

RESULTATS SEMESTRIELS 2015/2016

FORTE CROISSANCE DU CHIFFRE D'AFFAIRES : + 19,9% A 88,6 M€

REDRESSEMENT SIGNIFICATIF DE LA RENTABILITE : RESULTAT NET 2,6 M€

PERSPECTIVES : CHIFFRE D'AFFAIRES > 195 M€ ET CONFIRMATION D'UN ROC ANNUEL > A 3%

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce aujourd'hui ses résultats consolidés et audités du 1^{er} semestre de l'exercice 2015/2016 et arrêtés par le conseil d'administration qui s'est tenu en date du 23 novembre 2015.

Consolidés en M€ IFRS	09/2015	09/2014
Chiffre d'affaires	88,6	73,9
Résultat opérationnel courant	1,4	(0,9)
En % du CA	+ 1,6%	- 1,2%
Autres éléments opérationnels non récurrents	-	-
Résultat opérationnel	1,4	(0,9)
En % du CA	+ 1,6%	- 1,2%
Résultat financier	0,2	(2,5)
<i>Dont gain/(perte) de change</i>	<i>0,8</i>	<i>(1,8)</i>
Résultat courant avant impôt	1,6	(3,5)
En % du CA	+ 1,9%	- 4,7%
Impôt	(0,4)	1,5
Résultat des activités poursuivies	1,2	(2,0)
En % du CA	+ 1,4%	- 2,7%
Mise en équivalence	1,4	1,0
Résultat de la période	2,6	(0,9)
En % du CA	+ 3,0%	- 1,3%

Hausse d'activité de tous les métiers

Bigben Interactive, acteur majeur de la convergence numérique, a réalisé pour son 1^{er} semestre 2015/2016 (1^{er} avril au 30 septembre 2015) un chiffre d'affaires consolidé de 88,6 M€, en croissance de +19,9% par rapport au 1^{er} semestre de l'exercice précédent.

Les trois métiers du Groupe sont en croissance, en particulier le Gaming avec une très forte dynamique de l'Édition.

MOBILE

- Dans un contexte de montée en puissance des smartphones « premium », les ventes d'Accessoires pour Smartphones s'élèvent à 47,8 M€, en progression de 3,6% grâce à l'accélération de la croissance au 2^{ème} trimestre. Cette performance est tirée par le succès des nouveaux accessoires haut de gamme lancés par le Groupe - protection innovante (verre trempé) et énergie (induction) – et le bon accueil des accessoires sous licence *Le Coq Sportif*.

GAMING

- Sur un marché caractérisé par le succès des nouvelles consoles, le chiffre d'affaires du métier Gaming augmente de 17,3 M€ à 27,2 M€, en progression de 57,4%.
- Cette évolution est principalement générée par l'Édition de jeux vidéo qui progresse à 11,3 M€ contre 1,5 M€ au 1^{er} semestre 2014/2015 grâce au succès des jeux phares *WRC5* et *Rugby World Cup 2015*, et à la contribution croissante des ventes digitales.
- Les Accessoires Gaming retrouvent le chemin de la croissance grâce notamment au déploiement de la marque *Nacon* créée par Bigben pour les « core gamers » et la progression des ventes de manettes aux opérateurs télécoms, témoignant des synergies entre les métiers du Groupe.

AUDIO

- L'activité Audio poursuit sa forte croissance avec un chiffre d'affaires de 13,6 M€, soit + 30,3% par rapport à la même période de l'exercice précédent.
- Le développement permanent de la gamme de produits Audio *Bigben Sound* continue de porter ses fruits. Parallèlement, le référencement des produits *Thomson* se poursuit auprès des différents distributeurs.

Redressement de la rentabilité opérationnelle

Au 1^{er} semestre 2015/2016, sur une période non représentative de la rentabilité annuelle majoritairement portée par le 3^{ème} trimestre (ventes de Noël), le groupe Bigben Interactive présente un résultat opérationnel courant de 1,4 M€ contre (0,9) M€ au 1^{er} semestre 2014/2015. Le retour à la rentabilité opérationnelle est soutenu par la forte croissance des ventes, plus particulièrement dans l'Édition de jeux vidéo, activité à forte valeur ajoutée, par la répercussion progressive sur les clients des impacts de l'évolution défavorable de la parité EUR/USD, ainsi que par la stabilité des frais généraux.

Répartition géographique du ROC au 1^{er} semestre 2015/2016

en M€ 2015/16	France	Benelux	Allemagne	Autres territoires	Total
Chiffre d'affaires	73,3	4,1	5,4	5,8	88,6
Résultat opérationnel courant	1,0	0,0	(0,7)	1,1	1,4

Résultat financier et résultat des mises en équivalence

Le résultat financier de 0,2 M€, contre une perte de (2,5) M€ au 1^{er} semestre 2014/2015, est lié à un gain de change de 0,8 M€ consécutif à la mise en place de la nouvelle stratégie de couverture des achats en Dollar afin de se prémunir de toute nouvelle variation de change défavorable.

Les activités mises en équivalence (Distribution de Mobiles et quote-part d'autres participations non majoritaires) font ressortir un résultat semestriel de 1,4 M€ contre 1,0 M€ à la même période sur l'exercice précédent.

Un bilan solide

Au 30 septembre 2015, la structure bilancielle de Bigben Interactive présente des fonds propres de 107,7 M€ avec un taux d'endettement net de 43 %, en baisse par rapport au 30 septembre 2014 (49%).

La saisonnalité de l'activité, caractérisée par un haut niveau des ventes au 3^{ème} trimestre (Noël), implique habituellement une hausse temporaire des stocks au 1^{er} semestre qui génère une augmentation du BFR. En revanche, au 1^{er} semestre 2015/2016, le BFR baisse de 8,4 M€ par rapport au 30 septembre 2014 du fait d'une gestion optimisée des stocks, comprenant notamment des opérations de déstockage.

Perspectives : confirmation d'un ROC supérieur à 3%

Après un 1^{er} semestre en forte croissance, le Groupe anticipe au 3^{ème} trimestre un niveau d'activité du même ordre que celui de l'exercice précédent.

MOBILE

- L'activité devrait continuer de bénéficier du développement de la gamme d'accessoires avec le lancement des premiers accessoires *Premium Thomson* (objets connectés et énergie), témoignage des synergies entre les différents métiers du Groupe.

GAMING

- Le métier Gaming est attendu de nouveau en progression grâce :
 - au développement de l'Édition, activité à forte valeur ajoutée : poursuite de la commercialisation de *WRC5* (plus de 400 000 unités vendue depuis sa sortie), élu meilleur jeu pour console de salon aux *Ping Awards 2015*, et lancement en novembre 2015 de *Handball 16*
 - à l'enrichissement de l'offre en Accessoires : nouveaux produits *Nacon*, distribution exclusive des casques *Plantronics*, lancement des accessoires sous licence PlayStation.

AUDIO

- L'activité devrait poursuivre sa dynamique avec le lancement de nouveaux produits sous marque propre *Bigben Sound* comme sous licence, avec les enceintes et radio-réveils *Rubik's Cube* et la tour audio haut de gamme *Thomson*.

Par conséquent, le Groupe Bigben Interactive est confiant dans ses perspectives ; il se fixe pour son exercice 2015/2016 un objectif de chiffre d'affaires annuel supérieur à 195 M€ et confirme son objectif de Résultat Opérationnel Courant annuel supérieur à 3%.

Fort du succès de l'Édition, la montée en gamme du catalogue de jeux vidéo permettra :

- une forte accélération des ventes digitales,
- un investissement supplémentaire dans le développement de titres à fort potentiel,

générant ainsi une activité récurrente et une rentabilité accrue.

Le printemps 2016 verra la sortie de « Sherlock Holmes – Devil's daughter », le prochain jeu-phare de ce catalogue.

Prochaine publication :

Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre 2015/2016 : lundi 25 janvier 2016

Communiqués après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2014-2015
184,9M€

Bigben Interactive est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de conception et distribution d'accessoires mobiles et gaming et de produits audio. Reconnu pour ses capacités d'innovation et de création, le groupe ambitionne de devenir l'un des leaders européens dans chacun de ses métiers.

EFFECTIF
350 collaborateurs

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

INTERNATIONAL
9 filiales et un réseau de distribution dans 50 pays

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

www.bigben-group.com

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