

## CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1<sup>ER</sup> SEMESTRE 2020/21 : 135,8 M€ (+6,9%)

- FORTE CROISSANCE DE NACON GAMING
- RELANCE PROGRESSIVE DE L'AUDIO/TELCO

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre (avril, mai, juin)	<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%
2 <sup>ème</sup> Trimestre (juillet, août, septembre)	<b>80,6</b>	68,5	+ 17,7%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>48,6</b>	33,2	+ 46,4%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	<b>32,0</b>	35,3	- 9,4%
<b>1<sup>er</sup> semestre (d'avril à septembre)</b>	<b>135,8</b>	127,0	+ 6,9%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>86,6</b>	63,7	+ 35,9%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	<b>49,2</b>	63,3	- 22,4%

Données non auditées

### Hausse de 17,7% de l'activité au 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/2021

Au 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/2021 (du 1<sup>er</sup> juillet au 30 septembre 2020), Bigben a enregistré un chiffre d'affaires de 80,6 M€ soit + 17,7%. Cette performance a été portée par la forte croissance de Nacon Gaming tandis que l'activité Audio/Telco présente les premiers signes d'une relance.

#### NACON GAMING

Sur la période, Nacon Gaming a réalisé un chiffre d'affaires de 48,6 M€ en hausse de 46,4%.

- Jeux : L'activité Jeux affiche au 2<sup>ème</sup> trimestre un chiffre d'affaires de 18,3 M€ en progression de 3,0% par rapport au 2<sup>ème</sup> trimestre 2019/2020. L'activité a bénéficié du lancement du jeu *WRC® 9* (note moyenne Metacritic : 82) et du jeu *Tennis World Tour® 2*. Les ventes digitales se maintiennent à un haut niveau, avec une contribution du back catalogue en forte progression (7,0 M€ contre 2,8 M€ au 2<sup>ème</sup> trimestre 2019/2020).
- Accessoires : Sur un marché très actif, l'activité Accessoires de Nacon enregistre sur le 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/2021, une croissance plus forte que prévue avec un chiffre d'affaires de 29,0 M€, en hausse de +106,5%. La commercialisation réussie des casques RIG aux USA et les ventes soutenues de manettes officielles pour console PlayStation®4 participent pour l'essentiel à cette performance.

#### BIGBEN AUDIO/TELCO

Au 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/2021, après un 1<sup>er</sup> trimestre impacté par le confinement (- 38,7%), Bigben Audio/Telco enregistre une baisse limitée de -9,4% de son chiffre d'affaires à 32,0 M€.

- Mobile : Sur la période, les accessoires pour Mobile affichent un chiffre d'affaires de 25,5 M€, la baisse se réduisant à -13,4%. Cette relance progressive des ventes, malgré le décalage de la sortie des iPhones 12 sur le 3<sup>ème</sup> trimestre, s'appuie sur le succès des accessoires « éco-pensés » *Justgreen®* - déjà présents dans plus de 4 000 points de ventes à travers 6 pays en Europe – ainsi que sur la protection antibactérienne en marque *Force®*.
- Audio : Avec un chiffre d'affaires au 2<sup>ème</sup> trimestre en hausse de 15,5% à 6,2 M€, les gammes Audio ont repris la route de la croissance après un recul de -50,5% des ventes au 1<sup>er</sup> trimestre lié au confinement. Ce rebond repose sur l'offre existante en audio traditionnel, enceintes connectées lumineuses et diffuseurs *AromaSound®*.

## Un 1er semestre en croissance malgré un fort impact du confinement sur l'Audio/Telco

Sur l'ensemble du 1<sup>er</sup> semestre 2020/2021 (du 1<sup>er</sup> avril au 30 septembre 2020), le chiffre d'affaires de Bigben ressort à 135,8 M€, soit une hausse de 6,9% par rapport au 1<sup>er</sup> semestre de l'exercice précédent, tirée par la forte croissance de Nacon Gaming tandis que Bigben Audio/Telco, fortement impacté par le confinement au 1<sup>er</sup> trimestre, montre ses premiers signes de redressement.

### Perspectives favorables

Bigben anticipe un 2<sup>nd</sup> semestre 2020/2021 dynamique avec une forte croissance de Nacon Gaming et une amélioration de l'Audio/Telco.

#### NACON GAMING

L'activité sur la période est attendue en forte progression grâce :

- à la concomitance de deux générations de consoles (Current Gen : *PlayStation®4 / Xbox one*, et Next Gen : *PlayStation®5 / Xbox Series X|S*) sur lesquelles Nacon exploitera simultanément la quasi-totalité de ses prochaines productions ;
- à la croissance des ventes digitales ainsi qu'à la sortie des versions Next Gen de *WRC® 9*, *Tennis World Tour®2* et *Hunting Simulator® 2*, et au lancement de 5 nouveaux jeux ;
- au carnet de commandes de casques des enseignes américaines pour la saison de Noël ;
- à la sortie de la gamme de manettes *Revolution X* et *Pro Compact* pour la nouvelle console Microsoft, et d'une gamme spéciale *MG-X Series* pour le Cloud Gaming.

#### BIGBEN AUDIO/TELCO

La poursuite de la relance des ventes du segment Bigben-Audio/Telco s'appuiera sur :

- Mobile : la sortie de quatre iPhones 12 et de nombreux mobiles 5G favorable à la demande de nouveaux accessoires et le lancement des nouveaux écouteurs sans fil (*True Wireless - TWS*) Bigben.
- Audio : la poursuite du déploiement des gammes *AromaSound®*, *Lumin'Us* et *Bigben Party* avec un élargissement de la distribution aux nouveaux canaux « tendance » soit près de 500 points de vente supplémentaires.

Un manque de visibilité subsiste néanmoins quant à l'évolution de la crise sanitaire et ses impacts sur le Retail.

### Amélioration attendue du ROC au 1<sup>er</sup> semestre

Le Résultat Opérationnel Courant (ROC) du 1<sup>er</sup> semestre 2020/2021 de Bigben est attendu en nette amélioration par rapport à celui de la même période de l'exercice précédent. Cette performance sera tirée par la progression du chiffre d'affaires de Nacon Gaming, par une amélioration des marges sur les gammes de produits Audio/Telco et par la maîtrise des charges opérationnelles.

### Objectifs annuels et Plan BIGBEN 2023

Suite à son communiqué du 1<sup>er</sup> septembre 2020, le Groupe confirme son objectif d'un chiffre d'affaires 2020/2021 compris entre 270 et 290 M€ (vs 263,5 M€ au 31 mars 2020) ainsi que d'une Marge opérationnelle courante<sup>(1)</sup> supérieure à 10% (vs 9,0% au 31 mars 2020).

Si la tendance affichée par les bons résultats du 1<sup>er</sup> semestre se confirme au cours des prochaines semaines, Bigben pourrait réviser à la hausse ses objectifs annuels qui seront précisés lors de la publication des résultats semestriels 2020/21.

Le Groupe rappelle également 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> de 13%.

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

### Prochain rendez-vous :

#### Résultats Semestriels 2020/2021 :

**Lundi 30 novembre 2020** : Communiqué après Bourse

**Mardi 1<sup>er</sup> décembre 2020** : Réunion SFAF

---

#### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

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

**EFFECTIF**  
Plus de 760 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
22 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