

CHIFFRE D'AFFAIRES S1 2021/22 : 124,0 M€ (-8,7%)

- HISTORIQUE ELEVE POUR NACON GAMING
- PERSPECTIVES FAVORABLES AU 2ND SEMESTRE
- CONFIRMATION DES OBJECTIFS 2021/22 ET 2022/23

IFRS – M€	2021/22	2020/21	Variation
Chiffre d'affaires ⁽¹⁾			
1 ^{er} Trimestre (avril - juin)	56,7	55,2	+2,8%
<i>Nacon Gaming</i>	33,7	38,0	-11,3%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	23,0	17,2	+33,9%
2 ^{ème} Trimestre (juillet - sept.)	67,3	80,6	-16,5%
<i>Nacon Gaming</i>	39,2	48,6	-19,5%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	28,2	32,0	-11,9%
1 ^{er} Semestre (avril - sept.)	124,0	135,8	-8,7%
<i>Nacon Gaming</i>	72,8	86,6	-15,9%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	51,2	49,2	+4,1%

(1) Données non auditées

Chiffre d'affaires de 67,3 M€ au 2^{ème} trimestre 2021/2022

Au 2^{ème} trimestre 2021/2022, Bigben a enregistré un chiffre d'affaires de 67,3 M€ soit un recul de 16,5% compte tenu d'une base de comparaison élevée pour Nacon Gaming et pour l'Audio / Telco.

NACON GAMING

Au 2^{ème} trimestre de l'exercice 2021/22, Nacon Gaming réalise un chiffre d'affaires de 39,2 M€. Il ressort en baisse de 19,5% par rapport au 2^{ème} trimestre 2020/21 en raison d'une part d'un effet de base défavorable et d'autre part de la situation du marché américain fortement impacté par les perturbations de la chaîne logistique Asie/USA.

- **Jeux** : Sur la période, l'activité Jeux vidéo réalise un chiffre d'affaires de 14,9 M€ en recul de 18,7% par rapport à un 2^{ème} trimestre 2020/21 dont les ventes avaient été boostées par une actualité éditoriale plus importante. Les sorties des jeux *WRC®10*, *RIMS Racing* et *Rogue Lords* ont obtenu de bons résultats commerciaux. Peu fourni en nouveaux jeux issus de 2020/21, le back catalogue démontre néanmoins sa résilience avec un chiffre d'affaires de 6,9 M€, quasiment stable par rapport au 2^{ème} trimestre 2020/21.
- **Accessoires** : Au 2^{ème} trimestre 2021/22, l'activité Accessoires enregistre un chiffre d'affaires de 23,2 M€, soit -20,1% par rapport à un 2^{ème} trimestre 2020/21 considéré comme un trimestre exceptionnel. Dans un contexte de pénurie des composants, le Groupe a conforté ses positions en Europe grâce à l'anticipation de ses approvisionnements et à la gestion proactive de ses stocks notamment sur les manettes pour console *PlayStation®4*. En Amérique du Nord, les ventes ont été fortement impactées par les difficultés de transport ; des livraisons initialement prévues en septembre ont été décalées sur octobre et novembre.

BIGBEN AUDIO-TELCO

Le pôle Audio-Telco enregistre au 2^{ème} trimestre 2021/22 un chiffre d'affaires de 28,2 M€ en baisse de 11,9% par rapport au 2^{ème} trimestre 2020/21 qui avait bénéficié des ventes de rattrapage post confinement.

- Les Accessoires Mobiles réalisent sur la période un chiffre d'affaires de 21,7 M€, dont le recul de 15,1% masque une progression des ventes sur des produits tels que les chargeurs *Bigben®*, *Force Power®* et *Just Green®*. Les smartphones premium, progressivement livrés sans chargeur, dynamisent les ventes des gammes d'équipements de charge. L'activité a par ailleurs été redynamisée en septembre par la sortie du nouvel *iPhone 13*.
- L'Audio affiche un chiffre d'affaires trimestriel de 6,4 M€, en hausse de 3,6% grâce notamment au succès des enceintes *Bigben Party®* et à la poursuite des référencements dans de nouveaux points de vente.

Un 1^{er} semestre impacté par des effets de base liés au 1^{er} confinement

Sur l'ensemble du 1^{er} semestre 2021/2022, le chiffre d'affaires de Bigben s'établit à 124,0 M€, soit un recul de 8,7% par rapport au 1^{er} semestre de l'exercice précédent. Cette orientation tient compte d'une base de comparaison élevée pour Nacon Gaming, pondérée par un effet de base moins défavorable pour l'Audio/Telco.

Perspectives favorables au 2^{ème} semestre

Bigben anticipe un 2nd semestre dynamique porté par les perspectives de Nacon Gaming et l'intégration des comptes de METRONIC à compter du 15 octobre 2021 dans l'activité AudioVidéo/Telco du Groupe.

NACON GAMING

- Au 2nd semestre 2021/22, Nacon anticipe un chiffre d'affaires en croissance avec davantage de sorties de jeux vidéo dont *Vampire: The Masquerade®- Swansong*. Parallèlement, l'activité Accessoires sera soutenue par le lancement de la manette *Revolution X Pro controller* pour *Xbox®* et la poursuite des ventes des casques et des manettes pour *PlayStation®4* et *Xbox® Series X|S*.

BIGBEN AUDIOVIDEO/TELCO

- Fort de l'acquisition le 15 octobre 2021 de METRONIC (24 M€ de chiffre d'affaires en 2020), un des leaders européens du traitement de l'image, Bigben dispose désormais d'un pôle « AudioVidéo / Telco ». Cette opération permet au pôle d'étoffer son offre en audio-vidéo connecté, de s'ouvrir à de nouveaux canaux de distribution (notamment Bricolage & Décoration, Univers de la Maison) et d'accélérer ses ventes à l'export avec des filiales dédiées en Italie et en Espagne.
- Le renouvellement progressif du parc mobile avec des smartphones 5G et la pénétration rapide des nouvelles technologies de charge *USB-C* et *Power Delivery* offrent des opportunités de croissance sur le marché des équipements informatiques personnels (PC, tablettes...).
- Par ailleurs, grâce à une politique d'anticipation des achats pour les fêtes de fin d'année, le Pôle devrait peu souffrir de pénuries en composants électroniques ou de retards de transport.

Confirmation des objectifs pour 2021/22 et 2022/23

Bigben confirme ses objectifs 2021/22 avec un chiffre d'affaires entre 300 et 320 M€ et un taux de ROC ⁽¹⁾ de 13%.

Grâce aux objectifs 2022/23 de Nacon Gaming, le Groupe Bigben confirme également les objectifs de son exercice 2022/23 avec un chiffre d'affaires (hors METRONIC) compris entre 360 et 390 M€ et un taux de ROC⁽¹⁾ supérieur à 14%.

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

Prochain rendez-vous :

Résultats Semestriels 2021/2022

Lundi 29 novembre 2021 : Communiqué après Bourse

Mardi 30 novembre 2021 : Réunion SFAF

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2020-21

292,8 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

Plus de 1040 collaborateurs

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

INTERNATIONAL

28 filiales et un réseau de distribution dans plus de 100 pays

www.bigben-group.com

CONTACT PRESSE

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