

CHIFFRE D'AFFAIRES ANNUEL 2019/20 EN HAUSSE DE 7,3 % À 263,5 M€

IMPACT DE LA CRISE COVID-19 SUR LA FIN DU 4^{ÈME} TRIMESTRE 2019/20

- CHIFFRE D'AFFAIRES DU 4^{ÈME} TRIMESTRE 2019/20 : 51,1 M€ (-13,8%)
- NOUVEL OBJECTIF 2019/20 : TAUX DE ROC⁽²⁾ DE L'ORDRE DE 9%.

CONFIRMATION DES OBJECTIFS ANNONCÉS POUR 2022

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 ^{er} Trimestre	58,6	48,7	+20,3%
2 ^{ème} Trimestre	68,5	57,3	+19,5%
3 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	85,4	80,3	+6,3%
4 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	51,1	59,2	-13,8%
<i>Dont Gaming</i>	24,0	26,4	-9,1%
<i>Dont Mobile</i>	21,2	27,3	-22,3%
<i>Dont Audio</i>	5,8	5,5	+5,6%
2019/2020 (12 mois)	263,5	245,5	+7,3%
<i>Dont Gaming</i>	123,9	105,5	+17,4%
<i>Dont Mobile</i>	104,8	109,8	-4,5%
<i>Dont Audio</i>	34,8	30,2	+15,2%

⁽¹⁾ Données non auditées

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

Une activité impactée par la crise Covid-19 au 4^{ème} trimestre

Au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2019/20 (du 1^{er} janvier au 31 mars 2020), l'activité a reculé de 13,8% en raison principalement des conséquences exceptionnelles de la crise sanitaire du Covid-19 après cinq trimestres de hausse ininterrompue. La décroissance a affecté tous les marchés qui font appel aux points de vente physique.

GAMING

Sur la période, l'activité Gaming affiche un léger recul de -9,1% à 24,0 M€.

- Les Jeux sont en forte hausse à 15,6 M€ (contre 8,5 M€ pour le 4^{ème} trimestre 2018/19) grâce à l'essor des ventes digitales bénéficiant notamment de l'effet de confinement, qui a « boosté » les ventes de jeux. Ces dernières ont été multipliées par 2,7 sur la période de référence et représentent un chiffre d'affaires de 11,0 M€ sur le trimestre contre 4,1 M€ au même trimestre de l'exercice précédent. Cette croissance des ventes digitales s'appuie sur un fort back catalogue qui s'étoffe au fil des années. Concernant les ventes physiques, les lancements d'AO *Tennis 2*, *Rugby 20*, *Overpass* et *TT Isle of Man 2* ont été conformes aux attentes.

- Les Accessoires reculent fortement (8,5 M€ vs.17,9 M€ un an plus tôt) en raison d'un fort effet de base produits (sortie au 4ème trimestre 2018/19 des deux manettes *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* pour PS4™). En outre, la fermeture de nombreux magasins, liée à la crise du Covid-19, a également affecté les ventes d'accessoires lors de la deuxième quinzaine de mars.

AUDIO / TELCO

Sur la période, l'activité Audio/Telco affiche un recul de -17,6% à 27,0 M€, le chiffre d'affaires Audio/Telco ayant baissé de près de 90% lors de la deuxième quinzaine de mars du fait de la fermeture des principaux points de vente.

- Le Mobile (-22,3% à 21,2 M€) est impacté à la fois par la fermeture mi-mars 2020 des boutiques des opérateurs téléphoniques et des distributeurs spécialisés dans la majorité des pays européens et par les derniers lancements de smartphones et des accessoires dédiés eux aussi affectés par les mesures de confinement. Le succès des produits de la gamme *Force*®, en particulier *Force Glass*® et *Force Power*® ainsi que le déploiement récent de la gamme *Justgreen*® ont toutefois permis de limiter la décroissance du chiffre d'affaires trimestriel.
- Les ventes Audio ont augmenté de 5,6% (5,8 M€ contre 5,5 M€) grâce à la bonne tenue des gammes d'enceintes connectées jusqu'à mi-mars.

Une année 2019/20 en croissance portée par la bonne orientation du pôle Gaming

GAMING

L'activité Gaming 2019/20 ressort à 123,9 M€, en hausse de 17,4% par rapport à 2018/19 grâce à une forte dynamique du segment Jeux.

- Les Jeux ont généré un chiffre d'affaires de 70,9 M€ soit une croissance de 44,4%. Cette progression est portée par le succès des nombreux nouveaux jeux, dont *Warhammer*® : *Chaosbane* et *WRC8* qui a bénéficié d'une note Metacritic de 79%. Les ventes digitales ont poursuivi leur forte progression pour atteindre 48,9 M€ contre 20,3 M€ pour l'exercice précédent. Elles représentent ainsi 69% du chiffre d'affaires Jeux contre 41% un an plus tôt. Cette croissance est conforme à l'évolution du marché et a connu un pic fin mars lié aux effets du confinement des populations.
- Les Accessoires affichent un chiffre d'affaires de 52,9 M€, en baisse de 6,1% sur l'exercice, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour PS4™.

AUDIO / TELCO

- Le chiffre d'affaires 2019/20 du Mobile termine en légère baisse de 4,5% à 104,8 M€. Le marché du Mobile a été durant toute l'année en pleine mutation avec des durées de remplacement plus longues et un attentisme lié à l'arrivée annoncée de la technologie 5G. Ceci a eu pour conséquence de réduire l'engouement des consommateurs pour les nouveaux smartphones et leurs accessoires mais a contribué aux bonnes performances des produits visant à rallonger la durée de vie des terminaux tels que les protections *Force Glass*® et *Force Case*®, ou permettant une utilisation plus durable tels que le chargeur garanti à vie *Force Power*®. Les premiers succès de la gamme *Justgreen*® qui s'adresse à une population soucieuse de la responsabilité sociétale et environnementale ont également contribué à compenser cette baisse du marché.
- Sur un marché résolument orienté vers les enceintes connectées, l'Audio affiche une hausse de 15,2% du chiffre d'affaires à 34,8 M€. Cette progression est portée par de nombreux lancements de nouveaux produits réalisés en 2019/20 ainsi que par l'ouverture de nouveaux canaux de vente.

Objectif de ROC 2019/20 revu à la baisse

En raison du fort impact de la crise sanitaire du Covid-19 sur l'activité du dernier trimestre, le Groupe n'est plus en mesure d'atteindre la marge opérationnelle courante⁽²⁾ communiquée précédemment. Compte-tenu des effets exceptionnels de la crise sanitaire, la société anticipe désormais un taux de ROC⁽²⁾ de l'ordre de 9% pour l'exercice 2019/20.

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

Perspectives : un 1^{er} trimestre 2020/21 sous pression mais abordé avec confiance

Le chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2020/21 sera affecté par les conséquences exceptionnelles de la crise du Covid-19, la magnitude de l'impact dépendant des modalités de retour à la vie normale.

La crise du Covid-19 a un double effet sur l'activité : négatif à court terme sur les Accessoires Mobile et Gaming ainsi que sur les produits Audio mais positif sur les ventes digitales de jeux. En cumul, l'impact est très négatif en termes de chiffre d'affaires mais bien moins négatif en termes de résultat opérationnel compte-tenu des marges plus élevées en digital.

Afin de gérer au mieux cette situation, le Groupe s'est mis dès le début de la crise en ordre de marche pour en réduire au maximum les effets directs sur ses opérations et sur ses coûts. Les services support et les équipes de développement ont été mis en grande majorité en télétravail tandis que l'entrepôt logistique a adapté sa charge de travail pour opérer en équipe réduite. Bigben n'a ainsi eu recours au chômage partiel que pour les collaborateurs dont l'activité a été suspendue ou rendue impossible en télétravail.

L'approvisionnement des accessoires auprès des fournisseurs est revenu à la normale. Bigben peut s'appuyer sur le dynamisme de ses ventes digitales et a investi dans l'optimisation de ses sites e-commerce dédiés à ses principales gammes de produits.

S'agissant du rythme de sortie des nouveaux jeux prévus pour 2020/21 dans son line-up, il n'est pas prévu à ce jour de retard majeur dans leurs développements.

Le Groupe prépare d'ores et déjà avec l'aide de ses clients et fournisseurs partenaires un plan d'actions ciblé qui lui permettra d'aborder la période de déconfinement de la manière la plus efficace possible. Ce plan inclut notamment le développement de nouveaux accessoires, l'ouverture de nouveaux canaux de distribution pour l'Audio, de nouvelles gammes *Justgreen*[®] et des campagnes promotionnelles dédiées pour dynamiser la distribution des produits physiques dès la réouverture des magasins. Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium *RIG*[™], le Groupe va également déployer les casques *RIG*[™] aux USA et en Australie.

Le Groupe n'anticipe pas de difficultés de trésorerie dans les prochains mois : le pôle Gaming dispose de liquidités importantes pour son développement du fait de sa récente introduction en bourse de Nacon tandis que les entités Audio/Telco financeront leur propre besoin en fonds de roulement sur le 1^{er} semestre 2020/21 en faisant appel aux prêts garantis par l'Etat français.

Enfin, le Groupe maintient les objectifs liés à son plan « BIGBEN 2022 » avec pour l'exercice 2021/22 un chiffre d'affaires supérieur à 350 M€ et une Marge Opérationnelle Courante⁽²⁾ supérieure à 12%.

La société présentera ses objectifs 2020/21 lors de la communication de ses résultats annuels 2019/20 le 25 mai prochain.

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

Prochain rendez-vous :

Résultats annuels 2019/20 : 25 mai 2020

Communiqué après Bourse

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20
263,5 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 marchés.

EFFECTIF
Près de 650 collaborateurs

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC SMALL – Éligible SRD long
ISN : FR0000074072 ; Reuters : BIGPA ; Bloomberg : BIGFP

INTERNATIONAL
21 filiales et un réseau de distribution
dans 100 pays
www.bigben-group.com

CONTACT PRESSE
Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01
