

**RETOUR DE LA CROISSANCE AU 3<sup>ème</sup> TRIMESTRE (+4,5%)**
**CONFIRMATION DES OBJECTIFS 2021/22 & 2022/23**

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce aujourd'hui le chiffre d'affaires des 9 premiers mois de son exercice 2021/22 (période du 1<sup>er</sup> avril au 31 décembre).

IFRS – M€	2021/22	2020/21	Variation
<b>Chiffre d'affaires</b>			
<b>1<sup>er</sup> semestre (avril - sept.)</b>	<b>124,2</b>	135,8	-8,5%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>73,0</b>	86,6	-15,7%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	<b>51,2</b>	49,2	+4,1%
<b>3<sup>ème</sup> trimestre (oct. - déc.)<sup>(1)</sup></b>	<b>91,3</b>	87,3	+4,5%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>51,2</b>	48,6	+5,2%
<i>Bigben AudioVidéo / Telco</i>	<b>40,1</b>	38,7	+3,5%
<b>Cumul 9 mois (avril - déc.)<sup>(1)</sup></b>	<b>215,4</b>	223,1	-3,4%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>124,2</b>	135,3	-8,2%
<i>Bigben AudioVidéo / Telco</i>	<b>91,2</b>	87,8	+3,9%

(1) Données non auditées

**Les points à retenir :**

- Comme attendu, après un premier semestre pénalisé par un effet de base élevé, le 3<sup>ème</sup> trimestre 2021/22 renoue avec la croissance. Tirées par les bonnes performances des deux pôles d'activités, les ventes du Groupe sont en progression de 4,5% sur la période à 91,3 M€.
- En conséquence, le chiffre d'affaires des 9 premiers mois de l'exercice 2021/22 atteint 215,4 M€ soit un retrait limité par rapport à l'an dernier de 3,4%, après un 1<sup>er</sup> semestre en repli de 8,5%.
- A l'issue du 4<sup>ème</sup> trimestre, le Groupe Bigben devrait atteindre les objectifs annoncés lors de la publication des résultats semestriels 2021/22.

**Chiffre d'affaires du 3<sup>ème</sup> trimestre 2021/22 en hausse de 4,5% à 91,3 M€**
**NACON GAMING**

Au 3<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice 2021/22, Nacon renoue avec la croissance après deux trimestres qui avaient été pénalisés par un effet de base très élevé dû aux périodes de confinement favorables à l'activité. La croissance du chiffre d'affaires sur la période a été portée par les bonnes performances du catalogue de jeux<sup>(2)</sup> et des accessoires gaming.

- **Jeux** : Cette activité affiche un chiffre d'affaires de 14,3 M€ en hausse de 3,4% sur le trimestre. Cette progression provient de la sortie de *Cricket 22*<sup>®</sup> qui bénéficie d'un démarrage commercial conforme aux attentes. Le back catalogue<sup>(3)</sup> résiste avec un chiffre d'affaires qui s'établit à 5,5 M€.
- **Accessoires** : Cette activité est également en progression de 7,4% et s'établit à 34,9 M€ sur la période. Le 3<sup>ème</sup> trimestre 2021/22 a vu la sortie de la nouvelle manette *Revolution X Pro Controller*. Ces bonnes performances auraient pu être amplifiées sans la pénurie de consoles au niveau mondial (*PlayStation*<sup>®</sup>4 et consoles nouvelles générations).

## BIGBEN AUDIOVIDÉO/TELCO

Le pôle affiche un chiffre d'affaires de 40,1 M€ en hausse de 3,5% par rapport au 3<sup>ème</sup> trimestre 2020/21.

- Les Accessoires Mobiles progressent sur la période de 11,7% à 29,0 M€. Cette dynamique est tirée par les gammes *Force Power*<sup>®</sup>, *Bigben*<sup>®</sup>, *Force Case*<sup>®</sup> et *Just Green*<sup>®</sup>, portées par le succès du nouvel *iPhone 13* et des smartphones premium progressivement livrés sans chargeur. L'élargissement à d'autres canaux de distribution contribue également à cette croissance.
- L'Audio/Vidéo réalise un chiffre d'affaires trimestriel de 10,9 M€ contre 12,6 M€ en 2020/21 impacté par le recentrage des ventes sur les produits à plus forte valeur ajoutée.

Dans ce contexte, le pôle poursuit avec succès ses actions de redressement des marges grâce à l'amélioration du mix-produits.

### Confirmation des objectifs 2021/22

Pour l'ensemble de l'exercice 2021/22, Bigben confirme son objectif de réaliser un chiffre d'affaires compris entre 270 et 300 M€ et un résultat opérationnel courant autour de 24 M€.

## NACON GAMING

- Au 4<sup>ème</sup> trimestre 2021/22, Nacon Gaming continuera de bénéficier du succès de *Cricket 22*<sup>®</sup> et du lancement de *Rugby 22*<sup>®</sup>. Cependant du fait de la faiblesse de l'activité éditoriale sur la période, avec le décalage de *Vampire : The Masquerade*<sup>®</sup>- *Swansong*, sur 2022/23, le chiffre d'affaires jeux devrait être en net repli.
- Dans le domaine des Accessoires, après le succès de la manette *Revolution X Pro Controller pour Xbox*<sup>®</sup>, lancée en octobre 2021, le 4<sup>ème</sup> trimestre profitera de la poursuite des ventes de casques (*PlayStation*<sup>®</sup>4, *PlayStation*<sup>®</sup>5, *Xbox One*<sup>®</sup>, *Xbox*<sup>®</sup> Series X|S) et des manettes pour *PlayStation*<sup>®</sup>4 et *Xbox*<sup>®</sup> Series X|S.

## BIGBEN AUDIOVIDÉO/TELCO

- Le pôle bénéficiera de plusieurs vecteurs de croissance dont :
  - les premières synergies avec Metronic (leader européen du traitement de l'image, dans le domaine de l'audio-vidéo connecté),
  - le développement progressif de la 5G qui favorise le renouvellement du parc mobile,
  - le lancement de nombreux smartphones sans chargeurs.

### Confirmation des objectifs 2022/23

Pour 2022/23, le Groupe anticipe une forte progression de ses ventes sur ses deux pôles d'activités avec un chiffre d'affaires qui devrait être compris entre 400 et 450 M€ et un taux de ROC<sup>(4)</sup> supérieur à 14%.

Cette croissance proviendra notamment d'une activité éditoriale très soutenue de Nacon Gaming (sorties de plus de 15 jeux sur l'exercice dont le très attendu *Vampire : The Masquerade*<sup>®</sup>- *Swansong* et 4 autres jeux majeurs (*Steelrising*<sup>™</sup>, *The Lord of the Rings*<sup>™</sup> : *Gollum*<sup>™</sup>, *Session*<sup>™</sup> et *Test Drive Unlimited Solar Crown*<sup>™</sup>) et d'un pôle Bigben AudioVidéo/Telco dynamisé par la bonne orientation du marché des smartphones 5G et par l'intégration de Metronic en année pleine.

### Suspension du contrat de liquidité dans le cadre de la distribution exceptionnelle en nature d'actions Nacon

Dans le cadre de la distribution exceptionnelle en nature par Bigben Interactive d'actions Nacon dont les caractéristiques précises ont fait l'objet d'un communiqué détaillé en date du 16 décembre 2021, disponible sur le site internet de la Société, le contrat de liquidité conclu entre la Société et ODDO BHF SCA est suspendu à compter du 24 janvier 2022 (inclus) et ceci jusqu'au 3 février 2022 (inclus).

Le contrat de liquidité reprendra le 4 février 2022, date de la mise en paiement de la distribution exceptionnelle.

<sup>(2)</sup> Catalogue : jeux sortis au cours de l'exercice

<sup>(3)</sup> Back catalogue : jeux sortis au cours des exercices précédents

<sup>(4)</sup> Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires = Marge Opérationnelle Courante

## Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 4<sup>ème</sup> trimestre : 25 avril 2022, après bourse

---

### 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 1060 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](http://www.bigben-group.com)

**CONTACT PRESSE**  
Cap Value – Gilles Broquelet [gbroquelet@capvalue.fr](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01

---