



Chiffre d'affaires 1^{er} trimestre 2013/2014 : 32,0 M€, + 1,5 %

- Hausse de + 7,7 % des ventes des activités stratégiques
- Contribution croissante des accessoires Gaming de convergence

Données non auditées

| IFRS – M€ Chiffre d'affaires | 2013/2014 * | 2012/2013 * | Variation |
|---------------------------------|-------------|-------------|-----------|
| 1 ^{er} Trimestre | 32,0 | 31,5 | + 1,5 % |

()Données hors activités de Distribution de mobiles en cours de cession*

Sur le 1^{er} trimestre de l'exercice 2013/2014, Bigben Interactive réalise un chiffre d'affaires de 32,0 M€, en hausse de 1,5 % par rapport à la même période de l'exercice précédent.

Sur ce trimestre, les ventes des activités de Conception, branche stratégique du Groupe dégagant les marges les plus élevées, ont progressé de 7,7 % pour atteindre 30,3 M€. Cette performance est portée par :

- Une hausse de + 5,5 % des ventes d'Accessoires Gaming tirée par l'essor des produits de convergence (le vélo d'appartement Cyberbike pour la Smart TV de Samsung, les manettes de jeux vidéo pour Set Top Boxes), confirmant la pertinence de l'orientation stratégique prise par le Groupe ;
- Une croissance de + 6,5 % des ventes d'accessoires pour Smartphones soutenue par le succès croissant des produits sous licence et l'élargissement de la diffusion à l'international, et ce, malgré l'arrêt pour incident technique de la prestation du sous-traitant logistique la dernière semaine de la période ;
- Une progression de + 31,1 % du chiffre d'affaires des produits Audio, qui poursuivent leur très forte dynamique de développement.

La Distribution affiche une baisse des ventes de 50% du fait d'une base de comparaison défavorable avec le 1^{er} trimestre de l'exercice précédent (lancement du jeu Test Drive Ferrari).

Répartition des activités par métiers

| Chiffre d'affaires en M€ | 2013/2014 | Part relative | 2012/2013 | Part relative | Variation |
|--|-------------|---------------|-----------|---------------|-----------|
| Métiers | | | | | |
| Accessoires (jeux vidéo + Smartphones) | 26,9 | 84,0 % | 25,3 | 80,3 % | + 6,2 % |
| Audio | 3,2 | 10,1 % | 2,5 | 7,8 % | + 31,1 % |
| Edition | 0,2 | 0,6 % | 0,4 | 1,2 % | - 47,4 % |
| Conception | 30,3 | 94,7 % | 28,1 | 89,3 % | + 7,7 % |
| Distribution * | 1,7 | 5,3% | 3,4 | 10,7 % | - 50,0 % |
| Total | 32,0 | 100,0 % | 31,5 | 100,0 % | + 1,5 % |

(*) Les activités de distribution exclusive et non exclusive ont été regroupées sous la rubrique Distribution, compte tenu du niveau d'activité peu significatif de chacun de ces métiers.

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

| Chiffre d'affaires en M€ | Allemagne | Benelux | France | Hong-Kong | Total |
|---|------------|------------|-------------|------------|-------------|
| 1 ^{er} Trimestre 2012/2013 | 2,8 | 1,9 | 26,0 | 0,8 | 31,5 |
| 1^{er} Trimestre 2013/2014 | 2,0 | 1,9 | 25,7 | 2,3 | 32,0 |

Sur le 1^{er} trimestre 2013/2014, l'analyse des ventes par territoire fait apparaître :

- Une baisse de - 25,6 % des ventes en Allemagne, en raison notamment d'une base de comparaison élevée avec la distribution du jeu vidéo Test Drive Ferrari au cours de l'exercice précédent;
- Une stabilité des ventes réalisées par le Benelux ;
- Un léger recul (- 1,4 %) des ventes enregistrées en France lié à la baisse d'activité des produits liés au jeu vidéo et au ralentissement de la croissance des Accessoires pour Smartphones suite à l'arrêt pour incident technique de la prestation du sous-traitant logistique pendant une semaine ;
- Un quasi triplement du chiffre d'affaires réalisé à Hong-Kong grâce aux premières livraisons en Asie du Cyberbike pour Smart TV Samsung, première zone de lancement commercial de cet accessoire de convergence.

Perspectives : confirmation de l'objectif de croissance

L'acquisition des droits de licence pour l'édition et la distribution mondiale du jeu vidéo WRC, un des plus importants jeux de course automobile au monde, conjuguée à la bonne orientation des ventes d'Accessoires pour smartphones, de produits Audio et d'accessoires de convergence en Gaming, permet à Bigben Interactive de confirmer ses objectifs de chiffre d'affaires 2013/2014 supérieur à 175 M€ (croissance supérieure à + 7 %) et de marge opérationnelle courante supérieure à 8%.

Prochaine publication : Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2013/2014, le 21 octobre 2013 après Bourse

A propos de Bigben Interactive

Acteur de premier plan spécialisé dans la conception et la distribution d'accessoires pour jeux vidéo et mobiles, 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.

283 collaborateurs - CA 2012/2013 : 164 M€ - France, Benelux, Allemagne et Hong-Kong

Société cotée sur l'Eurolist C d'Euronext Paris, compartiment C – Indices : ITCAC

ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP

Contacts

Information financière : François Bozon, Tél : 03.20.90.72.53

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