

**CHIFFRE D'AFFAIRES SUR 9 MOIS 2015/2016 : 163,0 M€, + 10,3%**
**CHIFFRE D'AFFAIRES 3EME TRIMESTRE : 74,4 M€ ; +0,7%**

## CONFIRMATION DES OBJECTIFS ANNUELS:

- CHIFFRE D'AFFAIRES > A 195 M€
- RESULTAT OPERATIONNEL COURANT > A 3%

| IFRS – M€<br>Chiffre d'affaires           | 2015/2016    | 2014/2015    | Variation       |
|---|--------------|--------------|-----------------|
| 1 <sup>er</sup> Trimestre                 | 34,7         | 35,4         | - 1,8 %         |
| 2 <sup>ème</sup> Trimestre                | 53,9         | 38,5         | + 39,9 %        |
| 3 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup> | 74,4         | 73,9         | + 0,7 %         |
| Dont Mobile                               | 31,8         | 31,3         | + 1,6%          |
| Dont Gaming                               | 25,8         | 27,6         | - 6,4%          |
| Dont Audio                                | 16,8         | 15,0         | + 11,6%         |
| <b>Cumul 31 déc. 2015 (9 mois)</b>        | <b>163,0</b> | <b>147,7</b> | <b>+ 10,3 %</b> |
| Dont Mobile                               | 79,6         | 77,5         | + 2,8%          |
| Dont Gaming                               | 53,0         | 44,8         | + 18,2%         |
| Dont Audio                                | 30,4         | 25,4         | + 19,3%         |

<sup>(1)</sup> Données non auditées

**ACTIVITE AU 3EME TRIMESTRE CONFORME AUX ATTENTES**

Après un 2<sup>nd</sup> trimestre particulièrement dynamique, Bigben Interactive enregistre comme prévu au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2015/2016 (du 1<sup>er</sup> octobre au 31 décembre 2015), un chiffre d'affaires de 74,4 M€, en hausse de +0,7 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

**MOBILE**

- L'activité Mobile (42,8 % des ventes du Groupe) affiche un chiffre d'affaires de 31,8 M€, en progression de +1,6% et est portée par le succès des nouveaux accessoires haut de gamme tels les écrans de protection en verre trempé et les chargeurs par induction.

**GAMING**

- Avec un chiffre d'affaires de 25,8 M€ (34,7% des ventes du Groupe), le métier Gaming ressort en baisse de -6,4% avec une évolution contrastée selon les types de produits et leurs origines :
  - Accessoires : Fort de l'essor de la gamme *Nacon* pour « core gamers » et du lancement des accessoires développés sous licence *Playstation*, les ventes d'accessoires Bigben progressent de +7,4%. En revanche, les ventes de casques *Turtle Beach* sont en repli.
  - Edition : L'activité poursuit sa dynamique (+9,5%) grâce au succès du jeu de rallye *WRC5* avec plus de 500 000 unités vendues au 31/12/2015 et aux ventes digitales qui accélèrent fortement leur croissance.
  - Distribution : Du fait d'une base de comparaison défavorable (sortie de *Grand Theft Auto* au 3<sup>ème</sup> trimestre 2014), cette activité secondaire enregistre un recul de -12,2% de ses ventes.

**AUDIO**

- L'activité Audio enregistre un chiffre d'affaires de 16,8 M€ (22,5 % des ventes du Groupe), en progression de 11,6% portée par le succès des produits groupe. Les attentats terroristes de novembre ont ponctuellement ralenti en France les commandes qui ont depuis retrouvé une certaine dynamique.

| Chiffre d'affaires en M€ | 3 <sup>ème</sup> trimestre<br>2015/2016 | 3 <sup>ème</sup> trimestre<br>2014/2015 | Variation     |
|--------------------------|---|---|---------------|
| France                   | 56,2                                    | 57,0                                    | -1,4%         |
| Benelux                  | 6,3                                     | 5,5                                     | + 14,3%       |
| Allemagne                | 7,0                                     | 7,3                                     | -3,5%         |
| Autres territoires       | 4,9                                     | 4,1                                     | + 18,6%       |
| <b>Total</b>             | <b>74,4</b>                             | <b>73,9</b>                             | <b>+ 0,7%</b> |

## Répartition des activités par métiers (ancienne présentation)

| Chiffre d'affaires en M€               | 3 <sup>ème</sup> trimestre<br>2015/2016 | Part<br>relative | 3 <sup>ème</sup> trimestre<br>2014/2015 | Part<br>relative | Variation |
|--|---|------------------|---|------------------|-----------|
| Core Business                          | 71,2                                    | 95,7%            | 70,2                                    | 95,0 %           | + 1,3%    |
| Accessoires<br>(Gaming+Smartphones+IT) | 43,9                                    | 59,1%            | 45,6                                    | 61,7%            | - 3,8%    |
| Audio                                  | 16,8                                    | 22,5%            | 15,0                                    | 20,3%            | + 11,6%   |
| Edition                                | 10,5                                    | 14,1%            | 9,6                                     | 13,0%            | + 9,5%    |
| Distribution                           | 3,2                                     | 4,3%             | 3,7                                     | 5,0%             | - 12,2%   |
| Total                                  | 74,4                                    | 100,0%           | 73,9                                    | 100,0 %          | + 0,7%    |

Sur les 9 premiers mois de l'exercice, l'activité ressort en croissance de 10,3% à 163 M€.

**PERSPECTIVES A FIN MARS 2016 POUR L'EXERCICE 2015/2016**

Les ventes du 4<sup>ème</sup> trimestre devraient être dynamisées par :

- **Mobile** : le lancement d'une nouvelle marque d'écrans de protection *Force Glass* ainsi que des premiers accessoires *Premium Thomson* (objets connectés tels la montre GPS Tracker et accessoires d'énergie)
- **Gaming** : la sortie du jeu *WRC5 eSport édition* et celle du jeu de moto *MXGP2*
- **Audio** : la montée en puissance de la tour Audio *Thomson DS500* et la sortie du radio-réveil sous licence *Rubik's Cube*.

Fort de la dynamique de ses ventes, le Groupe confirme son objectif au 31 mars 2016 de chiffre d'affaires annuel supérieur à 195 M€ et d'un ROC supérieur à 3%.

Le succès de la stratégie en Edition de jeux video engagée depuis deux ans porte ainsi ses fruits (ventes de 21,7 M€ sur 9 mois soit + 96%) et devrait permettre d'améliorer significativement la rentabilité des prochains exercices.

**Prochaine publication : Chiffre d'affaires annuel 2015 / 2016 : Lundi 25 avril 2016**  
*Communiqué 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**  
Cap Value – Edouard Miffre  
[emiffre@capvalue.fr](mailto:emiffre@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 02

[www.bigben-group.com](http://www.bigben-group.com)

Cap Value – Gilles Broquelet  
[gbroquelet@capvalue.fr](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01