

**CHIFFRE D'AFFAIRES DU 3<sup>EME</sup> TRIMESTRE 2019/20 EN HAUSSE : + 6,3%**

- FORTE CROISSANCE DU GAMING DEvenu LA 1<sup>ERE</sup> ACTIVITE DU GROUPE
- BAISSe DU MOBILE DANS UN MARCHe EN PERIODE DE TRANSITION
- FORTE PROGRESSION DE L'AUDIO

**PERSPECTIVES : CONFIRMATION DES OBJECTIFS**

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	58,6	48,7	+20,3%
2 <sup>ème</sup> Trimestre	68,5	57,3	+19,5%
3 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(1)</sup>	85,4	80,3	+6,3%
<i>Dont Gaming</i>	37,7	31,6	+19,2%
<i>Dont Mobile</i>	30,8	34,5	-10,8%
<i>Dont Audio</i>	16,9	14,2	+19,5%
<b>Cumul 31 déc. 2019 (9 mois)</b>	<b>212,4</b>	<b>186,3</b>	<b>+14,0%</b>
<i>Dont Gaming</i>	99,8	79,1	+26,2%
<i>Dont Mobile</i>	83,6	82,5	+1,4%
<i>Dont Audio</i>	29,0	24,7	+17,3%

<sup>(1)</sup>Données non auditées

**Poursuite de la hausse du chiffre d'affaires au 3<sup>ème</sup> trimestre**

Pour son 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 (d'octobre à décembre 2019), Bigben affiche un cinquième trimestre consécutif de croissance. Celle-ci s'élève sur la période à 6,3% et a été favorisée par le dynamisme du Gaming et de l'Audio.

**GAMING**

Dans la continuité des trimestres précédents, l'activité Gaming du 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 affiche une progression soutenue de ses ventes à 37,7 M€ (+19,2% par rapport au 3<sup>ème</sup> trimestre 2018/19).

- **Jeux** : Avec un chiffre d'affaires de 17,2 M€, en progression de 38,3%, l'Edition a bénéficié notamment du lancement de plusieurs nouveaux jeux, dont *Bee Simulator* et *Farmer's Dynasty* développés en partenariat avec des studios externes. En parallèle, les ventes digitales ont poursuivi leur essor et représentent 70% du chiffre d'affaires Jeux au 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20.
- **Accessoires** : les Accessoires Gaming sont en hausse de 6,8% à 20,5 M€ grâce notamment à la sortie de la manette *REVOLUTION Pro Controller 3 pour PS4™* en Octobre 2019, qui a permis de consolider l'offre dans le segment premium, et à la poursuite des ventes des accessoires Nintendo SWITCH™.

**MOBILE**

Le Mobile affiche au 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 un chiffre d'affaires de 30,8 M€ en diminution de 10,8%. Il pâtit d'un marché particulièrement atone dans l'attente d'un calendrier de déploiement en France des nouvelles licences 5G. Sur la période, la nouvelle marque *Justgreen®* 100% écologique, sortie en novembre, a reçu un bon accueil des consommateurs tandis que la gamme *Force®* s'est enrichie de l'offre d'une trottinette électrique connectée *Force Moov®*. L'ensemble des produits de la gamme en marque propre *Force®* représentent ainsi au 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 17,3% du chiffre d'affaires Mobile.

**AUDIO**

Le chiffre d'affaires Audio ressort à 16,9 M€ au 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 en hausse de 19,5 %, portée par le lancement réussi de la gamme d'enceintes diffuseurs d'huiles essentielles bio *AromaSound®* qui est venue compléter ses produits sous marque propre tels que *Lumin'Us*, *Bigben Party* et ceux de la gamme *Thomson*.

## Perspectives

### GAMING

L'Édition verra au 4<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 la sortie de plusieurs nouveaux jeux, parmi lesquels *AO Tennis 2*, dont le récent lancement a d'ores et déjà séduit la critique, *Rugby 20* (développé par le studio Eko Software), *Overpass* ainsi que *TT Isle of Man 2* (produit par le studio Kylotonn/KT Racing).

### MOBILE

Le Mobile anticipe un nouveau souffle en 2020 avec des offres dynamiques 5G qui, s'appuyant sur les savoir-faire historiques du groupe, permettront aux consommateurs de renouveler non seulement leurs smartphones mais également leurs accessoires. Les marques *Force*<sup>®</sup> vont être enrichies. En particulier, Bigben a signé un accord de partenariat avec Samsung sur ses produits *Force Glass*<sup>®</sup> et *Force Case*<sup>®</sup> pour consolider leur positionnement premium. Les démarches en faveur d'une production plus écoresponsable seront accrues, répondant ainsi aux attentes d'une cible croissante de clients. Ces actions seront menées en France et vers les nouveaux marchés internationaux

### AUDIO

Au dernier trimestre, le Groupe continuera le déploiement de sa gamme d'enceintes diffuseurs d'huiles essentielles bio *AromaSound*<sup>®</sup> ainsi que de ses autres produits phare.

Le bon niveau de l'activité depuis le début de l'exercice permet au Groupe de confirmer ses objectifs annuels avec un chiffre d'affaires compris entre 270 et 290 M€ et une Marge Opérationnelle Courante<sup>(2)</sup> à 11%. 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 de 350 M€ et une Marge Opérationnelle Courante<sup>(2)</sup> supérieure à 12%.

(2) Marge Opérationnelle Courante = Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires

## Point sur la filiale Nacon

Bigben confirme son projet d'introduction en bourse de Nacon, lui permettant, en levant des fonds, d'accélérer significativement la croissance de son activité Gaming. Le calendrier de cette introduction en bourse dépendra des conditions de marché, étant précisé que Bigben entend conserver le contrôle de Nacon à l'issue de cette éventuelle opération. A titre d'information, le chiffre d'affaires (non audité) de la société Nacon sur la période du 3<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 (1er octobre au 31 décembre 2019) est le suivant :

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 <sup>er</sup> Semestre <sup>(3)</sup> <sup>(5)</sup>	63,7	48,6	+31,3%
3 <sup>ème</sup> Trimestre <sup>(4)</sup> <sup>(5)</sup>	40,5	34,7	+16,4%
<b>Cumul 31 déc. 2019 (9 mois)</b>	<b>104,2</b>	<b>83,3</b>	<b>+25,1%</b>

(3) Flux relatifs à l'activité Gaming préparés à partir des livres comptables de la société Bigben Interactive. Ces flux intègrent les acquisitions des studios de développement à compter de leur date réelle d'acquisition.

(4) Données non auditées du chiffre d'affaires de Nacon SAS.

(5) La différence entre les chiffres d'affaires Nacon mentionnés ci-dessus et les chiffres d'affaires « Gaming » du tableau Bigben provient du reliquat des chiffres d'affaires Mobile et Audio des filiales de Nacon n'ayant pas été détournés lors de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive vers Nacon. Ceux-ci sont intégrés dans les catégories « Mobile » et « Audio » du chiffre d'affaires Bigben.

## Prochain rendez-vous :

**Chiffre d'affaires annuel 2019/20 : 27 avril 2020**

Communiqué après Bourse

### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2018-19**  
245,5 M€

**EFFECTIF**  
Près de 650 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
16 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 métiers.

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