

## CHIFFRE D'AFFAIRES ANNUEL 2013 / 2014

### HAUSSE DE 9,0 % DU CHIFFRE D'AFFAIRES 2013 / 2014 A 178,3 M€, CONFORME AUX OBJECTIFS

- CHIFFRE D'AFFAIRES DU 4<sup>EME</sup> TRIMESTRE 2013 / 2014 : + 2,3%
- RENTABILITE OPERATIONNELLE COURANTE ATTENDUE INFERIEURE A 9 M€

### PERSPECTIVES FAVORABLES EN 2014 / 2015 : NOUVELLE PROGRESSION ATTENDUE DU CHIFFRE D'AFFAIRES ET AMELIORATION SENSIBLE DES MARGES

## CHIFFRE D'AFFAIRES CONSOLIDE GROUPE

<i>en millions d'euro</i>	2013/2014	2012/2013	Variation
1 <sup>er</sup> trimestre	32.0	31.5	+1.5%
2 <sup>eme</sup> trimestre	36.2	34.6	+4.8%
3 <sup>eme</sup> trimestre (*)	71.7	60.0	+19.5%
4 <sup>eme</sup> trimestre (*)	38.3	37.5	+2.3%
<b>Au 31 mar. 2014 (12 mois)</b>	<b>178.3</b>	<b>163.6</b>	<b>+9.0%</b>

(\*) Données non auditées

- **NOUVELLE HAUSSE DE L'ACTIVITE AU T4**

Malgré deux évènements majeurs impactant le T4 2013 / 2014, soit :

- le décalage au 10 avril 2014 (T1 2014 / 2015) du lancement de la GameTab-One, tablette gaming de Bigben Interactive aux fonctionnalités uniques,
- le transfert logistique de l'activité « accessoires mobiles » sous un entrepôt intégré unique, ayant perturbé ponctuellement les livraisons des derniers mois de l'année mais laissant augurer de synergies et économies importantes dès le début de l'exercice 2014 / 2015,

Bigben Interactive présente un chiffre d'affaires en croissance de 2,3 % au 4<sup>eme</sup> trimestre 2013 / 2014. Cette hausse a été portée par le rebond des accessoires de Gaming, la poursuite d'une forte croissance des produits Audio et de nouveaux succès en édition de jeux vidéo.

- **FORTE PROGRESSION CUMULEE DES VENTES SUR L'EXERCICE**

Sur 12 mois, le chiffre d'affaires cumulé s'établit à 178.3M€, soit + 9.0% par rapport à l'exercice 2012 / 2013, le Groupe atteignant ainsi son objectif initial de plus de 175 M€ de chiffre d'affaires.

- **RENTABILITE OPERATIONNELLE ATTENDUE PONCTUELLEMENT EN RETRAIT SUR L'EXERCICE**

Les effets conjugués des transferts logistiques, du décalage de lancement de la GameTab-One et d'un mix-produit moins favorable au taux de marge vont impacter le niveau de rentabilité opérationnelle pour l'exercice 2013 / 2014.

Dès lors, le Groupe décide de mettre en place sur 2014/2015 un projet transversal et mobilisant l'ensemble de ses ressources pour accélérer la finalisation de sa réorganisation et retrouver en 2014/2015 une qualité de pilotage et une rentabilité performante.

## REPARTITION DU CHIFFRE D'AFFAIRES

- REPARTITION PAR METIER

<b>4<sup>ème</sup> trimestre 2013:</b>			
<i>en millions d'euro</i>	<b>2013/2014</b>	<b>2012/2013</b>	<b>Variation</b>
Accessoires (gaming + mobiles)	26.8	29.2	-8.4%
Audio	4.2	3.1	+33.5%
Edition	2.8	0.4	x6.8
<b>CONCEPTION</b>	<b>33.8</b>	<b>32.7</b>	<b>+3.3%</b>
Distribution	4.5	4.8	-5.0%
<b>TOTAL</b>	<b>38.3</b>	<b>37.5</b>	<b>+2.2%</b>

### ACCESSOIRES : CONFIRMATION DU REBOND DES ACCESSOIRES DE GAMING

Au 4<sup>ème</sup> trimestre 2013 / 2014, Bigben Interactive profite pleinement du succès commercial des consoles Microsoft XboxOne® et Sony PlayStation4®, grâce au très bon accueil de sa gamme innovante d'accessoires adaptés à ces nouvelles consoles. A noter néanmoins un parc installé de consoles de nouvelle génération ne permettant pas encore de commercialiser des quantités importantes d'accessoires.

Parallèlement, la confiance accordée par Turtle Beach, leader mondial de casques audio dédiés au gaming, porte ses fruits avec une hausse des ventes des produits de la marque sur les pays couverts par Bigben Interactive.

Dans le multimédia, l'activité a été perturbée par le déménagement mi-février du stock vers le nouveau centre logistique commun à tous les produits du Groupe distribués en Europe. Préparé depuis plusieurs mois, ce projet s'inscrit dans la politique de Bigben Interactive de recherche d'économies d'échelle et de synergies entre les différentes entités du Groupe.

### AUDIO : MAINTIENT D'UNE CROISSANCE SOUTENUE

Dans l'Audio, suivant le rythme des 3 premiers trimestres et fort d'une gamme de produits au design innovant et de l'élargissement continu de son référencement, Bigben Interactive continue à conquérir des parts de marché. Sur le 4<sup>ème</sup> trimestre, le chiffre d'affaires de l'activité ressort en croissance de 33.5%.

### EDITION : SUCCES DE HANDBALL CHALLENGE

Après le succès de WRC4 (250 000 unités vendues), le groupe Bigben Interactive enregistre un nouveau succès de rang en tant qu'éditeur pour son jeu Handball Challenge avec 70 000 unités vendues. Le jeu est 10<sup>ème</sup> au classement Playstation3® à l'issue de la 2<sup>ème</sup> semaine de ventes et 14<sup>ème</sup> sur Xbox 360™ (classement en France).

Malgré une baisse relative de 5% (effet de base important en 2012 / 2013 lié au succès du jeu Tomb Raider au Benelux - fév. 2013), la distribution enregistre aussi de beaux succès, notamment grâce au jeu MX GP (France, Benelux et Allemagne), édité par Milestone et distribué par Bigben Interactive en France et au Benelux.

- **REPARTITION DES ACTIVITES PAR TERRITOIRE**

**4<sup>ème</sup> trimestre 2013 / 2014:**

<i>en millions d'euro</i>	<b>2013/2014</b>	<b>2012/2013</b>	<b>Variation</b>
France	27.7	29.4	-5.8%
Benelux	5.4	5.1	+4.8%
Allemagne	4.0	2.0	+95.2%
Autres territoires <sup>(1)</sup>	1.2	0.9	+33.3%
<b>TOTAL</b>	<b>38.3</b>	<b>37.5</b>	<b>+2.3%</b>

**PERSPECTIVES FAVORABLES**

Bigben Interactive reste particulièrement confiant pour poursuivre sa croissance sur l'exercice 2014/2015 <sup>(2)</sup> grâce à :

- un marché du jeu vidéo durablement dynamisé par le succès des consoles de nouvelle génération,
- l'effervescence du marché des produits connectés,
- une contribution significative à la croissance attendue des nouveaux produits audio-vidéo conçus et distribués par Bigben interactive sous la marque Thomson courant 2014
- la distribution depuis début avril 2014 de la GameTab-One Bigben interactive, tablette gaming aux fonctionnalités uniques

Parallèlement, en 2014/2015, grâce à un projet transversal mobilisant l'ensemble de ses ressources, Bigben Interactive entend accélérer l'optimisation de sa réorganisation afin d'assurer une progression durable de sa rentabilité.

**FINALISATION DE LA CESSION DE 51% DE L'ACTIVITE DE DISTRIBUTION DE MOBILES MODELABS**

Bigben Interactive annonce le dénouement de la cession planifiée de 51 % du capital de l'activité de Distribution Mobiles Modelabs. Cette opération, accompagnée d'une distribution exceptionnelle de Modelabs Mobiles et d'une réduction de capital, s'est effectuée en 2 temps, à savoir le paiement de 10.3M€ sur le T4 de l'exercice 2013 /2014 et un solde payé le 15 avril 2014.

Fort d'une structure bilancielle renforcée, Bigben Interactive va accroître ses investissements en innovation et étudie désormais toutes nouvelles opportunités d'enrichissement de son offre ou de son savoir-faire dans l'univers du multimédia.

<sup>(1)</sup> Espagne et Hong Kong

<sup>(2)</sup> Bigben annoncera ses objectifs à l'occasion de la présentation de ses résultats annuels le 27 mai 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, Espagne 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. Son chiffre d'affaires publié pour l'exercice 2013/2014 (avril-mars) atteint 178,3M€, en hausse de 9,0%.

**Contacts**

Informations financières :

Franck Dumortier, Tél : 03.20.90.72.21

E-mail : [infofin@bigben.fr](mailto:infofin@bigben.fr) - Site : [www.bigben.fr](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