

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} SEMESTRE 2014/2015 : 73,1 M€, +7,2 %
CROISSANCE SOUTENUE DES ACTIVITES CORE BUSINESS : + 9.5 %

PERSPECTIVES ANNUELLES CONFIRMÉES

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2014/2015	2013/2014	Variation
1 ^{er} Trimestre	35,4	32,0	+ 10,6 %
2 ^{ème} Trimestre	37,8	36,2	+ 4,2 %
1^{er} Semestre	73,1	68,2	+ 7,2 %

Données non auditées

Au 2^{ème} trimestre de l'exercice 2014/2015 (du 1^{er} juillet au 30 septembre 2014), Bigben Interactive réalise un chiffre d'affaires de 37,8 M€, en hausse de 4,2 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Cette performance est portée par l'accélération de la croissance des activités Core Business du Groupe qui atteignent 36,8 M€ (+ 14,7 % Vs. + 4,0 % au 1^{er} trimestre) :

- Les Accessoires accélèrent leur croissance (+ 6,6% à 29,0 M€) tirée par le dynamisme des accessoires pour Smartphones (+ 13%). Les accessoires de Gaming affichent un ralentissement de leur baisse d'activité (-13 % contre -30 % au 1^{er} trimestre) grâce aux bonnes performances des casques Turtle Beach ;
- L'Audio affiche une forte croissance (+ 58,3% à 6,8 M€) grâce à la contribution croissante des produits sous licence Thomson (respectivement 12 % et 28 % des ventes Audio sur les 1^{er} et 2^{ème} trimestres) ;
- L'Édition confirme ses bonnes performances (+ 53,1 % à 0,7 M€) avec les dernières ventes des jeux vidéo WRC4 et Handball Challenge avant d'accueillir prochainement le nouveau jeu phare du Groupe : Rugby 15 (licence Top 14). A noter la montée en puissance des ventes digitales qui représentent près de 50 % de l'activité.

La Distribution, activité annexe dont l'évolution des ventes reste aléatoire, réalise sur la période un chiffre d'affaire de 1,0 M€ qui recule de 76,7 % compte tenu d'une base de comparaison élevée avec le 2^{ème} trimestre 2013 (sortie du jeu vidéo Grand Theft Auto 5).

Le chiffre d'affaires consolidé de Bigben Interactive au 1^{er} semestre 2014/2015 (du 1^{er} avril au 30 septembre 2014) s'élève ainsi à 73,1 M€, soit + 7,2 % par rapport au 1^{er} semestre de l'exercice précédent. La croissance de + 9,5 % des activités Core Business (93,4 % des ventes globales) a soutenu cette progression.

Répartition des activités par métiers

Chiffre d'affaires en M€	1 ^{er} semestre 2014/2015	Part relative	1 ^{er} semestre 2013/2014	Part relative	Variation
Core Business	68,3	93,4 %	62,4	91,4 %	+ 9,5 %
Accessoires (Gaming+ Smartphones+ IT)	56,4	77,0 %	54,1	79,3 %	+ 4,1 %
Audio	10,4	14,3 %	7,6	11,1 %	+ 38,1 %
Edition	1,5	2,1 %	0,7	1,0 %	x 2,2
Distribution	4,8	6,6 %	5,9	8,6 %	- 17,3 %
Total	73,1	100,0 %	68,2	100,0 %	+ 7,2 %

Répartition des activités par territoire, cumulant ventes domestiques et export depuis ces territoires (périmètre comparable)

Chiffre d'affaires en M€	1 ^{er} semestre 2014/2015	1 ^{er} semestre 2013/2014	Variation
France	60,2	54,8	+ 9,9 %
Benelux	4,9	4,5	+ 8,5 %
Allemagne	5,2	5,1	+ 2,0 %
Autres territoires	2,8	3,9	- 26,0 %
Total	73,1	68,2	+ 7,2 %

Perspectives :

Haut niveau de vente attendu pour un 3^{ème} trimestre stratégique

Fort du renouvellement de l'offre des leaders du marché des Smartphones (Apple et Samsung), d'une gamme adaptée pour les ventes de Noël (tablettes enfants, tours audio...) et du succès annoncé du nouveau jeu vidéo Rugby 15, Bigben Interactive est particulièrement confiant sur ses perspectives d'activité pour le 3^{ème} trimestre de son exercice qui couvre la période stratégique des fêtes de fin d'année.

Au niveau de l'activité Accessoires, le lancement conjoint des iPhone 6 et iPhone 6+ offre l'opportunité à Bigben Interactive d'adresser à ses clients une gamme complète d'accessoires dédiés. Les principales licences, telles Christian Lacroix et Jean-Paul Gaultier, mais aussi une gamme essentielle commercialisée sous marque propre, ont répondu présents avec succès dès le 1^{er} jour de commercialisation de ces nouveaux smartphones au succès commercial planétaire.

L'activité Edition est attendue en forte progression avec la commercialisation du jeu « Rugby 15 » (licence Top 14) à partir du 14 novembre 2014. Après les lancements à succès de WRC4 (250 000 unités vendues) et Handball Challenge (70 000) en 2013/2014, le groupe Bigben Interactive monte en puissance dans l'exploitation de licences de sports. La licence Top 14, signée pour une durée de 3 ans, s'annonce déjà comme le plus gros succès de Bigben Interactive avec plus de 200 000 jeux pré vendus pour le jour du lancement, et l'intérêt prononcé de nouveaux distributeurs pour s'implanter sur de nouveaux territoires grâce à ce jeu vidéo.

Au terme de ce 1^{er} semestre et compte tenu des bonnes perspectives commerciales sur le 3^{ème} trimestre, Bigben Interactive confirme son objectif de chiffre d'affaires annuel supérieur à 190 M€ (soit une croissance supérieure à + 6,5 % par rapport à l'exercice 2013/2014).

Redressement significatif attendu de la rentabilité opérationnelle sur l'année

La montée en puissance des accessoires pour Smartphone en marque propre et sous licence, conjuguée à l'accélération des ventes en Audio et la poursuite de la dynamique en Edition permettent à Bigben Interactive d'améliorer son mix produits en termes de marges. Accompagnée par une optimisation des charges de structure, cette évolution favorable va permettre d'amorcer le redressement de la rentabilité opérationnelle annuelle du Groupe.

Pour le 1^{er} semestre, période peu représentative de la rentabilité annuelle portée principalement par le 2nd semestre (plus de 60 % du chiffre d'affaires annuel), Bigben Interactive anticipe une réduction significative de sa perte opérationnelle.

Bigben Interactive annoncera son objectif de rentabilité annuelle lors de la publication de ses résultats semestriels le 24 novembre prochain.

Prochaine publication :

Résultats semestriels 2014/2015 : lundi 24 novembre 2014

Communiqué après Bourse

	À PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben.fr
CHIFFRE D'AFFAIRES 2013-2014 178,3 M€	Bigben Interactive est un acteur de dimension européenne spécialisé dans la conception et distribution d'accessoires pour jeux vidéo, Smartphones et tablettes, la création de produits audio et l'édition de jeux vidéo. Porté pour l'essor du marché des équipements mobiles et les mutations du marché du jeu vidéo, le Groupe reconnu pour ses capacités d'innovation et de création, ambitionne de devenir l'un des leaders européens des accessoires multimédia.	REJOIGNEZ-NOUS SUR :
EFFECTIF 283 collaborateurs	Société cotée sur Euronext Paris, compartiment C – Indice : CAC SMALL – Eligible SRD long ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP	 Bigben Interactive
INTERNATIONAL 30 pays	CONTACT Relations investisseurs - Franck Dumortier infofin@bigben.fr - +33(0)3 20 90 72 21	 @bigbeninteract
		 BigbenInteractiveEU