

OBJECTIF DE CHIFFRE D'AFFAIRES 2020/21 DEPASSE A 292,9 M€ (+11,2%)

FORTE HAUSSE DES VENTES AU 4^{EME} TRIMESTRE : + 36,7%

- TRES BONNE DYNAMIQUE DE NACON GAMING
- RETOUR A LA CROISSANCE DE L'AUDIO/TELCO

CONFIRMATION D'UN TAUX DE ROC⁽¹⁾ 2020/21 SUPERIEUR A 12%

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 ^{er} Semestre	135,8	127,0	+6,9%
<i>Nacon Gaming</i>	86,6	63,7	+35,9%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	49,2	63,3	-22,4%
3 ^{ème} Trimestre (octobre, nov., déc.) ⁽²⁾	87,3	85,4	+2,3%
<i>Nacon Gaming</i>	48,6	40,4	+20,3%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	38,7	44,9	-13,9%
4 ^{ème} Trimestre (janv., fév., mars) ⁽²⁾	69,8	51,1	+36,7%
<i>Nacon Gaming</i>	42,6	25,3	+68,7%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	27,2	25,8	+5,2%
2020/2021 (12 mois) ⁽²⁾	292,9	263,5	+11,2%
<i>Nacon Gaming</i>	177,9	129,4	+37,5%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	115,0	134,1	-14,2%

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

⁽²⁾ Données non auditées

Croissance de 36,7% du Chiffre d'affaires au 4^{ème} trimestre 2020/21

Au 4^{ème} trimestre 2020/21, le chiffre d'affaires de Bigben a progressé de 36,7% à 69,8 M€ grâce à la forte hausse des ventes de Nacon Gaming (+68,7%) et au retour à la croissance de Bigben Audio/Telco (+5,2%).

NACON GAMING

- **Jeux** : Le chiffre d'affaires des jeux vidéo augmente de 41,9% à 22,4 M€. La progression de l'activité s'appuie sur :
 - les très bonnes ventes du jeu d'action-RPG *Werewolf® : the Apocalypse – Earthblood*,
 - les sorties des versions *PlayStation®5 / Xbox Series X|S* de *Monster Truck®*, *Tennis World Tour®2* et *Hunting Simulator® 2*,
 - la contribution du back catalogue⁽³⁾ qui a doublé par rapport au 4^{ème} trimestre 2019/2020.
 Les ventes digitales représentent désormais 75% des ventes de jeux du trimestre contre 70% à l'exercice précédent.
- **Accessoires** : Dans l'attente de la montée en puissance des nouvelles consoles, les ventes d'Accessoires sont néanmoins en forte hausse de 125,5% à 19,1 M€ avec :
 - l'anticipation par Nacon des approvisionnements dans un contexte de pénurie de composants ayant garanti la livraison régulière des circuits de distribution ;
 - le parc installé de plus de 110 millions de consoles *PS®4* dans le monde qui a permis de générer un volume commercial soutenu avec notamment le succès des manettes *Pro Compact Controller®* et *Asymmetric Wireless Controller®*.

⁽³⁾ Back catalogue = Jeux sortis sur les exercices précédents

BIGBEN AUDIO/TELCO

Au 4^{ème} trimestre 2020/21, le chiffre d'affaires de l'activité retrouve le chemin de la croissance malgré la fermeture de plus d'un tiers des points de vente en mars 2021 lors du 3^{ème} confinement des populations.

- **Mobile** : Les accessoires pour Mobiles affichent une hausse de 3,5% du chiffre d'affaires à 21,6 M€ avec une contribution croissante des marques premium, *Force Case*[®], *Force Power*[®] et *Just Green*[®]. Le succès des écouteurs sans fils *TWS Bigben*[®] se confirme.
- **Audio** : Les ventes Audio progressent de 12,4% à 5,8 M€ grâce à une bonne orientation des ventes, notamment en début de trimestre, et au succès des gammes s'adressant aux nouveaux canaux de distribution de la décoration et du bien-être.

Le chiffre d'affaires 2020/21 dépasse l'objectif

Sur l'exercice 2020/21, Bigben réalise une progression de 11,2% de son chiffre d'affaires qui atteint 292,9 M€, dépassant la fourchette haute de l'objectif fixée à 290 M€.

Cette croissance s'appuie sur la performance de Nacon Gaming dont les ventes annuelles progressent de 37,5% à 177,9 M€, dépassant l'objectif relevé à 160/170 M€ en novembre dernier.

- L'activité Accessoires réalise un chiffre d'affaires record de 103,2 M€, en hausse de 96,1% grâce à la contribution des casques premium RIG[®], aux ventes soutenues des manettes sous licence, et au démarrage en fin d'exercice des accessoires pour la nouvelle console Xbox[®] Series X|S.
- L'activité jeux vidéo a été caractérisée par un triplement des ventes issues du back catalogue⁽³⁾ à 31,0 M€, et le succès des sorties de l'exercice. Malgré les décalages de sorties majeures sur l'exercice 2021/22, le chiffre d'affaires ne ressort qu'en léger recul (- 2,4%) à 69,1 M€, par rapport à l'exercice 2019/20.

Parallèlement, Bigben Audio/Telco a fait face à trois confinements qui ont fortement impacté ses réseaux de distribution. Dans ce contexte, l'activité a démontré sa capacité de résilience en limitant la baisse de son chiffre d'affaires à 115,0 M€, soit -14,2% et en optimisant ses marges grâce à un mix produits Audio/Telco plus favorable :

- Malgré la lenteur du déploiement de la 5G, les ventes de l'activité Mobile atteignent 87,9 M€ (-15,3%) avec une contribution très significative des gammes premium *Just Green*[®] et *Force Case*[®].
- Le chiffre d'affaires Audio ressort à 26,9 M€ (-9,3%). Il tient compte d'une bonne tenue des ventes de la gamme *Thomson*[®], et du succès du référencement des gammes dans les 600 nouveaux points de ventes des secteurs de la décoration et du bien-être.

Perspectives favorables

Bigben anticipe un exercice 2021/22 dynamique qui devrait être soutenu par la progression de Nacon Gaming et le redressement commercial de l'Audio/Telco qui demeure cependant sensible aux impacts de la crise sanitaire sur le retail.

NACON GAMING

La levée de fonds réalisée lors de son introduction en bourse en mars 2020 a permis à Nacon l'acquisition de studios et le financement du développement de nouveaux jeux dont la sortie est prévue entre 2022 et 2024. Les retombées financières de ces investissements devraient ainsi permettre à NACON d'accroître à la fois son chiffre d'affaires et sa marge opérationnelle pour les exercices 2022/23 et 2023/24.

L'activité Accessoires devrait parallèlement poursuivre sa progression avec le développement du parc de nouvelles consoles.

Nacon est donc particulièrement confiant pour poursuivre sa dynamique de croissance pour les exercices à venir.

BIGBEN AUDIO/TELCO

Dans un contexte de visibilité qui reste limitée, l'Audio/Telco entend accentuer sa relance commerciale, et poursuivre le redressement de ses marges. Le marché du Mobile va bénéficier du déploiement progressif de la 5G qui devrait soutenir les ventes d'accessoires des marques premium. L'Audio devrait également poursuivre les livraisons de ses gammes au sein des nouveaux canaux référencés.

Confirmation de l'objectif de ROC supérieur à 12%

Bigben confirme son objectif 2020/21 de taux de ROC⁽¹⁾ supérieur à 12% contre 9% en 2019/20, grâce à la progression attendue de la rentabilité de Nacon Gaming⁽⁴⁾ et au succès croissant des marques et gammes à forte valeur ajoutée de Bigben Audio/Telco.

Lors de la présentation des Résultats annuels 2020/21, le Groupe présentera ses prévisions d'activité pour l'exercice 2021/22 et des objectifs rehaussés pour l'exercice 2022/23.

⁽⁴⁾ Communiqué de presse Nacon du 26 avril 2021

Prochain rendez-vous :

Résultats Annuels 2020/21 : Lundi 31 mai 2021, après Bourse

Réunion SFAF : mardi 1^{er} juin 2021 à 8h30

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES 2020-21

292,9 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

22 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
