

**CHIFFRE D’AFFAIRES DU 4<sup>EME</sup> TRIMESTRE 2018/19 : 59,2 M€ (+7,1%)**

**CHIFFRE D’AFFAIRES ANNUEL 2018/19 STABLE : 245,5 M€**

**CONFIRMATION DE L’OBJECTIF DE TAUX DE ROC ANNUEL ENTRE 8,7% ET 9,0%**

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2018/19	2017/18	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>48,7</b>	47,1	+3,3%
2 <sup>ème</sup> Trimestre	<b>57,3</b>	62,9	-8,9%
3 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup>	<b>80,3</b>	80,1	+0,3%
4 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup>	<b>59,2</b>	55,3	+7,1%
<i>Dont Gaming</i>	<b>26,4</b>	22,5	+17,3%
<i>Dont Mobile</i>	<b>27,3</b>	26,5	+3,1%
<i>Dont Audio</i>	<b>5,5</b>	6,3	-12,5%
<b>2018/2019 (12 mois)</b>	<b>245,5</b>	245,4	+0,0%
<i>Dont Gaming</i>	<b>105,5</b>	87,3	+20,9%
<i>Dont Mobile</i>	<b>109,8</b>	121,0	-9,3%
<i>Dont Audio</i>	<b>30,2</b>	37,1	-18,7%

<sup>(1)</sup>Données non auditées

### Hausse de 7,1% des ventes au 4<sup>ème</sup> trimestre

Au 4<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2018/19 (du 1<sup>er</sup> janvier au 31 mars 2019), l'activité a repris une tendance nettement haussière (+7,1% à 59,2 M€) après deux trimestres en demi-teintes impactés par le recul des métiers Mobile et Audio.

Sur la période, la sortie des deux manettes *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* pour PS4™ a permis l'essor du chiffre d'affaires Accessoires Gaming qui a progressé de 64,8% à 17,9 M€. Le segment « Jeux » est en recul de 26,8% sur le trimestre à 8,5 M€ en raison de l'absence de sortie de nouveaux titres majeurs sur la période. Les ventes digitales, qui représentent 78% de l'Édition sont néanmoins en hausse grâce aux excellentes ventes enregistrées par le fond de catalogue.

L'activité Mobile (+ 3,1% à 27,3 M€) est bien orientée du fait des premières retombées de l'accord de distribution avec Orange Espagne et du succès des gammes *Force®* (*Force Glass®*, *Force Case®* et *Force Power®*).

Le recul des ventes Audio se réduit à -12,5% malgré un marché en forte mutation qui s'oriente vers l'audio connecté. Bigben a anticipé cette tendance et plusieurs développements de produits innovants, qui seront mis sur le marché en 2019, sont en cours.

## Une année 2018/19 conforme aux attentes

Conformément à ses prévisions, Bigben a réalisé pour son exercice 2018/19 (clôturé au 31 mars 2019), un chiffre d'affaires de 245,5 M€, quasi-identique à celui de l'exercice précédent.

L'activité des trois métiers du Groupe s'analyse comme suit :

### GAMING

L'activité Gaming 2018/19 s'élève à 105,5 M€, en forte hausse de 20,9% par rapport à 2017/18 grâce à la dynamique du segment Edition et à la bonne performance de la gamme Accessoires.

- **Accessoires** : l'activité enregistre un chiffre d'affaires de 56,4 M€, en hausse de 6,6% portée par le succès des produits sous licence *PlayStation®4* développés par le Groupe.
- **Jeux** : le segment génère des ventes annuelles de 49,1 M€ soit une croissance de 42,9%. Cette hausse est tirée par les ventes digitales qui augmentent de 121,1% par rapport à l'an passé et qui représentent 49% du poids total de l'activité Edition en 2018/19 (contre 36% en 2017/18).

### MOBILE

L'activité Mobile affiche en 2018/19 une contraction de 9,3% de son chiffre d'affaires à 109,8 M€. Le segment a été marqué par un recul relatif des volumes de mobiles, en raison de la tendance des consommateurs à allonger la durée de conservation de leurs smartphones. En revanche, le succès des écrans de protection *Force Glass®*, la montée en puissance des coques de protection *Force Case®*, et le lancement réussi de la gamme de chargeurs et de câbles haute performance *Force Power®* confirme la dynamique des ventes d'accessoires premium, les consommateurs souhaitant protéger des smartphones toujours plus onéreux.

### AUDIO

L'activité Audio est en baisse de 18,7% à 30,2 M€ principalement impactée par la mutation du marché et un fort effet de base lié au lancement l'an dernier de nouvelles gammes de produits.

## Confirmation de l'objectif de taux de ROC <sup>(2)</sup> 2018/19 entre 8,7% et 9% du chiffre d'affaires

Nonobstant une activité étale pour 2018/19, Bigben confirme son objectif d'amélioration de sa Marge Opérationnelle Courante entre 8,7 et 9% du chiffre d'affaires contre 6,7% l'année précédente.

## Perspectives 2019/20

Le Groupe anticipe en début d'exercice 2019/20 une accélération de la croissance soutenue par l'activité Gaming qui verra la sortie de jeux à fort potentiel tels que *Warhammer : Chaosbane* (développé par le studio Eko Software), *The Sinking City*, *Tennis World Tour Roland Garros Edition* ainsi que *Pro Cycling Manager 2019 et Tour de France 2019* (développés par le studio Cyanide). Les ventes digitales vont continuer leur progression et devraient dépasser les ventes physiques. L'activité bénéficiera également de la poursuite des ventes des deux dernières manettes *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* pour PS4™. Les activités Mobile et Audio devraient, quant à elles, poursuivre leur redressement avec la commercialisation de nouveaux produits en marques propres.

Fort de la bonne orientation de son activité et de sa rentabilité, le Groupe confirme les objectifs liés à son plan « BIGBEN 2022 » avec pour l'exercice 2021/22 un chiffre d'affaires supérieur à 350 M€ et un taux de ROC <sup>(2)</sup> égal à 12%, mettant l'accent sur l'amélioration régulière de la Marge Opérationnelle Courante <sup>(2)</sup>.

Les perspectives 2019/20 seront communiquées lors de la publication des résultats annuels 2018/19 le 27 mai prochain et commentées pendant la réunion de présentation des résultats annuels qui se tiendra le lendemain.

<sup>(2)</sup> Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires = Marge Opérationnelle Courante

## Prochain rendez-vous :

- **Résultats annuels 2018/19 : 27 mai 2019**  
*Communiqué après Bourse*

---

#### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2018-19**  
245,5 M€

**EFFECTIF**  
Plus de 600 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
12 filiales et un réseau de distribution dans 100 pays  
[www.bigben-group.com](http://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](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01