

RESULTATS ANNUELS 2015/2016

PROGRESSION DU ROC A 7,3 M€, SOIT 3,6% DU CA

PERSPECTIVES 2016/2017 ET 2017/2018 : FORTE CROISSANCE DU ROC

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce aujourd'hui ses résultats consolidés et audités de l'exercice 2015/2016 et arrêtés par le conseil d'administration qui s'est tenu en date du 30 mai 2016.

Consolidés en M€ IFRS	03/2016	03/2015
Chiffre d'affaires	202,2	184,9
EBITDA <i>En % du CA</i>	16,4 8,1%	8,5 4,6%
Résultat opérationnel courant <i>En % du CA</i>	7,3 3,6%	1,6 0,9%
Résultat opérationnel <i>En % du CA</i>	7,3 3,6%	1,6 0,9%
Résultat financier <i>Dont gain (perte) de change</i>	(1,7) (0,4)	(13,1) (11,7)
Résultat courant avant impôt <i>En % du CA</i>	5,6 2,8%	(11,5) (6,2)%
Impôt	(1,5)	4,3
Résultat des activités poursuivies <i>En % du CA</i>	4,1 2,0%	(7,2) (3,9)%
Mise en équivalence	(0,2)	2,9
Résultat de la période <i>En % du CA</i>	3,9 1,9%	(4,3) (2,3)%

Une activité annuelle dynamique dans les 3 métiers du Groupe (Gaming, Audio, Mobile)

Pour son 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. 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€.

Forte amélioration de la rentabilité opérationnelle

En 2015/2016, le groupe Bigben affiche une amélioration significative de sa rentabilité principalement portée par :

- la contribution croissante de l'édition de jeux vidéo et de ses ventes digitales, activité à forte rentabilité ;
- la poursuite d'une gestion rigoureuse des frais de structure ;
- la répercussion progressive sur les clients de l'impact de l'évolution défavorable de la parité EUR/USD.

Ainsi, l'EBITDA ressort à 16,4 M€ (8,1% du chiffre d'affaires), en hausse de 93%, et le Résultat Opérationnel Courant atteint 7,3 M€, soit 4,5 fois celui de l'exercice précédent. Il représente ainsi 3,6% du chiffre d'affaires, au-delà de l'objectif fixé par le Groupe (ROC supérieur à 3%).

Répartition géographique du ROC 2015/2016

en M€ 2015/2016	France	Benelux	Allemagne	Autres territoires	Total
Chiffre d'affaires	159,4	14,0	15,5	13,3	202,2
Résultat opérationnel courant	4,5	0,6	(0,4)	2,6	7,3

Redressement du Résultat financier et forte amélioration du Résultat Net

Grâce à la mise en place de la nouvelle stratégie de couverture des achats en Dollar, la perte de change se réduit à (0,4) M€ contre une perte de (11,7) M€ en 2014/2015.

Après prise en compte d'un impôt de (1,5) M€ et de l'impact (0,2) M€ de la cession des parts dans Modelabs Mobiles, le résultat net de la période représente un profit de 3,9 M€ contre une perte de (4,3) M€ sur l'exercice précédent.

Baisse sensible de l'endettement et gestion de stock optimisée

Au 31 mars 2016, la structure bilancielle de Bigben Interactive présente des fonds propres de 109,0 M€ contre 105,2 M€ pour l'exercice précédent.

L'endettement du Groupe diminue fortement à l'issue de l'exercice avec un taux net de 25% (27,3 M€) contre 37,8% au 31 mars 2015. Cette évolution favorable est liée à la hausse de la rentabilité du Groupe et à une gestion fortement optimisée des stocks (en recul de 7,7 M€).

Perspectives : Stratégie Bigben « Horizon 2018 »

Fort de son succès dans l'Édition de jeux vidéo, Bigben annonce sa stratégie « Horizon 2018 » caractérisée par une hausse notable de ses investissements dans cette activité, et ambitionne de devenir leader dans l'édition de jeux AA, tout en poursuivant le développement des autres activités du Groupe.

Ainsi, après 3 lancements de jeux vidéo en 2015/2016, 6 nouveaux jeux seront lancés en 2016/2017 dont :

- *Sherlock Holmes*, 8^{ème} opus du jeu qui a depuis son origine été diffusé à plus de 5 millions d'exemplaires dans le monde, la nouvelle version éditée par Bigben Interactive ayant déjà reçu un excellent accueil de la presse ;
- *WRC6*, nouvelle version du blockbuster de rallye automobile ;
- *2DARK*, nouveau jeu d'horreur imaginé par le créateur du genre, Frédéric Raynal, particulièrement attendu par la communauté ;
- *The Voice*, jeu vidéo officiel de l'émission télévisée à succès ;
- *Handball 17*, nouvelle version du jeu de Handball ;
- *Outcast*, remake en HD du jeu vidéo culte des années 2000.

En 2017/2018, Bigben accélérera les lancements avec 8 à 10 nouveaux jeux vidéo dont certains bénéficieront de nouveaux accords de franchises à fort potentiel de diffusion. A l'issue de cet exercice clôturé au 31 mars 2018, le Groupe anticipe un chiffre d'affaires supérieur à 50 M€ dans l'Édition, soit plus du double de celui réalisé en 2015/16. La part des ventes digitales dont les marges sont supérieures à celles des ventes physiques, devrait représenter plus de 40% des ventes globales de l'Édition de jeux vidéo.

Cette stratégie de développement dans l'édition de jeux vidéo devrait permettre au Groupe d'accroître fortement sa rentabilité à horizon 2018 avec pour objectifs :

- 2016/2017 : un chiffre d'affaires compris entre 200 et 210 M€ et un ROC supérieur à 5%,
- 2017/2018 : accélération de la croissance du chiffre d'affaires et un ROC supérieur à 7%,

Prochaine publication :

Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2016/2017 : 25 juillet 2016

Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2015-2016
202,2 M€

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
Près de 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