

HAUSSE DE 1,3% DU CHIFFRE D'AFFAIRES DU 2^{ème} TRIMESTRE 2025-26 À 79,0 M€

CONFIRMATION DES OBJECTIFS ANNUELS DU GROUPE

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé du 2^{ème} trimestre de son exercice 2025-26 (période du 1^{er} juillet au 30 septembre 2025).

IFRS – M€	2025/26	2024/25	Variation en %
Chiffre d'affaires			
1^{er} trimestre (avril – juin)	56,5	57,9	-2,4%
2^{ème} Trimestre (juillet. – sept.) ⁽¹⁾	79,0	78,0	+1,3%
<i>Nacon Gaming</i>	46,8	44,8	+4,5%
<i>Bigben Audio-vidéo / Telco</i>	32,2	33,2	-3,1%
Cumul 6 mois (avril-sept.) ⁽¹⁾	135,4	135,9	-0,3%
<i>Nacon Gaming</i>	78,1	77,0	1,4%
<i>Bigben Audio-vidéo / Telco</i>	57,4	58,9	-2,5%

(1) Données non auditées

Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2025-26 à 79,0 M€

NACON Gaming

Le chiffre d'affaires « Jeux » du deuxième trimestre (1^{er} juillet– 30 septembre) croît de 8,8 M€ (soit +31,7% à 36,7 M€) par rapport à la même période de l'an dernier. Cette dynamique provient d'une très forte croissance de l'activité « Catalogue » et d'une bonne dynamique du « Back Catalogue ».

L'activité « Catalogue » progresse de 52,5% à 22,8 M€ malgré une base de comparaison élevée puisque le 2^{ème} trimestre 2024-25 avait vu la sortie de **Test Drive Unlimited: Solar Crown™**.

Cette performance s'appuie sur :

- de fortes ventes de **Rugby League™ 26** sorti le 17 juillet dernier,
- du retour de **Robocop : Rogue City – Unfinished Business™** avec un User Score de 85%,
- de l'excellent accueil de **Hell is Us™** sorti le 4 septembre 2025. Ce jeu qui s'inscrit d'ores et déjà parmi les plus gros lancements de NACON a obtenu un User Score de 88% et dispose à ce jour de plus de 1,5 million de wishlists résiduelles*.

Le « Back Catalogue » (jeux sortis au cours des exercices précédents) affiche un chiffre d'affaires en hausse de 7,8% à 14,0 M€, illustrant la solidité du portefeuille existant.

L'activité « Accessoires » ressort en repli de 42,7 % à 9,0 M€, en raison d'un recul de 66 % des ventes sur le marché américain lié à l'augmentation des droits de douane.

BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco

Accessoires mobiles :

Dans un marché du smartphone encore atone, BIGBEN renoue avec la croissance et surperforme le marché avec un chiffre d'affaires en hausse de 2,4% par rapport à l'an dernier à 26,0 M€. Cette performance s'appuie sur la conjugaison des lancements réussis sur les gammes innovantes, du succès continu de la marque **Force®** et de la consolidation des partenariats.

Par ailleurs, la stratégie de la marque **Force®** est soutenue par un plan marketing digital puissant permettant de renforcer sa notoriété auprès des consommateurs.

Audio-vidéo : Cette activité réalise sur le trimestre un chiffre d'affaires de 6,2 M€ contre 7,8 M€ sur la même période de l'exercice dernier.

Tendances d'activité pour le deuxième semestre

NACON

L'activité du deuxième semestre sera principalement tirée par l'actualité éditoriale « Catalogue » et verra la sortie de près d'une dizaine de titres : **Dragonkin : The Banished™**, **Styx : Blades of Greed™**, **Edge of Memories™**, **GreedFall II™**, **Cricket26™**, **Rennsport™**, **Endurance Motorsport Series™**, **Gear-Club Unlimited 3™**.

Le « Back Catalogue » devrait maintenir un bon niveau d'activité.

Sur le semestre, l'activité « Accessoires » pourrait rester marquée par les incertitudes du marché américain, bien que des signes de reprise apparaissent. L'Europe devrait continuer de bénéficier des ventes d'accessoires pour la Switch™2 et de la manette **XBOX Revolution X Unlimited**.

BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco

Fort du lancement de nouveaux produits dans les gammes **Force Play** et **Force Power**, BIGBEN est confiant sur sa trajectoire pour le deuxième semestre.

L'activité Audio/Vidéo poursuit sa stratégie de diversification de ses points de vente et de ses gammes avec le lancement de nouveaux produits. Ainsi, Bigben Interactive vient de lancer le premier réveil veilleuse sous licence **BLUEY™** de BBC Studios.

Cette stratégie permettra à Bigben Audio-Vidéo/Telco de faire face à un marché qui devrait rester atone.

Perspectives 2025-2026

Fort de son positionnement sur ses deux métiers complémentaires, BIGBEN réaffirme sa trajectoire de croissance pour l'année en cours.

**Wishlists résiduelles : Intentions d'achat non encore réalisées*

Prochain communiqué :

Résultats du 1^{er} semestre 2025-26, le 24 novembre 2025 (après Bourse)

**CHIFFRE D'AFFAIRES IFRS
2024-25 : 288 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 audiovisuel. 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 1 300 collaborateurs

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

INTERNATIONAL

36 filiales et un réseau de distribution
dans plus de 100 pays

www.bigben-group.com

CONTACT PRESSE

Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01
