

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} TRIMESTRE 2015/2016 : 34,7 M€, -1,8 %

PERSPECTIVES DE CROISSANCE ANNUELLE CONFIRMÉES

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2015/2016	2014/2015	Variation
1 ^{er} Trimestre	34,7	35,4	-1,8 %
<i>Dont :</i> Gaming	8,7	9,7	- 10,3 %
Mobile	21,1	22,0	- 4,1 %
Audio	4,8	3,6	+ 34,9 %

Données non auditées

Préambule : changement de mode de présentation de l'activité du Groupe selon ses différents marchés cibles

Afin de rendre plus lisible son offre et son positionnement, Bigben Interactive a décidé de présenter son activité selon ses grands marchés (Gaming, Mobile, Audio) et non plus par niveau de valeur ajoutée (Core Business et Distribution).

Le Gaming regroupe l'édition et la distribution de jeux vidéo ainsi que la conception et distribution d'accessoires pour consoles de jeu vidéo.

Le Mobile regroupe la conception et la distribution d'accessoires pour smartphones et tablettes.

L'Audio regroupe la conception et la distribution de produits Audio.

Dans un souci de continuité et de comparabilité des données par rapport à l'exercice précédent, le Groupe maintiendra sur l'exercice en cours, l'information par niveau de valeur ajoutée (Core business et Distribution) en annexe de ses communiqués financiers.

Au 1^{er} trimestre de l'exercice 2015/2016, Bigben Interactive a réalisé un chiffre d'affaires de 34,7 M€, en léger recul (- 1,8 %) par rapport à la même période de l'exercice précédent, en raison d'une base de comparaison élevée. Sur l'ensemble de son exercice, le Groupe confirme la croissance de ses ventes.

GAMING

Malgré une hausse de 9,7 % des ventes d'accessoires pour jeux vidéo, l'activité du segment recule de 10,3 % à 8,7 M€ en raison du lancement d'un seul jeu vidéo majeur (*Moto GP 15*), contre deux lancements importants (*Moto GP 14* et *MXGP*) au 1^{er} trimestre 2014/2015. Sur la période, ce segment représente 25,1 % des ventes globales du Groupe.

Le segment Gaming retrouvera le chemin de la croissance dans les prochains mois avec le lancement de 3 jeux vidéo phares (*Rugby World Cup 2015*, *WRC 5*, *Handball 16*) qui devraient contribuer de manière significative à la croissance du Groupe. La sortie du jeu vidéo *Rugby World Cup 2015*, dont la première version avait été vendue en 2014 à plus de 230.000 unités, est prévue le 4 septembre prochain.

Conformément à la stratégie de mutation vers la digitalisation, les ventes digitales de jeux vidéo ont progressé de 31 % par rapport au 1^{er} trimestre 2014/2015, et représentent 64 % du chiffre d'affaires de l'édition.

MOBILE

L'activité du segment affiche un chiffre d'affaires de 21,1 M€ en baisse de 4,1 % compte tenu d'une base de comparaison élevée avec le 1^{er} trimestre 2014/2015 qui avait bénéficié du lancement des tablettes *Gameta One* (ventes de 800 K€).

Hors cet effet, l'activité Mobile est stable dans l'attente de la sortie de la gamme complète des produits *Le Coq Sportif* sur le 2^{ème} trimestre.

Sur la période, ce segment représente 60,9 % des ventes globales du Groupe.

AUDIO

Le segment poursuit sa forte croissance (+ 34,9 %) pour afficher un chiffre d'affaires trimestriel record de 4,8 M€. Cette performance est portée par l'essor continu des produits *Bigben Sound* et par l'accélération du référencement de sa gamme *Thomson*.

Sur la période, ce segment représente 14,0 % des ventes globales du Groupe.

Répartition des activités par territoire, cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires

Chiffre d'affaires en M€	1 ^{er} trimestre 2015/2016	1 ^{er} trimestre 2014/2015	Variation
France	28,2	29,4	- 4,0 %
Benelux	2,1	2,7	- 21,1 %
Allemagne	2,0	2,2	- 9,9 %
Autres territoires	2,4	1,0	X 2,4
Total	34,7	35,4	- 1,8 %

Perspectives : croissance du chiffre d'affaires confirmée en 2015/2016

Fort du lancement de plusieurs jeux vidéo phares, de la commercialisation de nouveaux accessoires mobiles haut de gamme ou connectés, et d'une belle dynamique dans l'Audio, Bigben Interactive reste confiant dans ses perspectives de croissance d'activité sur l'exercice 2015/2016.

Parallèlement, Bigben Interactive poursuit son adaptation à la hausse du dollar, le processus de restauration des marges du Groupe devrait porter ses fruits dès le 1^{er} semestre 2015/2016.

Annexe : Répartition des activités par métiers (ancienne présentation)

Chiffre d'affaires en M€	1 ^{er} trimestre 2015/2016	Part relative	1 ^{er} trimestre 2014/2015	Part relative	Variation
Core Business	32,2	92,7 %	31,5	89,1 %	+ 2,2 %
Accessoires (Gaming+ Smartphones+ IT)	26,7	77,0 %	27,1	76,7 %	- 1,5 %
Audio	4,8	14,0 %	3,6	10,2 %	+ 34,8 %
Edition	0,6	1,7 %	0,8	2,3 %	- 22,0 %
Distribution	2,5	7,3 %	3,9	10,9 %	- 34,4 %
Total	34,7	100,0 %	35,4	100,0 %	- 1,8 %

Prochaine publication :

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

