

## CHIFFRE D'AFFAIRES DU T1 2020/21 : 55,2 M€ (-5,8%)

- **BONNE ORIENTATION DE NACON GAMING : +24,5%**
- **AUDIO-TELCO IMPACTE PAR LA CRISE SANITAIRE - REBOND EN JUIN**

## REPRISE ATTENDUE AU T2 2020/21 ET CONFIRMATION DES OBJECTIFS DU PLAN STRATEGIQUE BIGBEN 2023

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>55,2</b>	58,6	- 5,8%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>38,0</b>	30,5	+ 24,5%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	<b>17,2</b>	28,1	- 38,7%

*Données non auditées*

### Hausse des ventes Gaming au 1<sup>er</sup> trimestre 2020/21

Bigben a réalisé au 1<sup>er</sup> trimestre 2020/21 (du 1<sup>er</sup> avril au 30 juin 2020), un chiffre d'affaires de 55,2 M€, en retrait de 5,8 %. Comme annoncé précédemment, l'activité a été impactée par les effets de la crise sanitaire du Covid-19 qui a entraîné une contraction de la consommation des produits Audio/Telco sur les deux premiers mois.

#### NACON GAMING

Nacon Gaming enregistre une croissance de 24,5% au 1<sup>er</sup> trimestre 2020/21 avec un chiffre d'affaires de 38,0 M€.

- **Jeux** : En raison d'un fort effet de base lié à la sortie de plusieurs titres majeurs en début d'exercice précédent, les Jeux sont en retrait à 14,5 M€ (contre 20,0 M€ pour le 1<sup>er</sup> trimestre 2019/20). Grâce à l'accélération des ventes digitales pendant le confinement, Nacon a compensé la réduction du nombre de sorties par un bond de 340% des ventes sur son back catalogue qui s'élève à 10,8 M€, montant déjà équivalent à celui de la totalité de l'exercice précédent. La part des ventes digitales ressort à 80,7% du chiffre d'affaires Jeux. Les lancements des jeux *Hunting Simulator*<sup>®</sup> 2 et *Pro Cycling Manager /Tour de France*<sup>®</sup> 2020 sur la période ont tenu leurs promesses.
- **Accessoires** : Les ventes d'accessoires sont favorisées par un marché très actif. En particulier, le segment des casques est en forte progression grâce au succès de la marque premium RIG acquise en mars 2020 et à l'ouverture de la filiale de Nacon aux Etats-Unis.

#### BIGBEN AUDIO/TELCO

- **Mobile** : Les accessoires pour Mobile affichent au 1<sup>er</sup> trimestre 2020/21 un chiffre d'affaires de 14,8 M€, en baisse de 35,4%. Cette forte diminution est due à la fermeture des magasins (hors grande distribution) pendant le confinement et à leur réouverture très progressive. Au 1<sup>er</sup> trimestre 2020/21, Bigben a commercialisé avec succès une gamme sanitaire qui propose des masques, des kits sanitaires, des stérilisateurs Ultra-Violet pour smartphones et écouteurs sans fil, des sprays désinfectants. Près de 2 millions de masques ont ainsi été vendus. En parallèle, le Groupe a intensifié sa stratégie de diversification vers des offres orientées développement durable avec le lancement d'une gamme d'accessoires « éco-pensés » *Justgreen*<sup>®</sup>. Celle-ci, très bien accueillie par le marché, viendra compléter la gamme en marque propre *Force*<sup>®</sup> dont 6 millions de produits ont déjà été vendus depuis sa création.
- **L'Audio**, qui affiche au 1<sup>er</sup> trimestre 2020/21 un chiffre d'affaires de 2,4 M€, en baisse de 50,5%, a pâti également de la fermeture des points de vente. Au cours de la période écoulée, le Groupe a accru ses canaux de distribution en visant notamment les enseignes de décoration et a fait référencer certains de ses produits auprès de deux grandes chaînes nationales, offrant de nouvelles perspectives de développement dans les mois à venir.

## Perspectives

La reprise de la consommation en juin pour le segment Audio-Telco qui s'est reflétée par un chiffre d'affaires en hausse par rapport à celui de juin 2019 laisse présager d'un 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/21 mieux orienté pour le pôle Bigben-Audio/Telco, qui, conjugué avec des ventes Gaming toujours dynamiques devraient permettre au Groupe Bigben de renouer rapidement avec la croissance.

### NACON GAMING

- Le lancement attendu de 2 nouveaux jeux (*WRC®9* et *Tennis World Tour®2*) va contribuer à la croissance du chiffre d'affaires Jeux qui bénéficiera également des ventes digitales, lesquelles devraient maintenir leur élan.
- Les Accessoires Gaming devraient confirmer leur potentiel de croissance compte tenu des réassorts des clients (RIG et manettes) générant un carnet de commandes important.

### BIGBEN AUDIO/TELCO

- L'accessoire Mobile devrait confirmer au 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/21 la reprise entamée depuis juin 2020 grâce à de bons référencements et au lancement de nouvelles offres de produits éco-responsables aujourd'hui plébiscités par les consommateurs (notamment le traitement antibactérien sur *Force®* et le déploiement rapide des gammes *Justgreen®*). Bigben nourrit également de fortes ambitions sur ses stérilisateurs anti-UV dont 20 000 unités ont déjà été écoulées. Le Groupe a par ailleurs fait l'acquisition d'une unité française de fabrication de coques. Bigben compte ainsi internaliser une partie de ses sources d'approvisionnement et miser sur le « made in France » recherché par ses consommateurs.
- Pour les produits Audio, le référencement récent auprès de nouvelles enseignes nationales après ceux déjà obtenus précédemment va permettre à Bigben de poursuivre la diffusion de ses produits sur les nouveaux canaux « tendance » des objets de décoration en intensifiant ses campagnes promotionnelles pour dynamiser ses ventes.

Pour le 2<sup>ème</sup> semestre, le Groupe affiche sa confiance dans sa capacité de rebond après un 1<sup>er</sup> trimestre marqué par des circonstances exceptionnelles.

### NACON GAMING

- Le dynamisme des ventes digitales, le lancement de nouveaux jeux (*Monster Truck Championship*, *Warhammer Chaosbane®* sur PS5, *Handball 21*, *Werewolf : the Apocalypse® – Earthblood*, *Rogue Lords* et *Vampire : La Mascarade – Swansong*) et le nouveau partenariat avec Microsoft (qui verra le lancement d'une gamme de manettes compatibles avec la nouvelle console) vont contribuer positivement à la croissance du chiffre d'affaires du pôle Nacon-Gaming.

### BIGBEN AUDIO/TELCO

- La reprise attendue des ventes du segment Bigben-Audio/Telco pourra s'appuyer sur l'introduction d'offres innovantes à destination de nouveaux canaux et une accélération de l'internationalisation de son réseau de distribution.

Bigben fournira en automne ses objectifs de chiffre d'affaires et de taux de ROC<sup>(1)</sup> pour l'exercice en cours.

Le Groupe confirme dès à présent les objectifs financiers de son plan stratégique Bigben 2023 avec pour l'exercice 2022/23 un chiffre d'affaires égal à 350 M€ et un taux de ROC<sup>(1)</sup> égal à 13%, mettant l'accent sur l'amélioration régulière de la Marge Opérationnelle Courante<sup>(1)</sup>.

<sup>(1)</sup> Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires = Marge Opérationnelle Courante

## Prochain rendez-vous :

### Chiffre d'affaires du 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/21 : 26 octobre 2020, après Bourse

---

#### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20**  
263,5 M€

**EFFECTIF**  
Plus de 730 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
21 filiales et un réseau de distribution dans 100 pays  
[www.bigben-group.com](http://www.bigben-group.com)

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 marchés.

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](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01