

**CHIFFRE D’AFFAIRES 2015/2016 DE 202,2 M€ EN HAUSSE DE 9,4%**
**CONFIRMATION DE L’OBJECTIF DE ROC SUPERIEUR A 3%**

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2015/2016	2014/2015	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>34,7</b>	35,4	- 1,8 %
2 <sup>ème</sup> Trimestre	<b>53,9</b>	38,5	+ 39,9 %
3 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup>	<b>74,4</b>	73,9	+ 0,7 %
4 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup>	<b>39,3</b>	37,1	+ 5,8 %
<i>Dont Mobile</i>	<b>22,2</b>	20,6	+ 7,9%
<i>Gaming</i>	<b>11,5</b>	10,5	+ 9,1%
<i>Audio</i>	<b>5,6</b>	6,0	- 7,1%
<b>Cumul 31 mars 2016 (12 mois)</b>	<b>202,2</b>	<b>184,9</b>	<b>+ 9,4 %</b>
<i>Dont Mobile</i>	<b>101,8</b>	98,1	+ 3,9%
<i>Gaming</i>	<b>64,4</b>	55,3	+ 16,4%
<i>Audio</i>	<b>36,0</b>	31,5	+ 14,2%

<sup>(1)</sup> Données non auditées

**UNE ACTIVITE ANNUELLE DYNAMIQUE**

Sur l'exercice 2015/2016 (clôturé au 31 mars), Bigben Interactive réalise un chiffre d'affaires de 202,2 M€, en progression de 9,4% par rapport à l'année précédente, contre un objectif initialement annoncé de 185 M€, réévalué en cours d'année à 195 M€. Si l'ensemble des métiers participe à cette performance, l'Édition de jeux vidéo, activité stratégique, progresse de 100% pour atteindre le chiffre d'affaires record de 24,3 M€.

**MOBILE**

- L'activité Mobile (50,4% des ventes du Groupe) affiche un chiffre d'affaires de 101,8 M€, en progression de 3,9%. Sur un marché mature soutenu par le succès des smartphones premium - *iPhone 6* et *Samsung Galaxy S6* et *S7*, la croissance des ventes est portée par les nouveaux accessoires haut de gamme développés par Bigben, tels que les écrans de protection en verre trempé *Force Glass™* et les chargeurs par induction.

**GAMING**

- Avec un chiffre d'affaires de 64,4 M€ (31,9% des ventes du Groupe), le métier Gaming affiche une hausse de 16,4% tirée par l'essor de l'Édition de jeux vidéo.

Accessoires : Sur un marché de l'accessoire gaming freiné par des systèmes fermés, les ventes ont reculé de 7,5% à 30,6 M€. Cette orientation a été toutefois pondérée par la montée en puissance des produits *Nacon* pour « core gamers » créés par Bigben Interactive ainsi que par les ventes ponctuelles de manettes aux opérateurs télécoms.

**Edition** : Conformément à la stratégie du Groupe, cette activité à forte rentabilité, poursuit son essor avec des ventes record de 24,3 M€ tirées par le succès du jeu de rallye *WRC5* (près de 700 000 unités vendues au 31/03/2016), les bonnes performances des jeux *Rugby World Cup 2015* et *Handball 16*, et la contribution croissante des ventes digitales, levier de rentabilisation dans la durée du back catalogue.

#### AUDIO

- L'activité Audio enregistre un chiffre d'affaires de 36,0 M€ (17,8 % des ventes du Groupe), en hausse de 14,2% sur un marché quasi stable. La croissance des ventes est portée par le succès des produits innovants *Bluetooth®* du Groupe et le déploiement de la gamme *Thomson* positionnée sur le haut de gamme.

*Répartition des activités par territoire (cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires)*

Chiffre d'affaires en M€	Année 2015/2016	Année 2014/2015	Variation
France	159,4	145,4	+ 9,6%
Benelux	14,0	13,5	+ 3,7%
Allemagne	15,5	16,1	- 3,3%
Autres territoires	13,3	9,8	+ 35,2%
<b>Total</b>	<b>202,2</b>	<b>184,9</b>	<b>+ 9,4%</b>

*Répartition des activités par métiers (ancienne présentation)*

Chiffre d'affaires en M€	Année 2015/2016	Part relative	Année 2014/2015	Part relative	Variation
Core Business	192,7	95,3%	174,8	94,5 %	+ 10,3%
Accessoires (Gaming+Smartphones+IT)	132,4	65,5%	131,1	70,9%	+ 1,0%
Audio	36,0	17,8%	31,5	17,0%	+ 14,2%
Edition	24,3	12,0%	12,2	6,6%	+ 99,7%
Distribution	9,5	4,7%	10,1	5,5%	- 5,4%
<b>Total</b>	<b>202,2</b>	<b>100,0%</b>	<b>184,9</b>	<b>100,0 %</b>	<b>+ 9,4%</b>

## UN 4EME TRIMESTRE EN PROGRESSION DE 5,8%

Au 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2015/2016 (du 1<sup>er</sup> janvier au 31 mars 2016), Bigben Interactive atteint un chiffre d'affaires de 39,3 M€, en hausse de 5,8 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

La croissance est tirée, d'une part, par l'activité de Mobile (+7,9%) qui bénéficie notamment du succès des accessoires pour le nouveau *Samsung Galaxy S7*, et d'autre part, par l'activité de Gaming (+9,1%) soutenue par l'essor continu de l'Edition (+139,2%) et la distribution exclusive du jeu vidéo *MXGP2*.

L'activité Audio ressort sur le dernier trimestre en repli de 7,1% compte tenu d'une base de comparaison défavorable : les ventes du 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice précédent avaient bénéficié d'achats exceptionnellement importants de la part de clients anticipant la hausse des prix liée à l'évolution défavorable de la parité EUR/USD.

## CONFIRMATION DE L'OBJECTIF DE RESULTAT OPERATIONNEL COURANT SUPERIEUR A 3%

Fort de la répercussion sur les prix de vente de la parité EUR/USD et de l'essor de l'Edition, activité à forte valeur ajoutée, Bigben Interactive confirme son objectif de Résultat Opérationnel Courant (ROC) supérieur à 3% du chiffre d'affaires contre 0,9% en 2014/2015.

## PERSPECTIVES 2016/2017 FAVORABLES

En 2016/2017, le Groupe anticipe une poursuite de la croissance soutenue par tous les métiers, et une nouvelle progression de sa rentabilité tirée par l'Edition de jeux vidéo avec six lancements programmés sur l'exercice.

En particulier, le 1<sup>er</sup> trimestre s'annonce en progression du fait de la sortie de *Sherlock Holmes* suivie de la distribution de *Rugby Challenge 3*.

Le succès de la stratégie de développement de l'Edition engagée depuis deux ans devrait donc permettre au Groupe d'améliorer significativement sa rentabilité sur les prochains exercices.

L'ensemble des résultats 2015/2016, les perspectives 2016/2017 ainsi que la stratégie Bigben « Horizon 2018 » seront communiqués lors de la réunion de présentation des résultats annuels 2015/2016 qui se tiendra le 31 mai prochain à Paris.

**Prochaine publication : Résultat annuel 2015 / 2016 : Lundi 30 mai 2016**  
*Communiqué après Bourse*

---

### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

---

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2015-2016**  
202,2M€

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