

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 3EME TRIMESTRE 2013

HAUSSE DE 19.5% DU CHIFFRE D'AFFAIRES AU 3EME TRIMESTRE 2013 /2014

- EXCELLENTE DYNAMIQUE DES VENTES DE FIN D'ANNEE
- CHIFFRE D'AFFAIRE CUMULE 9 MOIS A 139.9M€, SOIT +11.0% VS N-1

PERSPECTIVES D'ACTIVITE DE L'EXERCICE 2013 /2014

- OBJECTIFS CHIFFRE D'AFFAIRES MAINTENUS A PLUS DE 175 M€
- PREVISIONNEL DE RESULTAT OPERATIONNEL COURANT RAMENE A 9M€

CHIFFRE D'AFFAIRES CONSOLIDE GROUPE

<i>en millions d'euro</i>	2013/2014	2012/2013	Variation
1 ^{er} trimestre	32.0	31.5	+1.5%
2 ^{ème} trimestre	36.2	34.6	+4.8%
3 ^{ème} trimestre (*)	71.7	60.0	+19.5%
Au 31 déc. 2013 (9 mois)	139.9	126.1	+11.0%

(*) Données non auditées

- TRES BONNE PERFORMANCE DE L'ACTIVITE PENDANT LE TRIMESTRE LE PLUS IMPORTANT DE L'ACTIVITE

Le chiffre d'affaires trimestriel consolidé de Bigben Interactive atteint 71.7M€, soit + 19.5 % par rapport à la période équivalente de l'exercice précédent et est conforme avec les anticipations du Groupe. Cette performance est d'autant plus remarquable qu'elle couvre la période de vente la plus stratégique du groupe avec les fêtes de Noël.

- FORTE PROGRESSION CUMULEE

Sur les 9 premiers mois d'activité, le chiffre d'affaires cumulé s'établit à 139.9M€, soit + 11.0% par rapport à l'exercice 2012/2013 sur une période équivalente.

REPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES

- REPARTITION PAR METIER

3^{ème} trimestre 2013:

<i>en millions d'euro</i>	2013/2014	2012/2013	Variation
Accessoires (gaming + multimedia)	50.5	42.4	+19.1%
Audio	10.9	7.3	+48.8%
Edition	6.8	2.9	+137.6%
CONCEPTION	68.3	52.6	+29.8%
DISTRIBUTION	3.4	7.4	-53.5%
TOTAL	71.7	60.0	+19.5%

ACCESSOIRES : REBOND DES ACCESSOIRES DE GAMING ET POURSUITE DU SUCCES DES ACCESSOIRES SMARTPHONES

Dans le segment du Gaming, fort du lancement de sa nouvelle gamme d'accessoires dédiée aux consoles nouvelles générations de Microsoft – XboxOne® et Sony – PlayStation4® lancées fin 2013, Bigben Interactive a su pleinement profiter de la nouvelle dynamique du marché qui entre dans une nouvelle phase d'équipement. Le Groupe réussit à atteindre une part de marché « hors fabricants » de 80% sur ces nouvelles consoles. Cette tendance positive est relayée par le succès des accessoires pour 2DS et 3DSXL. A contrario, le décalage sur le début de l'année 2014 de la livraison des casques Turtle Beach® sous licence XboxOne a impacté négativement les performances de l'activité.

Dans le segment du multimédia, l'activité a été portée par le succès des nouveaux produits sous licence Jean-Paul Gaultier et Ora Ito mobility. Outre le succès commercial, ces licences permettent d'accélérer l'internationalisation des ventes et la pénétration de nouveaux canaux de distribution.

AUDIO : ACCELERATION DE LA CROISSANCE

Après une progression de 28.4% sur le 1er semestre, les ventes de produits audio accélèrent leur rythme de croissance au 3ème trimestre à +48.8%, assurant l'acquisition de nouvelles parts de marché par Bigben Interactive. A noter en particulier le succès des tours multimédia pendant la période de fêtes de fin d'année.

EDITION : WRC4 ATTEINT 200 000 UNITES VENDUES

Enfin, le secteur de l'édition a été tiré par le grand succès du jeu WRC4, licence majeure pour le groupe Bigben qui s'est écoulée à 200 000 unités. Le chiffre d'affaires est plus que doublé à période comparable (+137.6%).

- **REPARTITION DES ACTIVITES PAR TERRITOIRE**

3^{ème} trimestre 2013:

<i>en millions d'euro</i>	2013/2014	2012/2013	Variation
France	58.8	47.7	+23.3%
Benelux	4.2	5.9	-28.9%
Allemagne	6.4	4.9	+29.6%
Espagne	1.0	-	-
Hong Kong	1.4	1.5	-2.3%
TOTAL	71.7	60.0	+19.5%

ANALYSE DES VENTES PAR TERRITOIRE, AU 3EME TRIMESTRE 2013/2014

1. France : avec plus de 80% de contribution au CA, la France reste le marché principal de Bigben Interactive – se référer aux résultats Groupe pour détails commentaires.
2. Benelux : la zone a connu un très bon mois de décembre avec une dynamique prononcée de l'audio.
3. Allemagne : le pays a réalisé un très bon trimestre sur l'ensemble des métiers (Edition +214% grâce au succès de WRC4, +60% en Audio, +12% sur la gamme d'accessoires gaming).
4. Espagne : la filiale espagnole a été créée sur le 3^{ème} trimestre de l'exercice. Sur le plan commercial, ses ambitions sont respectées (signatures de comptes clés dans l'accessoires gaming, prise de parts de marché). Dans un contexte économique espagnol en amélioration, le développement du métier de l'audio et de l'accessoires mobiles laisse augurer de bonnes perspectives sur le T4 et le prochain exercice.

PERSPECTIVES A FIN MARS 2014

- **CHIFFRE D'AFFAIRES**

Fort des bonnes performances de chiffre à fin décembre, le groupe **maintient ses objectifs annuels à plus de 175M€.**

- **RESULTAT OPERATIONNEL COURANT 2014**

Au cours du 1^{er} semestre 2013, les résultats du groupe Bigben ont été impactés par une dégradation de la marge opérationnelle liée à un mix produits défavorable et au décalage de lancement de produits. Le groupe Bigben n'a pas réussi à pleinement rétablir cette rentabilité sur le 3^{ème} trimestre malgré une croissance des ventes supérieure à 19% et une meilleure performance des produits à marge.

Compte tenu de cette situation, le groupe revoit son objectif de Résultat Opérationnel Courant à fin mars 2014 à 9M€ contre les 14M€ auparavant objectivés.

ORIENTATIONS STRATEGIQUES – ACTIONS CORRECTIVES

La dynamique amorcée sur le 3^{ème} trimestre 2013 / 2014, le succès des nouveaux lancements (accessoires gaming, licences smartphones, WRC4) et le lancement du jeu « Handball Challenge » sont autant de facteurs encourageants pour réaliser les objectifs annuels de croissance d'activité.

Pour le prochain exercice, la tendance de progression est maintenue grâce :

- à la signature pour l'activité audio- vidéo de la licence Thomson, l'une des plus prestigieuses marques françaises d'électronique grand public qui représente un nouveau levier de croissance pour le groupe
- au lancement de la GameTab One à fin mars 2014, qui positionne Bigben Interactive sur le marché émergent des tablettes dédiées au gaming
- au rebond du marché des jeux vidéo redynamisé par l'arrivée des consoles nouvelles générations
- à l'effervescence du marché autour des produits connectés.

L'amélioration de la marge produits sur le 3^{ème} trimestre 2013 / 2014, résultant du travail sur le mix produits / métiers, devra être accentuée sur 2014/2015.

En parallèle, le Groupe poursuivra sa logique de réduction de charges par la recherche d'économies d'échelle, notamment par l'intégration de la logistique du métier accessoires multimédia (Bigben Connected) sur le 4^{ème} trimestre (janvier - mars 2014).

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

Acteur de premier plan spécialisé dans la conception et la distribution d'accessoires pour jeux vidéo et mobiles, et de produits audio, Bigben Interactive est présent en France, Benelux, Allemagne et Hong-Kong. Porté par l'essor du marché des Smartphones 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.

Le groupe Bigben Interactive compte 283 collaborateurs, répartis en France, Benelux, Allemagne, Espagne et Hong-Kong. Le chiffre d'affaires publié pour le précédent exercice (à fin mars 2013) atteint 164M€.

Contacts

Informations financières :

Franck Dumortier, Tél : 03.20.90.72.21

E-mail : infofin@bigben.fr - Site : <http://www.bigben.fr>

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment C

Indice : CAC SMALL

Eligible SRD long

ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ;

Bloomberg : BIG FP