

HAUSSE DE 23,9% DU CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} TRIMESTRE 2017/2018 : 47,1 M€

RELEVEMENT DE L'OBJECTIF DE CHIFFRE D'AFFAIRES 2017/2018

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2017/2018	2016/2017	Variation
1 ^{er} Trimestre	47,1	38,0	+ 23,9%
<i>Dont Gaming</i>	14,7	10,0	+ 47,2%
<i>Dont Mobile</i>	26,7	22,7	+ 17,3%
<i>Dont Audio</i>	5,7	5,3	+ 8,2%

Données non auditées

3 métiers en croissance au 1^{er} trimestre 2017/2018

Au 1^{er} trimestre de l'exercice 2017/2018 (avril, mai, juin 2017), Bigben a réalisé un chiffre d'affaires de 47,1 M€ en progression de 23,9% par rapport au 1^{er} trimestre de l'exercice précédent. L'ensemble des métiers est en croissance avec, en particulier, une nouvelle forte accélération des ventes Gaming.

GAMING

L'activité Gaming enregistre une croissance de 47,2% au 1^{er} trimestre 2017/2018 avec un chiffre d'affaires de 14,7 M€.

- Accessoires : La performance du Gaming est portée par les accessoires dont les ventes progressent de 141% à 9,6 M€ grâce au succès des accessoires pour la nouvelle console *Nintendo SWITCH™* et à la poursuite des ventes de la manette *REVOLUTION Pro Controller™* sous licence *PlayStation®4* qui se sera écoulée à près de 250 000 unités livrées à fin juin.
- Edition : Parallèlement, malgré un franc succès du jeu *Hunting Simulator*, l'Edition de jeux vidéo ressort en baisse de 39% à 2,7 M€ en raison d'une base de comparaison élevée qui intégrait au 1^{er} trimestre 2016/2017 le lancement du blockbuster *Sherlock Holmes, the Devil's Daughter*. A noter que les sorties des blockbusters de l'exercice en cours interviendront essentiellement au 2nd semestre 2017/2018. Conformément à la mutation du modèle de distribution des jeux vidéo, les ventes digitales poursuivent leur croissance (+22%) grâce au fond de catalogue et représentent 54% du chiffre d'affaires Edition.

MOBILE

L'activité Mobile affiche au 1^{er} trimestre 2017/2018 une progression de 17,3% de son chiffre d'affaires qui atteint 26,7 M€. Cette dynamique est soutenue par le succès continu des écrans de protection en verre trempé *Force Glass™* créés par Bigben et dont le millionième exemplaire a été vendu début juillet 2017. La demande pour les accessoires haut de gamme continue à dynamiser la catégorie, avec notamment le nouveau *Samsung® Galaxy S8* et les modèles *J3, J5*.

AUDIO

Malgré un marché globalement atone, l'activité Audio renoue avec la croissance sur le 1^{er} trimestre 2017/2018. Le chiffre d'affaires s'établit en hausse de 8,2% à 5,7 M€ grâce au succès croissant de la gamme *Thomson* développée par Bigben et à la bonne performance commerciale des produits innovants sous marque *Bigben*.

Perspectives favorables de croissance et de rentabilité

Au 2^{ème} trimestre 2017/2018, l'activité Gaming devrait bénéficier du lancement des jeux vidéo *Outcast*, *WRC7* et depuis le 11 juillet de *Hunting Simulator* sur le continent américain, ainsi que :

- De la poursuite du succès de sa gamme d'accessoires pour console *Nintendo SWITCH™*
- Des premières ventes de la manette *REVOLUTION Pro Controller 2™* pour PlayStation®4,
- De la déclinaison de la gamme *REVOLUTION Pro Controller™* en différentes couleurs

Le 2^{ème} semestre 2017/2018 devrait voir la sortie de la plupart des titres majeurs dont *TT Isle of Man*, *Rugby 18*, *Tennis World Tour*, ainsi que *Snow Moto Racing Freedom* et *Aqua Moto Racing Utopia*, deux exclusivités *Nintendo SWITCH™* qui devraient tirer parti des excellentes performances de la console et de l'offre encore limitée sur cette plateforme. Les partenariats stratégiques avec *Sony* seront poursuivis et complétés par de nouveaux accords.

L'activité Mobile sera caractérisée par le lancement cet été de la nouvelle marque *Force Case™* (coques de protection innovantes garanties à vie) qui fait suite à la marque *Force Glass™* dont le succès se confirme dans la durée. Les sorties des nouveaux smartphones *Samsung* et *Apple* d'ici la fin d'année devraient également renforcer la dynamique des ventes d'accessoires pour smartphones haut de gamme.

Enfin, dans l'Audio, Bigben Interactive entend poursuivre ses prises de parts de marché avec de nouvelles innovations en produits *Bigben* et le renforcement de la gamme *Thomson*.

Le Groupe Bigben annonce par ailleurs avoir pris une participation minoritaire de 24,99% dans le capital du studio *Kylotonn* en charge notamment du développement de ses jeux *WRC*, *TT Isle of Man* et *FlatOut 4: Total Insanity*.

La bonne orientation de l'activité au 1^{er} trimestre et les nouveautés prévues sur le reste de l'exercice permettent au Groupe de relever l'objectif de chiffre d'affaires 2017/2018 entre 235 et 245 M€ et de confirmer un ROC supérieur à 7% contre 5,3% réalisés en 2016/2017.

Par ailleurs, les objectifs de 2019/2020 sont confirmés : chiffre d'affaires supérieur à 280 M€ et ROC de 9%.

Prochaine publication :

Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2017/2018 : lundi 23 octobre 2017

Communiqués 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

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
