

BIGBEN INTERACTIVE : Chiffre d'affaires du 3eme trimestre 2018/19 stable : 80,3 M€

Communiqué de presse

Lesquin, 21 janvier 2019, 18h00

Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre 2018/19 stable : 80,3 M€

- **poursuite de la dynamique du gaming portée par le digital**
- **Amélioration des autres métiers**

Perspectives : confirmation des objectifs

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2018/19	2017/18	Variation
1 ^{er} Trimestre	48,7	47,1	+3,3%
2 ^{ème} Trimestre	57,3	62,9	-8,9%
3 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	80,3	80,1	+0,3%
<i>Dont Gaming</i>	31,6	27,5	+14,9%
<i>Dont Mobile</i>	34,5	36,3	-4,8%
<i>Dont Audio</i>	14,2	16,3	-13,0%
Cumul 31 déc. 2018 (9 mois)	186,3	190,1	-2,0%
<i>Dont Gaming</i>	79,1	64,8	+22,1%
<i>Dont Mobile</i>	82,5	94,5	-12,7%
<i>Dont Audio</i>	24,7	30,8	-19,9%

XX

⁽¹⁾Données non auditées

Un 3^{ème} trimestre bien orienté

Pour son 3^{ème} trimestre 2018/19 (d'octobre à décembre 2018), Bigben a réussi, malgré l'environnement conjoncturel défavorable de la consommation en France, à maintenir un chiffre d'affaires stable. Cette performance a été rendue possible par le dynamisme persistant du pôle Gaming et l'amélioration des autres segments par rapport aux précédents trimestres.

GAMING

Portée par l'essor des ventes digitales de ses jeux, l'activité Gaming du 3^{ème} trimestre 2018/19 affiche une progression de 14,9% des ventes à 31,6 M€ par rapport au 3^{ème} trimestre 2017/18.

- **Jeux** : Le segment affiche au 3^{ème} trimestre 2018/19 un chiffre d'affaires de 12,4 M€, en progression de 67,6%. En l'absence de sorties de jeux majeurs sur le trimestre, la croissance est portée essentiellement par l'accélération des ventes digitales qui triplent pour atteindre 8,1 M€ sur la période, soit 65,0% du pôle « Jeux ». Bigben bénéficie par ailleurs du vif succès remporté par le jeu *Call Of Cthulhu*[®] développé par son studio Cyanide pour le compte de Focus Home.
- **Accessoires** : Dans la tendance du 1^{er} semestre, l'activité accessoires Gaming est en léger retrait de -4,6% à 19,2 M€. Les ventes de la manette *REVOLUTION Pro Controller 2 pour PS4*[™] sont particulièrement dynamiques et permettent de compenser l'effet de base des ventes très soutenues l'an passé des manettes *NACON*[™] *Compact controller pour PS4*[™].

MOBILE

L'activité Mobile affiche au 3^{ème} trimestre 2018/19 une légère baisse de 4,8% de son chiffre d'affaires à

34,5 M€. Le succès de *Force Glass*[®], vendu à plus de 3,5 millions d'exemplaires depuis son lancement, est confirmé. La gamme *Force*[®] progresse d'ailleurs de 16,4% notamment grâce au démarrage réussi de *Force Power*[®] (gamme complète de chargeurs et câbles haute performance pour smartphones).

AUDIO

Sur un marché qui reste en demi-teinte, le chiffre d'affaires trimestriel est en diminution de 13,0% sur la période témoignant d'un net ralentissement de l'érosion de l'activité grâce au succès en fin d'année de la gamme *Lumin'Us*.

Perspectives

GAMING

La bonne orientation de l'activité va se poursuivre au 4^{ème} trimestre sur l'ensemble du segment avec notamment, en Edition, la sortie de *Spike Volleyball* et le lancement en Accessoires de nouveaux produits dont la nouvelle manette *Revolution Unlimited Pro Controller pour PS4*[™] dont l'option filaire/non filaire est très attendue par les joueurs.

MOBILE

Le Groupe va également bénéficier au 4^{ème} trimestre des premières retombées du partenariat avec *Orange Espagne* qui marque l'accélération du déploiement à l'international de l'activité Mobile, du lancement des prochains smartphones premium *Samsung* marquant le dixième anniversaire des

Galaxy S, ainsi que de la continuation des ventes d'accessoires de sa gamme Force®.

AUDIO

L'activité devrait rester atone au dernier trimestre dans l'attente de son rebond avec le lancement en 2019 de nombreux produits connectés à commande vocale. Le déploiement annoncé courant 2019-2020 de la Technologie DAB devrait en outre ouvrir de nombreuses opportunités à ce segment.

Le niveau de l'activité depuis le début de l'exercice permet au Groupe de confirmer ses objectifs annuels avec un chiffre d'affaires compris dans une fourchette entre 240 et 255 M€ et une marge opérationnelle courante en forte progression entre 8,7% et 9,0%.

Par ailleurs, le Groupe poursuit ses développements stratégiques dans ses marchés cibles pour atteindre les objectifs liés à son plan « BIGBEN 2022 » avec, pour l'exercice 2021/22, un chiffre d'affaires égal à 350 M€ et une Marge Opérationnelle Courante à 12%.

Prochain rendez-vous :

- **Chiffre d'affaires annuel 2018/19 : mardi 23 avril 2019**

Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE	
CHIFFRE D'AFFAIRES 2017-18 245,4 M€	Bigben est un acteur européen de l'édition de jeux vidéo, de la conception et de la distribution d'accessoires mobiles et gaming, ainsi que de produits audio. Reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité, le groupe ambitionne de devenir l'un des leaders européens dans chacun de ses métiers.
EFFECTIF Plus de 600 collaborateurs	
INTERNATIONAL 12 filiales et un réseau de distribution dans 100 pays www.bigben-group.com	
	Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP
	CONTACT PRESSE Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr – +33 1 80 81 50 01

Pièce jointe

- [Bigben CA T3.pdf](#)