

CHIFFRE D'AFFAIRES CUMULE 9 MOIS 2020/21 : 223,1 M€ (+ 5%)

UN 3^{EME} TRIMESTRE EN PROGRESSION MARQUE PAR :

- LA POURSUITE DE LA DYNAMIQUE DE NACON GAMING
- L'IMPACT LIMITE DU 2^{EME} CONFINEMENT DANS L'AUDIO/TELCO

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 ^{er} Trimestre (avril, mai, juin)	55,2	58,6	- 5,8%
<i>Nacon Gaming</i>	38,0	30,5	+ 24,5%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	17,2	28,1	- 38,7%
2 ^{ème} Trimestre (juillet, août, sept.)	80,6	68,5	+ 17,7%
<i>Nacon Gaming</i>	48,6	33,2	+ 46,4%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	32,0	35,3	- 9,4%
3 ^{ème} Trimestre (octobre, nov., déc.) ⁽¹⁾	87,3	85,4	+ 2,3%
<i>Nacon Gaming</i>	48,6	40,5	+ 20,3%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	38,7	44,9	- 13,9%
Cumulé 9 mois (avril à déc. 2020)	223,1	212,4	+ 5,0%
<i>Nacon Gaming</i>	135,3	104,2	+ 29,9%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	87,8	108,2	- 18,9%

⁽¹⁾ Données non auditées

Chiffre d'affaires en hausse de 2,3% au 3^{ème} trimestre 2020/21

Au 3^{ème} trimestre 2020/2021 (du 1^{er} octobre au 31 décembre 2020), Bigben a enregistré un chiffre d'affaires de 87,3 M€, soit une hausse de 2,3% tirée par la dynamique de Nacon Gaming tandis que la relance de l'Audio/Telco a été ralentie par le 2^{ème} confinement.

NACON GAMING

- Jeux : En raison d'une actualité éditoriale au 3^{ème} trimestre uniquement portée par deux nouveaux jeux ciblant des niches rentables mais étroites (*Monster Truck*[®], *Handball 21*), les ventes sont en retrait de 19,7%. La part des ventes digitales continue de progresser et représente 74,4% des ventes trimestrielles. La contribution du back catalogue⁽²⁾, source de marges élevées, est en très forte progression à 6,9 M€ (+ 216% par rapport au 3^{ème} trimestre 2019/20).
- Accessoires : Les Accessoires poursuivent leur forte croissance avec un chiffre d'affaires de 32,5 M€, en progression de 58,7%, grâce au succès croissant des casques *RIG*[®] et aux ventes soutenues des accessoires Nacon, notamment les manettes et casques sous licence.

BIGBEN AUDIO/TELCO

Les ventes au 3^{ème} trimestre 2020/21 reculent de 13,9% à 38,7 M€. L'activité a en effet été marquée par l'impact d'un 2^{ème} confinement à l'automne 2020 qui a vu la fermeture des rayons Audio et une baisse de fréquentation des magasins Telco. En revanche, le mix produit Audio/Telco plus favorable aux marques premium du Groupe permet un redressement des marges.

- **Mobile** : Sur la période, les accessoires pour Mobile affichent un chiffre d'affaires en baisse de 14,8% à 26,0 M€. La hausse sensible des ventes des gammes *Force*, *Just Green*[®] et *Bigben*[®] conjuguée à la sortie de 4 nouveaux iPhones 12 et le lancement réussi des écouteurs sans fil TWS ont permis d'amortir l'impact du marché.
- **Audio** : Au 3^{ème} trimestre, les gammes Audio enregistrent une baisse globale des ventes de 12,7% à 12,6 M€. Le référencement dans les 600 points de vente des nouveaux canaux « tendance » de la décoration et du bien-être ainsi que le succès récurrent des produits *Lumin'Us* et *Bigben Party* ont compensé en partie le recul de cette activité.

Chiffre d'affaires cumulé 9 mois en hausse de 5%

Sur les 9 premiers mois de l'exercice 2020/21 (du 1^{er} avril au 31 décembre 2020), le chiffre d'affaires de Bigben ressort à 223,1 M€, soit une hausse de 5,0% par rapport aux 9 premiers mois de l'exercice précédent. Cette croissance est portée par la forte progression de Nacon Gaming tandis que l'activité Bigben Audio/Telco montre sa résilience dans le contexte sanitaire actuel.

Enjeu RSE

L'engagement RSE⁽³⁾ demeure un enjeu prégnant pour le Groupe Bigben qui s'oriente depuis plusieurs années déjà vers une gestion plus socialement responsable. Ainsi, un accord de télétravail a été signé au cours de l'été 2020 dans les principales sociétés du groupe, la gamme éco-pensée *Just Green*[®] fait quant à elle rimer écologie avec économie tandis que toutes les gammes propres Audio/Telco et les nouvelles gammes d'accessoires Gaming disposent désormais d'un packaging « zéro plastique ». Le Groupe compte poursuivre ses efforts dans ce domaine.

Perspectives favorables

Bigben anticipe un 4^{ème} trimestre 2020/21 plus dynamique soutenu par une forte croissance de Nacon Gaming. Le Groupe entend également poursuivre la relance commerciale de l'Audio/Telco qui reste cependant sensible aux impacts de la crise sanitaire sur le retail.

NACON GAMING

Nacon anticipe un 4^{ème} trimestre 2020/21 à nouveau en croissance grâce :

- au lancement très attendu de *Werewolf*[®] : *the Apocalypse – Earthblood*, et à la sortie *PlayStation*^{®5} / *Xbox Series X/S* des versions de *Monster Truck*[®], *Tennis World Tour*^{®2} et *Hunting Simulator*^{® 2} ;
- aux contributions des ventes digitales et du back catalogue⁽²⁾ ;
- au carnet de commandes des casques *RIG*[®] qui reste élevé ;
- à la sortie des premiers accessoires dédiés à la nouvelle console *Xbox Series X/S*.

Parallèlement, la sortie de *Blood Bowl*^{® III}, 1^{er} jeu du catalogue intégrant le modèle *live ops*⁽⁴⁾, a été décalée au 1^{er} semestre 2021/22 afin d'en optimiser la qualité, satisfaire au mieux l'importante communauté de cette franchise et maximiser le potentiel d'exploitation du titre. Malgré ce décalage, Nacon est confiant dans la réalisation de ses objectifs annuels⁽⁵⁾.

Nacon vient d'annoncer par ailleurs la signature d'un accord exclusif pour l'acquisition intégrale de son 10^{ème} studio, l'Australien Big Ant, développeur expert des jeux de sports individuels et collectifs (tennis, rugby, cricket...). Cette opération renforce considérablement ce pilier du portfolio de Nacon en lui garantissant un accès exclusif aux productions de Big Ant sur ce segment stratégique.

BIGBEN AUDIO/TELCO

Dans un contexte de faible visibilité, l'Audio/Telco présente de belles perspectives pour son 4^{ème} trimestre 2020/21 après un début d'année encourageant :

- **Mobile** : la sortie de 3 nouveaux *Samsung Galaxy S21* anticipée d'un mois, et la suppression des chargeurs d'origine pour les derniers smartphones premium, devraient avoir un effet positif sur les ventes des gammes d'accessoires *Energie Bigben*[®], *Force Power*[®] et *Just Green*[®]. Les ventes des écouteurs sans fil TWS *Bigben*[®] devraient poursuivre leur croissance. L'arrivée de la 5G générera de nouveaux besoins en équipements premium dès le prochain exercice 2021/22.
- **Audio** : Bigben va accroître lors de ce dernier trimestre l'implantation de la gamme *Thomson*[®] dans la grande distribution et poursuivre les livraisons de ses produits « décoration et bien-être » auprès des 600 points de vente récemment référencés.

Objectifs annuels et Plan BIGBEN 2023 confirmés

Le Groupe rappelle son objectif d'un chiffre d'affaires 2020/21 compris entre 270 et 290 M€ avec une Marge opérationnelle courante⁽⁶⁾ supérieure à 12% tirée par l'Edition de Nacon Gaming et un mix produits à plus forte valeur ajoutée de l'Audio/Telco.

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⁽⁶⁾ de 13%, ce dernier pourrait être revu à la hausse lors de la publication des résultats annuels du 31 mai prochain.

En ligne avec les délégations votées lors de la dernière assemblée générale du 11 Décembre 2020, Bigben Interactive se réserve le droit d'émettre des obligations échangeables en actions d'une de ses filiales. Le lancement d'une telle transaction dépendra des conditions de marché et le cas échéant ne changera pas la stratégie à long terme du Groupe de rester un actionnaire de référence pour ses filiales.

(2) *Back catalogue* = Jeux sortis sur les exercices précédents

(3) *RSE* = Responsabilité Sociétale des Entreprises

(4) *Live-ops* = Extension de la durée d'exploitation du jeu après son lancement via des animations et des microtransactions.

(5) *Communiqué de presse Nacon du 25 janvier 2021*

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

Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre 2020/21 : Lundi 26 avril 2021, 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

Environ 750 collaborateurs

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indice : CAC Mid & 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
