronext Paris, le 09 août 2012, de l'intégralité des titres de ModeLabs Group.

Aucun franchissement de seuil n'est intervenu durant la période considérée.

3. Evènements postérieurs à la clôture et Perspectives

Evènements postérieurs

Signature du crédit-bail pour la 2^{ème} tranche de Lauwin Planque

Le crédit-bail relatif au financement de la 2^{ème} tranche du site logistique de Lauwin Planque pour un montant de 4.000 k€ a été signé le 11 juillet 2013.

Cession du site logistique de Libercourt

La cession du site logistique de Libercourt a été réalisée le 01 août 2013 pour un montant net hors taxes de 2.450 k€.

Aucun autre évènement marquant n'est intervenu depuis le 30 juin 2013.

Perspectives

L'acquisition des droits de licence pour l'édition et la distribution mondiale du jeu vidéo WRC, un des plus importants jeux de course automobile au monde, conjuguée à la bonne orientation des ventes d'Accessoires pour smartphones, de produits Audio et d'accessoires de convergence en Gaming, permet à Bigben Interactive de confirmer ses objectifs de chiffre d'affaires 2013/2014 supérieur à 175 M€ (croissance supérieure à + 7 %) et de marge opérationnelle courante supérieure à 8%.