

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} SEMESTRE 2018/19 : - 3,7% À 106 M€

- NET ACCROISSEMENT DES VENTES DU GAMING
- BASE DE COMPARAISON ELEVEE DANS LE MOBILE ET L'AUDIO
- FORTE AMELIORATION ATTENDUE DE LA RENTABILITE OPERATIONNELLE SUR LE SEMESTRE

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2018/19	2017/18	Variation
1 ^{er} Trimestre	48,7	47,1	+3,3%
2 ^{ème} Trimestre	57,3	62,9	-8,9%
<i>Dont Gaming</i>	24,0	22,5	+ 6,3%
<i>Dont Mobile</i>	26,9	31,6	-14,8%
<i>Dont Audio</i>	6,5	8,8	-26,9%
1^{er} Semestre	106,0	110,0	-3,7%
<i>Dont Gaming</i>	47,5	37,2	+ 27,5%
<i>Dont Mobile</i>	48,0	58,2	-17,7%
<i>Dont Audio</i>	10,5	14,6	-27,7%

Données non auditées

Poursuite de la croissance du Gaming au 2^{ème} trimestre 2018/19

Bigben a réalisé au 2^{ème} trimestre 2018/19 (juillet, août, septembre 2018), un chiffre d'affaires de 57,3 M€, en retrait de 8,9%. A périmètre comparable, hors acquisition du studio de développement Cyanide le 20 juin 2018, la diminution ressort à -10,7%. Cette orientation est liée à une base de comparaison élevée, l'exercice précédent ayant connu une progression de 34.2% sur le 2^{ème} trimestre.

Ainsi, sur le 2^{ème} trimestre 2018/19, l'activité évolue de manière contrastée avec, d'une part, une hausse des ventes dans le segment stratégique du Gaming et, d'autre part, une baisse des activités Mobile et Audio.

GAMING

L'activité Gaming au 2^{ème} trimestre a généré un chiffre d'affaires de 24,0 M€, en progression de 6,3% par rapport au 2^{ème} trimestre de l'exercice précédent.

- **Jeux vidéo** : Le chiffre d'affaires trimestriel ressort à 11,9 M€, en nette progression de 16,4%. L'activité a bénéficié sur ce trimestre du lancement des jeux *Warhammer Inquisitor Martyr* et *V-Rally 4. Tennis World Tour®* confirme, malgré des difficultés techniques initiales, son bon démarrage commercial et enregistre d'ores et déjà un très fort revenu digital. Les ventes digitales connaissent ainsi une forte progression de 67% sur le 2^{ème} trimestre.
- **Accessoires** : Le segment Accessoires Gaming, concentré sur les ventes des produits sous marque *NACON™* et le lancement des manettes *REVOLUTION Pro Controller 2* au Japon affiche sur le 2^{ème} trimestre un chiffre d'affaires de 12,1 M€, en légère baisse de 2,0% par rapport au 2^{ème} trimestre de l'exercice précédent. Celui-ci avait en effet bénéficié du lancement de la manette *REVOLUTION Pro Controller 2 pour PS4™* en Europe et de ventes d'accessoires très soutenues pour la console *Nintendo SWITCH™*.

MOBILE

Sur le 2^{ème} trimestre, l'activité Accessoires pour Mobile réalise des ventes de 26,9 M€, en baisse de 14,8% en raison d'un fort effet de base et d'un marché peu dynamique sur les smartphones. Cette évolution des ventes a été partiellement compensée par le succès récurrent des marques propres *Force Glass®* (écrans de protection) et *Force Case®* (coques de protection) ainsi que par le lancement réussi de la nouvelle marque *Force Power®* (gamme complète de chargeurs et de câbles haute performance pour smartphones) en septembre 2018. La gamme *Force®* a ainsi progressé de 31% au 2^{ème} trimestre.

AUDIO

Sur un marché toujours atone, l'activité Audio affiche des ventes à 6,5 M€, en baisse de 26,9%, pénalisées par une base de comparaison élevée au 2^{ème} trimestre 2017/18 qui tenait compte d'opérations exceptionnelles.

Activité semestrielle contrastée

Sur l'ensemble du 1^{er} semestre 2018/19 (du 1^{er} avril au 30 septembre 2018), le chiffre d'affaires consolidé du Groupe Bigben s'élève à 106,0 M€, soit une baisse de 3,7% par rapport au 1^{er} semestre de l'exercice précédent. A périmètre comparable, la diminution est de -5,9%.

La forte hausse du segment Gaming de +27,5% valide la décision stratégique d'orienter le Groupe vers les métiers à fort potentiel de l'édition de jeux vidéo.

Perspectives

Le Groupe anticipe une reprise graduelle de la croissance de ses ventes au second semestre avec une accélération de l'activité au 4^{ème} trimestre et une contribution croissante du Gaming.

GAMING

Sur le second semestre de l'exercice, l'Édition va bénéficier du lancement de plusieurs titres Bigben dont *Farmer's Dynasty*. Dans ce contexte, les ventes digitales, source de forte valeur ajoutée, poursuivront leur essor. Le segment Accessoires Gaming sera, quant à lui, tiré par le lancement du *Daija Arcade Stick pour PS4™* en Europe, ainsi que par la poursuite des ventes des accessoires *Nintendo SWITCH™* et de celles des gammes *NACON™* et *Plantronics®*.

MOBILE

L'activité MOBILE devrait voir sur les prochains trimestres la montée en puissance de la gamme *Force®* déclinée en *Force Glass®*, *Force Case®* et *Force Power®* supportée par des campagnes marketing multimédia intensives. Par ailleurs, l'internationalisation devrait représenter à l'avenir un nouveau vecteur de croissance de ce segment : la démarche d'accompagnement des clients du Groupe dans leur expansion à l'international a en effet permis au Groupe de signer un nouveau partenariat avec *Orange Espagne*, ouvrant un accès privilégié à un réseau premium de plus de 1000 points de vente et à des offres de retail connecté.

AUDIO

Sur ce marché apathique, le Groupe n'anticipe pas pour le second semestre de progression de l'activité par rapport à celui de l'exercice précédent malgré le succès de ses produits sous marque propre *Lumin'Us* et le lancement au travers de sa gamme *Thomson* de nouveaux produits à induction.

Amélioration attendue du ROC semestriel

Grâce à la stratégie du Groupe de montée en gamme dans tous les métiers qui se reflète par une évolution favorable de son mix produits, le Résultat Opérationnel Courant (ROC) semestriel de Bigben devrait être en nette amélioration malgré la baisse de chiffre d'affaires.

Objectifs annuels

L'amélioration de son mix produits permet à Bigben de rester confiant sur son objectif de ROC annuel initialement établi à plus de 21 M€. Compte-tenu de la baisse actuelle des chiffres d'affaires du Mobile et de l'Audio, le Groupe revoit néanmoins son objectif de fourchette de chiffre d'affaires annuel à 240 M€ – 255 M€.

Il est rappelé que lors de la publication des résultats semestriels 2018/19 du 26 novembre prochain, le Groupe présentera son plan stratégique à horizon 2022. Celui-ci intégrera non seulement les synergies liées aux récentes acquisitions des studios de développement Cyanide, Kylotonn (KT Racing) et Eko Software mais décrira également les évolutions du modèle économique choisi par Bigben pour s'adapter à ses marchés en constante évolution.

Prochain rendez-vous :

Résultats semestriels 2018/19 : lundi 26 novembre 2018

Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2017-18
245,4 M€

EFFECTIF
Plus de 600 collaborateurs

INTERNATIONAL
12 filiales et un réseau de distribution dans 100 pays
www.bigben-group.com

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.

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long
ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

CONTACT PRESSE
Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01