

HAUSSE DE 2,9% DU CHIFFRE D'AFFAIRES 2016/17 A 208,1 M€

CHIFFRE D'AFFAIRES T4 EN HAUSSE DE 30.7%

CONFIRMATION DES OBJECTIFS

| IFRS – M€ Chiffre d'affaires | 2016/17 | 2015/16 | Variation |
|---|--------------|--------------|---------------|
| 1 ^{er} Trimestre | 38,0 | 34,7 | + 9,5% |
| 2 ^{ème} Trimestre | 46,9 | 53,9 | - 13% |
| 3 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾ | 71,9 | 74,4 | - 3,4% |
| 4 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾ | 51,3 | 39,3 | + 30,7% |
| <i>Dont Gaming</i> | 23,3 | 11,5 | + 103,4% |
| <i>Dont Mobile</i> | 23,0 | 22,2 | + 3,7 % |
| <i>Dont Audio</i> | 5,0 | 5,6 | - 11,2% |
| Cumul 31 mars 2017 (12 mois) | 208,1 | 202,2 | + 2,9% |
| <i>Dont Gaming</i> | 69,7 | 64,4 | + 8,2% |
| <i>Dont Mobile</i> | 105,5 | 101,8 | + 3,6% |
| <i>Dont Audio</i> | 32,9 | 36,0 | - 8,6% |

⁽¹⁾ Données non auditées

Une nouvelle année de croissance

Bigben a réalisé pour son exercice 2016/17 (clôturé au 31 mars 2017), un chiffre d'affaires de 208,1 M€, en progression de 2,9%, conformément aux objectifs du Groupe. Cette croissance est tirée par les activités Gaming et Mobile.

GAMING

- L'activité Gaming affiche des ventes en hausse de 8,2% à 69,7 M€ portée par les ventes de la nouvelle manette *REVOLUTION Pro Controller* sous licence *PlayStation®4* de *SONY*.
 - Edition : Ce segment à forte rentabilité a réalisé un chiffre d'affaires de 24,6 M€ en légère progression (+ 1,2%) par rapport à l'exercice précédent. Conformément au plan *Horizon 2018*, l'Edition a poursuivi le développement de son catalogue avec le lancement de 6 jeux. Ce segment a été néanmoins confronté à une base de comparaison élevée avec 2015 qui avait bénéficié du succès majeur du jeu *WRC5*. Les ventes digitales, levier de rentabilisation du catalogue dans la durée, progressent de 18,5%.
 - Accessoires : Ce segment affiche une forte progression de son chiffre d'affaires qui atteint 35,9 M€, soit + 17,3%. Cette performance est tirée par le grand succès de la manette *REVOLUTION Pro Controller* (déjà près de 200 000 unités livrées depuis son lancement) et par le très bon démarrage des nouveaux accessoires pour la console *Nintendo SWITCH™*. Parallèlement, le segment bénéficie d'une contribution croissante des ventes de casques *Plantronics®* et d'accessoires PC sous la marque *Nacon®* créée par Bigben.

MOBILE

- L'activité Mobile réalise un chiffre d'affaires de 105,5 M€, en croissance de 3,6% par rapport à l'exercice précédent. *Force Glass™*, qui représente aujourd'hui près de 30% en valeur du marché français des protections écrans pour smartphones, s'est imposé comme une marque référente. Parallèlement, le succès des nouveaux smartphones dont l'*iPhone 7* et les *Samsung® Galaxy S7-S8* a dynamisé les ventes d'accessoires haut de gamme conçus par le Groupe.

AUDIO

- Confrontée à un marché des tours audio particulièrement concurrentiel, l'activité Audio enregistre un chiffre d'affaires en recul de 8,6%, soit 32,9 M€, qui masque le succès croissant des produits sous licence *Thomson®* (+ 40,4%) dont le contrat de licence a été prorogé jusque fin 2020.

Très forte progression au 4^{ème} trimestre (+ 30,7%)

Au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2016/2017 (du 1^{er} janvier au 31 mars 2017), le chiffre d'affaires de Bigben atteint 51,3 M€, soit une hausse de 30,7 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Cette performance est tirée par l'activité de Gaming qui double ses ventes sur la période à 23,3 M€ grâce au succès rencontré par la manette *REVOLUTION Pro Controller* (près de 170 000 unités livrés sur le trimestre) et à la sortie des jeux *2Dark* et *FlatOut*. L'activité Mobile a vu l'essor continu des écrans *Force Glass™* et le succès des accessoires portés par les attentes liées à la sortie du *Samsung® Galaxy S8*. Les ventes de l'Audio baissent, quant à elles, de 11,2% malgré la progression des ventes *Thomson®* (+17,4%).

Confirmation de l'objectif de ROC supérieur à 5% du chiffre d'affaires

Fort d'un mix-produits à plus forte valeur ajoutée, Bigben confirme pour son exercice 2016/2017 son objectif de Résultat Opérationnel Courant (ROC) supérieur à 5% du chiffre d'affaires contre 3,6% en 2015/2016.

Perspectives 2017/2018

Conformément au Plan *Horizon 2018*, le Groupe anticipe pour 2017/2018 une accélération de la croissance de ses ventes soutenue par l'activité de Gaming avec la sortie de dix nouveaux jeux en Edition (commençant par la sortie de *Hunting Simulator* au 1^{er} trimestre), la manette *REVOLUTION Pro Controller* et la poursuite du succès de la *Nintendo SWITCH™* qui s'annonce comme une véritable opportunité commerciale pour Bigben tant pour sa gamme d'accessoires que pour son métier Edition.

Conforté par l'essor continu des ventes de ses produits à forte valeur ajoutée, Bigben confirme son objectif de ROC supérieur à 7% pour 2017/2018.

L'ensemble des résultats 2016/2017, les perspectives 2017/2018 ainsi qu'une présentation des objectifs du Plan « *Bigben 2020* » dans le prolongement du Plan « *Horizon 2018* » seront communiqués lors de la réunion de présentation des résultats annuels qui se tiendra le 30 mai prochain à Paris.

Prochain rendez-vous :

- **Résultats annuels 2016/17 : lundi 29 mai 2017**
Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2016-2017
208,1 M€

Bigben est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de la conception et de la distribution d'accessoires mobiles et gaming, ainsi que de produits audio. Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, 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
www.bigben-group.com

CONTACTS 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