

## CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1<sup>ER</sup> SEMESTRE 2022-23 EN HAUSSE DE 11,5% À 138,5 M€

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé du 1<sup>er</sup> semestre 2022-2023 (période du 1<sup>er</sup> avril 2022 au 30 septembre 2022).

IFRS – M€	2022-23	2021-22	Variation %
<b>Chiffre d'affaires non audité</b>			
1 <sup>er</sup> Trimestre (avril-juin)	<b>70,0</b>	56,7	+23,5%
2 <sup>ème</sup> Trimestre (juillet-sept.)	<b>68,4</b>	67,5	+1,4%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>35,2</b>	39,3	-10,6%
<i>Bigben AudioVideo / Telco</i>	<b>33,3</b>	28,2	+18,1%
1 <sup>er</sup> Semestre (avril - sept.)	<b>138,5</b>	124,2	<b>+11,5%</b>
<i>Nacon Gaming</i>	<b>77,5</b>	73,0	<b>+6,2%</b>
<i>Bigben AudioVideo / Telco</i>	<b>60,9</b>	51,2	<b>+19,1%</b>

### Les points à retenir pour le semestre :

- Avec une progression de son activité de 19,1% au 1<sup>er</sup> semestre à 60,9 M€, BIGBEN Audiovideo/Telco affiche une croissance soutenue du fait principalement de la forte dynamique de l'activité « Mobile ».
- Sur la période, NACON Gaming enregistre une hausse de 6,2% de son activité à 77,5 M€. Les jeux vidéo sont en croissance de 72,3% à 47,0 M€, cependant l'activité totale reste pénalisée par la faiblesse du marché des accessoires.

### Chiffre d'affaires du 2<sup>ème</sup> trimestre 2022-23 à 68,4 M€

**NACON Gaming** enregistre sur le deuxième trimestre un chiffre d'affaires de 35,2 M€.

**JEUX VIDEO** : Sous l'effet de l'actualité éditoriale, le chiffre d'affaires Catalogue (nouveaux jeux) progresse de 31,1% à 10,5 M€. Le trimestre a vu la sortie de *Steelrising™* et *Session Skate Sim™* en septembre. Les ventes du catalogue, bien que soutenues, restent toutefois inférieures aux prévisions du Groupe.

La très bonne performance du Back catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents), avec un chiffre d'affaires en hausse de 25,7% à 8,9 M€, valide la stratégie moyen-terme du groupe.

**ACCESSOIRES** : Sur le trimestre, le chiffre d'affaires Accessoires s'établit à 14,6 M€, en retrait de 37,2%. Cette activité reste pénalisée par un effet de base très élevé notamment aux USA et par un marché mondial des casques en forte baisse.

**BIGBEN – Audiovideo/Telco** affiche sur le deuxième trimestre 2022-23 un chiffre d'affaires de 33,3 M€ en progression de 18,1%.

**Très bonne performance des ACCESSOIRES MOBILES** : Malgré un marché du Mobile en contraction sur les volumes, le chiffre d'affaires de cette activité progresse sur le trimestre de 16,6% à 25,3 M€, boosté par la

suppression des chargeurs d'origine et des kits piétons dans la majorité des nouveaux smartphones et par les très bonnes performances (+34%) des gammes Force®.

L'AudioVidéo enregistre un chiffre d'affaires de 8,0 M€, en hausse de 25% par rapport au 2<sup>ème</sup> trimestre 2021-22.

Sur le semestre, la croissance de BIGBEN – Audiovideo/Telco atteint 19,1% à 60,9 M€. Les accessoires mobiles sont en hausse de 16,4% à 46,9 M€ et l'AudioVidéo progresse de 29,6% à 14,0 M€ (dont 6,1 M€ liés à l'entrée dans le périmètre de Metronic).

## **Tendances attendues au 2<sup>ème</sup> semestre 2022-23**

### **NACON GAMING**

Après la sortie sur le premier semestre de *Vampire : The Masquerade®– Swansong*, *Session Skate Sim™* et *Steelrising™*, l'actualité éditoriale du 2<sup>ème</sup> semestre 2022-23 sera dense.

Le troisième trimestre verra la sortie, avec 2 mois de décalage, de *WRC Generations*. Reconnu comme le meilleur jeu de rallye du marché, il rassemblera pour la première fois toutes les générations de voitures (de 1973 à 2022). De plus, plusieurs jeux prévus au 3<sup>ème</sup> trimestre sortiront finalement au 4<sup>ème</sup> trimestre, cette dernière période verra ainsi la sortie de :

- *Blood Bowl®3*, jeu proche du football américain, dans un univers fantastique, nouveau volet de la franchise à succès *Blood Bowl*.
- *Chef Life*, en partenariat avec le Guide Michelin.
- *Clash*, sur le segment très dynamique des jeux de combat.
- *Transport Fever 2 Console Edition*, sur PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One et Xbox Series.

Concernant les Accessoires, malgré le succès commercial des casques gaming *RIG pro* Séries 300, 500 et 800, l'activité du 2<sup>ème</sup> semestre devrait rester sur la même tendance que celle constatée au 1<sup>er</sup> semestre.

### **BIGBEN AUDIOVIDEO/TELCO**

Au deuxième semestre, l'activité de Bigben AudioVidéo/Telco restera portée par la bonne dynamique des ventes des marques Premium ainsi que par un référencement solide de la nouvelle gamme de produits Audio pour les fêtes de fin d'année.

Au deuxième semestre, BIGBEN – Audiovideo/Telco poursuivra sa croissance avec l'extension des gammes Force® et une montée en puissance des synergies avec le groupe Metronic en France et à l'international.

## **Objectifs 2022-23**

Compte tenu de l'actualité de NACON Gaming, marquée par des ventes Catalogue qui seront en deçà des attentes du fait notamment de la sortie plus tardive de plusieurs jeux majeurs, par une activité Accessoires en retrait et par des tensions dans l'approvisionnement des nouvelles consoles, le Groupe BIGBEN ne sera pas en mesure d'atteindre son objectif en 2022-2023, soit un chiffre d'affaires de 400 M€ et un résultat opérationnel courant supérieur à 55 M€.

Le chiffre d'affaires de l'exercice et le résultat opérationnel courant du groupe BIGBEN seront néanmoins en progression par rapport à l'exercice précédent sous l'effet conjugué de la hausse des ventes catalogues et de la dynamique du back catalogue.

Concernant NACON Gaming, la sortie du très attendu *The Lord of the Rings Gollum™*, personnage emblématique du monde de J.R.R Tolkien issu du roman *Le Seigneur des Anneaux*, est désormais prévue en 2023.

## **Objectifs 2023-24**

NACON Gaming anticipe une croissance forte portée à la fois par les ventes de jeux qui sortiront en fin d'exercice 2022-23, qui alimenteront ainsi le back catalogue, et une actualité éditoriale qualitative et variée. Cette évolution du back catalogue aura mécaniquement un effet d'accélération sur la croissance et un impact positif sur la rentabilité opérationnelle.

Fort d'une croissance qui devrait être soutenue pour NACON Gaming et d'une activité BIGBEN Audiovideo/Telco qui devrait rester bien orientée en 2023-24, le Groupe anticipe une croissance forte dès l'exercice prochain et réaffirme sa confiance dans ses perspectives à moyen terme.

## Prochain rendez-vous :

### Résultats Semestriels 2022-2023

*Lundi 28 novembre 2022 : Communiqué après Bourse*

*Mardi 29 novembre 2022 : Réunion SFAF*

---

#### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

---

##### CHIFFRE D'AFFAIRES 2021-22

275,7 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 audiovisuels. 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 1200 collaborateurs

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

##### INTERNATIONAL

31 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

---