

## FORTE CROISSANCE DU CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1<sup>ER</sup> SEMESTRE 2019/20 : +19,6%

- CROISSANCE REGULIERE DES VENTES SUR TOUS LES SEGMENTS DE MARCHÉ
- BONNE ORIENTATION DU GAMING PORTEE PAR LA SORTIE DE NOUVEAUX JEUX ET LE DIGITAL
- AMELIORATION DE LA RENTABILITE OPERATIONNELLE SUR LE SEMESTRE ET CONFIRMATION DES OBJECTIFS

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>58,6</b>	48,7	+20,3%
2 <sup>ème</sup> Trimestre	<b>68,2</b>	57,3	+19,1%
<i>Dont Gaming</i>	<b>32,0</b>	24,0	+33,4%
<i>Dont Mobile</i>	<b>29,7</b>	26,9	+10,5%
<i>Dont Audio</i>	<b>6,6</b>	6,5	+1,7%
<b>1<sup>er</sup> Semestre</b>	<b>126,8</b>	106,0	<b>+19,6%</b>
<i>Dont Gaming</i>	<b>61,9</b>	47,5	+30,4%
<i>Dont Mobile</i>	<b>52,8</b>	48,0	+10,1%
<i>Dont Audio</i>	<b>12,1</b>	10,5	+14,4%

*Données non auditées*

### Une hausse sensible de l'activité au 2<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 portée par l'édition de jeux vidéo

Bigben a réalisé au 2<sup>ème</sup> trimestre 2019/20 (juillet, août, septembre 2019), un chiffre d'affaires de 68,2 M€, en progression de 19,1%. A périmètre comparable, hors acquisition des studios de développement Eko Software, Kylotonn et Spiders, la hausse ressort à +8,7%. Cette dynamique de croissance profite à l'ensemble des segments avec une accélération particulièrement soutenue du Gaming sur le 2<sup>ème</sup> trimestre.

#### GAMING

L'activité Gaming au 2<sup>ème</sup> trimestre a généré un chiffre d'affaires de 32,0 M€, en progression de 33,4% par rapport au 2<sup>ème</sup> trimestre de l'exercice précédent.

- Jeux : Le chiffre d'affaires trimestriel ressort à 17,9 M€, en hausse de 50,3%. L'activité a bénéficié sur ce trimestre du lancement des jeux *WRC8* et *FIA European Truck Racing Championship* qui ont contribué à la bonne performance de l'activité. Le titre *WRC8* a d'ailleurs atteint une note Metacritic de 79% sur PS4™ et génère des ventes bien supérieures à celles de *WRC7* dans la phase de lancement. Les ventes digitales de la période représentent 67,5% du total contre 36,8% un an plus tôt, portées notamment par l'émergence de nouvelles plateformes de distribution.
- Accessoires : Le segment Accessoires Gaming a profité du démarrage de la commercialisation au Japon de la manette *REVOLUTION Unlimited Pro Controller pour PS4™* et du succès des accessoires développés pour le lancement de la *Nintendo SWITCH Lite™*. Le chiffre d'affaires affiche ainsi une hausse de 16,6% à 14,1 M€.

#### MOBILE

Sur le 2<sup>ème</sup> trimestre, l'activité Accessoires pour Mobile a réalisé des ventes de 29,7 M€, en augmentation de 10,5%. L'activité a bénéficié notamment de la très bonne tenue des marques propres de la gamme *Force®* avec en particulier le succès continu de *Force Glass®* (écrans de protection) et le lancement de *Force Moov®*, première trottinette connectée et assurée sur le marché de la micro-mobilité urbaine.

#### AUDIO

Les ventes Audio affichent une bonne résilience à 6,6 M€, en hausse de 1,7%, dans un marché peu dynamique. A noter, le bon démarrage de la gamme *Bigben Party* à destination des ados et jeunes adultes.

## Un 1<sup>er</sup> semestre dynamique

Sur l'ensemble du 1<sup>er</sup> semestre 2019/20 (du 1<sup>er</sup> avril au 30 septembre 2019), le chiffre d'affaires consolidé du Groupe Bigben s'élève à 126,8 M€, soit une hausse soutenue de 19,6% par rapport au 1<sup>er</sup> semestre de l'exercice précédent.

## Perspectives confirmées

Pour la deuxième partie de l'exercice, Bigben affiche sa confiance dans la poursuite de la croissance de son chiffre d'affaires grâce notamment à la bonne tenue des ventes de jeux vidéo.

### GAMING

L'Édition va bénéficier du lancement de plusieurs nouveaux jeux dont *Paranoïa : Happiness is mandatory* développé par le studio Cyanide ainsi que *Bee Simulator* et *AO Tennis 2* développés en partenariat avec des studios externes. Les ventes digitales, génératrices de davantage de marge que les ventes retail, poursuivront leur essor rapide. Le segment Accessoires Gaming sera, quant à lui, tiré par la mise sur le marché attendue de la manette *REVOLUTION Pro Controller 3 pour PS4™* et la poursuite des ventes des accessoires *Nintendo SWITCH Lite™*.

### MOBILE

L'activité MOBILE devrait continuer de bénéficier des ventes de la gamme *Force®* déclinée en *Force Glass®*, *Force Case®*, *Force Power®* et de la nouvelle trottinette *Force Moov®*. Le lancement de la nouvelle marque *Justgreen®* 100% écologique est aussi prévu sur cette période. Par ailleurs, l'internationalisation constitue un vecteur de croissance prometteur avec la contribution en année pleine du partenariat avec *Orange Espagne*, offrant un accès privilégié à un réseau premium de plus de 1000 points de vente soutenu par le retail connecté, et avec l'accélération des ventes en Pologne.

### AUDIO

Au second semestre, le Groupe va tirer parti du lancement annoncé de la gamme d'enceintes bluetooth diffuseurs d'huiles essentielles bio *AromaSound®* qui viendra compléter ses produits sous marque propre tel que *Lumin'Us*, *Bigben Party* et ceux de la gamme *Thomson*.

## Amélioration du ROC semestriel

Grâce à la hausse généralisée du chiffre d'affaires pour tous les segments et à la forte contribution au résultat de l'activité Édition Gaming, notamment liée à la valeur ajoutée apportée par la hausse des ventes digitales (nouveaux jeux aussi bien que back catalogue), le Résultat Opérationnel Courant (ROC) semestriel de Bigben est attendu en nette amélioration par rapport à la même période de l'exercice précédent.

## Objectifs annuels et plan BIGBEN 2022

Le Groupe maintient son objectif d'un chiffre d'affaires annuel 2019/20 compris entre 270 et 290 M€ et d'une marge opérationnelle courante<sup>(1)</sup> supérieure à 10%.

Par ailleurs, le Groupe confirme qu'il poursuit son plan BIGBEN 2022 selon les hypothèses de départ et qu'il cible un chiffre d'affaires de 350 M€ et une marge opérationnelle courante<sup>(1)</sup> de 12% au terme de l'exercice 2021/22.

## Réorganisation juridique du Groupe

Ainsi qu'annoncé par communiqué de presse du 4 septembre dernier, Bigben poursuit la filialisation de l'ensemble de son pôle Gaming par le biais d'un apport partiel d'actifs à la structure juridique Nacon SAS. Nacon donnera au Pôle Gaming sa nécessaire indépendance, en optimisant son organisation opérationnelle et stratégique, avec pour but de renforcer le plan Bigben 2022 pour la partie Gaming. En dotant son Pôle Gaming d'une identité propre, Bigben lui fournit ainsi des moyens adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement. Nacon étudie ainsi les différentes options d'augmentation de capital offertes à elle, auprès de fonds de « Private Equity » ou par voie d'offre au public selon les conditions de marché, étant précisé que Bigben entend conserver le contrôle de Nacon à l'issue de ces éventuelles opérations de financement.

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

## Prochain rendez-vous :

- **Assemblée Générale Extraordinaire des Actionnaires : 31 octobre 2019**
- **Résultats semestriels 2019/20 : 25 novembre 2019**

*Communiqué après Bourse*

---

### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

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

**EFFECTIF**  
Près de 650 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
14 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