

CHIFFRE D'AFFAIRES 2014/2015 A 184,8 M€, + 3,7 %

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2014/2015	2013/2014	Variation
1 ^{er} Trimestre	35,4	32,0	+ 10,6 %
2 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	38,5	36,3	+ 6,2 %
3 ^{ème} Trimestre	73,9	71,7	+ 3,0 %
4 ^{ème} Trimestre	37,1	38,3	- 3,3 %
Au 31 mars 2015 (12 mois)	184,8	178,3	+ 3,7 %

⁽¹⁾ CA communiqué = 37.8M€. Modifications post clôture

BASE DE COMPARAISON ELEVEE AU 4^{EME} TRIMESTRE

Au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2014/2015 (du 1^{er} janvier au 31 mars 2015), Bigben Interactive a réalisé un chiffre d'affaires de 37,1 M€, en baisse de 3,3 % par rapport à la même période de l'exercice précédent. Ce recul est lié à une base de comparaison élevée avec le 4^{ème} trimestre 2013/2014 qui avait bénéficié de la sortie de deux jeux vidéo à succès.

Néanmoins, au global, les activités core business progressent au 4^{ème} trimestre de 4,9 % et sont décomposées de la manière suivante :

- Les Accessoires ont enregistré sur le dernier trimestre de l'exercice un chiffre d'affaires de 28,3 M€ en hausse de 5,9% par rapport au 4^{ème} trimestre 2013/2014. Cette performance est portée par les Accessoires pour téléphonie qui progressent de 12,5% à 20,6 M€ grâce aux succès des accessoires Bigben pour iPhone 6 et Samsung Galaxy 6. Parallèlement, les ventes d'Accessoires Gaming reculent de 8,3%, impactées par la baisse de la demande des casques Turtle Beach qui a masqué une progression des accessoires Bigben pour jeux vidéo.
- Dans la continuité des 9 premiers mois de l'exercice, l'activité Audio maintient un bon rythme de progression à + 45,0 % sur le 4^{ème} trimestre. Son chiffre d'affaires ressort à 6,0 M€ contre 4,2 M€ au 4^{ème} trimestre 2013/2014.
- L'Edition est confrontée à une base de comparaison élevée avec un 4^{ème} trimestre 2013/2014 qui avait bénéficié du lancement du jeu vidéo Handball Challenge. Ainsi, les ventes apparaissent en recul de 62,5 % à 1,1 M€ contre 2,8 M€ sur la période comparable

en 2014. Les ventes digitales de jeux vidéo continuent à progresser (+ 86 %) et représentent désormais 64% du chiffre d'affaires en Edition, portées par la montée en puissance du fond de catalogue sur le digital.

Tout comme l'Edition, la Distribution est caractérisée par une base de comparaison élevée. Cette activité a réalisé sur la période un chiffre d'affaire de 1,6 M€ contre des ventes de 4,5 M€ au 4^{ème} trimestre 2013/2014 qui avait bénéficié du lancement du jeu vidéo phare MX GP.

REPARTITION DES ACTIVITES PAR METIERS

Chiffre d'affaires en M€	4 ^{ème} trim. 2014/2015	Part relative	4 ^{ème} trim. 2013/2014	Part relative	Variation
Core Business	35,4	95,6 %	33,8	88,1 %	+ 4,9 %
Accessoires (Gaming+Smartphones+IT)	28,3	76,5 %	26,8	69,8 %	+ 5,9 %
Audio	6,0	16,2 %	4,2	10,9 %	+ 45,0 %
Edition	1,1	2,9 %	2,8	7,4 %	- 62,5 %
Distribution	1,6	4,4 %	4,5	11,9 %	- 64,3 %
Total	37,1	100 %	38,3	100 %	- 3,3 %

REPARTITION DES ACTIVITES PAR TERRITOIRE, CUMULANT VENTES DOMESTIQUES ET EXPORT DEPUIS CES TERRITOIRES (PERIMETRE COMPARABLE)

Chiffre d'affaires en M€	4 ^{ème} trimestre 2014/2015	4 ^{ème} trimestre 2013/2014	Variation
France	27,6	27,7	- 0,6 %
Allemagne	3,6	4,0	- 8,7 %
Benelux	3,1	5,4	- 42,3 %
Autres territoires	2,8	1,2	+119,0 %
Total	37,1	38,3	- 3,3 %

Sur l'ensemble de l'exercice 2014/2015, compte tenu d'une montée en puissance moins rapide que prévu des produits Thomson dans l'Audio, Bigben Interactive présente un chiffre d'affaires de 184,8 M€ contre un objectif annoncé de 190 M€.

RESULTAT OPERATION COURANT 2014/2015

Malgré l'optimisation des marges avec un mix produits plus favorable et une gestion rigoureuse des charges, la rentabilité opérationnelle du Groupe est attendue en retrait compte tenu de l'impact de la hausse du dollar.

Cet impact étant estimé à plus de 5,0 M€ sur la marge brute, le Résultat Opérationnel Courant (ROC) devrait néanmoins être de l'ordre de 2,0 M€ contre 5,2 M€ en 2013/2014, démontrant ainsi le succès de la politique d'amélioration des marges menée par le Groupe depuis un an.

PERSPECTIVES 2015/2016

En 2015/2016, le Groupe anticipe une augmentation de son chiffre d'affaires traduisant :

- une croissance de son activité Accessoires en téléphonie Mobile portée par le dynamisme des nouveaux smartphones haut de gamme,
- une nouvelle hausse des ventes en Audio,
- et une forte progression de l'Édition avec le lancement de nouveaux jeux vidéo à fort potentiel et l'essor des ventes digitales.

De son côté, l'activité Accessoires Gaming devrait rester durablement confrontée à un marché en retrait.

Au niveau de la rentabilité, Bigben Interactive est confiant pour faire croître son résultat opérationnel, reflétant ainsi le développement de ses activités et ses efforts d'optimisation des marges.

L'ensemble des résultats 2014/2015 et les perspectives 2015/2016 seront communiqués lors de la réunion de présentation des résultats annuels 2014/2015 qui se tiendra le 27 mai prochain à Paris.

Prochaine publication :

Résultat annuel 2014 / 2015 : Mardi 26 Mai 2015

Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2014-2015
184,8 M€

EFFECTIF
346 collaborateurs

INTERNATIONAL
30 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 – Eligible SRD long
ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP

CONTACT PRESSE

Bigben Interactive (relations investisseurs): Infofin@bigben.fr +33 (0)3 20.90.72.00
CapValue (Edouard Miffre): emiffre@capvalue.fr +33 (0)1 80 81 50 00