



**Chiffre d'affaires 2012/2013 à 163,6 M€, conforme aux objectifs**  
Croissance de + 7,9 % à périmètre comparable

IFRS - M€ Chiffres d'affaires	2012/13 Périmètre Réel(1)	2011/12 Périmètre Réel(2)	Var.	2011/12 Périmètre Comparable(3)	Var.
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>31,5</b>	11,8	+ 168,1 %	26,6	<b>+18,3 %</b>
2 <sup>ème</sup> Trimestre	<b>34,6</b>	20,9	+ 65,6 %	32,3	<b>+ 7,1 %</b>
3 <sup>ème</sup> trimestre	<b>60,0</b>	58,2	+ 3,1 %	58,2	<b>+ 3,1 %</b>
4 <sup>ème</sup> trimestre	<b>37,5</b>	34,5	+ 8,6 %	34,5	<b>+ 8,6 %</b>
12 mois	<b>163,6</b>	125,3	+ 30,9 %	151,6	<b>+ 7,9 %</b>

(1) Données hors activités de Distribution de mobiles en cours de cession.

(2) Données hors activité de Distribution de mobiles en cours de cession et avec les activités de Conception de ModeLabs intégrées à compter du 1<sup>er</sup> septembre 2011

(3) Données hors activité de Distribution de mobiles en cours de cession et avec les activités de Conception de ModeLabs Group intégrées sous forme de proforma à compter du 1<sup>er</sup> avril 2011

A l'issue de son exercice 2012/2013 (clôture au 31 mars), le groupe Bigben Interactive a réalisé un chiffre d'affaires de 163,6 M€ en hausse de + 7,9 % à périmètre comparable par rapport à l'exercice 2011/2012.

Dans un environnement économique sensible, le Groupe atteint ainsi son objectif initial de plus de 160 M€ de chiffre d'affaires et confirme la pertinence de son positionnement d'acteur global de la convergence numérique.

En 2012/2013, la croissance a été portée par les activités d'accessoires pour mobiles, de produits audio et de distribution de jeux vidéo tandis que les ventes en édition et accessoires pour consoles de jeu vidéo reculent sur un marché en profonde mutation (lancement des consoles nouvelle génération Sony et Microsoft fin 2013/début 2014, déploiement progressif des Set Top boxes et des Smart TV).

Au 4<sup>ème</sup> trimestre 2012/2013, l'activité a poursuivi les tendances des 9 premiers mois de l'exercice :

- Une hausse de 15,3 % des ventes d'accessoires de Smartphones ;
- Une croissance de 15,9 % du chiffre d'affaires de produits Audio portée notamment par le succès des *Sound Towers* qui bénéficient d'une demande durablement soutenue ;
- Une progression de 138,8 % des ventes en Distribution de jeux vidéo avec notamment le succès au Benelux du dernier jeu vidéo *Tomb Raider* ;



- Une baisse de 11,1 % des ventes d'accessoires Gaming sur un marché en mutation avec un accueil mitigé de la nouvelle console Wii U par les consommateurs.

### 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
4 <sup>ème</sup> trimestre 2011/12	2,6	3,0	27,4	1,5	34,5
<b>4<sup>ème</sup> trimestre 2012/13</b>	<b>2,0</b>	<b>5,1</b>	<b>29,4</b>	<b>0,9</b>	<b>37,5</b>

Chiffre d'affaires cumulé en M€	Allemagne	Benelux	France	Hong Kong	Total
12 mois 2011/12	10,6	11,2	123,7	6,1	151,6
<b>12 mois 2012/13</b>	<b>12,0</b>	<b>16,2</b>	<b>131,1</b>	<b>4,2</b>	<b>163,6</b>

En 2012/2013, les ventes tirées par les accessoires pour Smartphones et les produits Audio progressent sur l'ensemble des territoires, à l'exception de Hong-Kong qui reste caractérisé par des cycles irréguliers de ventes à l'export.

### Répartition des activités par métiers (périmètre comparable)

Chiffre d'affaires en M€	2012/13	Part Relative	2011/12	Part Relative	Variation
Métiers					
Accessoires (consoles+téléphonie)	125,1	76,5%	117,3	77,3%	+6,6 %
Audio	16,3	10,0%	12,0	7,9%	+35,6%
Edition (physique+online)	4,1	2,5%	10,7	7,1%	-61,3%
<b>Conception</b>	<b>145,5</b>	<b>89,0%</b>	<b>140,0</b>	<b>92,3%</b>	<b>+ 3,9%</b>
Distrib. exclusive (jeux)	12,7	7,8%	5,8	3,8%	+118,7%
Non exclusive.	5,3	3,3%	5,8	3,8%	-8,5%
<b>Distribution</b>	<b>18,1</b>	<b>11,0%</b>	<b>11,6</b>	<b>7,7%</b>	<b>+55,0%</b>
Total	163,6	100,0%	151,6	100,0%	+7,9 %

### Perspectives :

Pour son exercice 2012/2013, le Groupe confirme un taux de marge opérationnelle courante de l'ordre de 7%.

En 2013/2014, Bigben Interactive prévoit d'intensifier la diffusion à l'international de ses accessoires pour Smartphone, avec notamment une forte accélération des ventes attendue pour les produits sous licence, et de soutenir la croissance des ventes de produits audio avec de nouvelles innovations. Dans le jeu vidéo, alors que l'activité de distribution de jeux comprendra un catalogue réduit, l'activité d'accessoires devrait être portée par l'essor des ventes de manettes spécifiquement créées pour les Set Top Boxes et le déploiement des Cyberbike Bigben Interactive pour les Smart TV Samsung.



L'ensemble des résultats 2012/2013 et les perspectives 2013/2014 seront communiquées lors de la réunion de présentation des résultats annuels 2012/2013 qui se tiendra le 28 mai prochain à Paris.

---

**Prochaine publication : Résultats annuels 2012/2013 le 27 mai 2013 après Bourse**

### **A propos de Bigben Interactive**

*A la fois leader européen des accessoires de jeux vidéo et leader français des accessoires pour mobiles, le groupe BIGBEN INTERACTIVE possède un savoir-faire reconnu dans l'élaboration de produits toujours plus innovants afin de répondre à l'évolution du monde multimédia. Son ambition est de devenir un leader de la convergence de l'accessoire multimédia et un acteur de 1<sup>er</sup> plan sur le marché européen, grâce à sa taille, sa capacité de développement et son réseau de commercialisation.*

**Société cotée sur NYSE Euronext Paris, compartiment C – Indice : CAC MID & SMALL**

**Eligibilité PEA et SRD long**

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

**www.bigben.fr**

### **Contacts :**

**Bigben Interactive** : M. François Bozon, Tél : 03 20 90 72 53, [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr)

**Cap Value** : Edouard Miffre, Tél : 01 80 81 5002, [emiffre@capvalue.fr](mailto:emiffre@capvalue.fr)

