

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} TRIMESTRE 2025-26 À 56,5 M€, CONFORME AUX OBJECTIFS DU GROUPE

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

IFRS – M€	2025-26	2024-25	Variation en %
Chiffre d'affaires			
Cumul 1^{er} trimestre (1^{er} avril - 30 juin) ⁽¹⁾	56,5	57,9	-2,4%
<i>Nacon Gaming</i>	31,3	32,3	-2,9%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	25,2	25,6	-1,8%

(1) Données non auditées

Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2025-26 à 56,5 M€

NACON Gaming

Le chiffre d'affaires « Catalogue » du premier trimestre (1^{er} avril – 30 juin) croît de 46,4% bien que l'actualité éditoriale ait été peu fournie. Cette dynamique provient notamment de **Tour de France 2025TM** et **Pro Cycling Manager 25TM** dont les ventes progressent respectivement de 25% et 35% par rapport à l'année dernière.

Le « Back Catalogue » (jeux sortis au cours des exercices précédents) réalise une belle performance et affiche un chiffre d'affaires équivalent à celui du 1^{er} trimestre 2024-25 à 14,0 M€, conforme aux objectifs.

La croissance de 22% des ventes « Accessoires » sur le marché européen, soutenue par le succès des accessoires dédiés à la Nintendo SwitchTM 2 et à la manette **XBOX Revolution X Unlimited**, a partiellement compensé le ralentissement du marché américain perturbé par les droits douaniers. Cette activité ressort en repli à 10,8 M€, dû notamment à une base de comparaison défavorable et à la faiblesse actuelle du marché US.

BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco

Accessoires mobiles : Dans un marché du smartphone de nouveau en repli sur le 1^{er} trimestre 2025-26, BIGBEN continue de surperformer le marché grâce à la puissance de ses marques et à sa diversification produits. Les ventes du 1^{er} trimestre 2025-26 sont ainsi en léger retrait de 1,8% à 20,4 M€.

Audio-vidéo : Cette activité réalise sur le trimestre un chiffre d'affaires de 4,8 M€ contre 4,9 M€ sur la même période de l'exercice dernier. L'activité Audio affiche une croissance sur le trimestre de 14,2%.

Deuxième trimestre 2025-26 : Croissance de l'activité

NACON : L'activité du deuxième trimestre sera principalement tirée par l'actualité éditoriale « Catalogue ».

Le mois de juillet a vu la sortie de 2 nouveaux jeux :

- **Rugby League™ 26** connaît un vif succès et constitue le 3^{ème} plus gros lancement de NACON en valeur ;
- Robocop fait son retour dans **Robocop : Rogue City – Unfinished Business™** et obtient un User Score de plus de 80%.

Test Drive Unlimited : Solar Crown™ a quant à lui été enrichi d'une Saison 4 avec le Casino.

Hell is Us™, titre très attendu, totalise déjà près d'un million de *wishlist* ⁽¹⁾. Il sera disponible à compter du 4 septembre 2025.

Le deuxième semestre (1^{er} octobre – 31 mars) 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.

L'activité « Accessoires » devrait rester marquée sur le semestre par les incertitudes du marché américain. L'Europe devrait en revanche bénéficier d'une bonne orientation de ses ventes (accessoires pour la Switch™2, manette **XBOX Revolution X Unlimited** et gamme **Revosim**).

BIGBEN – Audio-Vidéo/Telco : Maintien d'une bonne résistance

Sur le deuxième trimestre, BIGBEN continue de s'appuyer pour ses activités Audio-Vidéo/Telco sur sa stratégie de développement reposant sur 3 piliers :

- Extension des gammes **Force®** ;
- Premiumisation de l'offre **Cosy®** ;
- Ouverture de nouveaux canaux de distribution.

Cette stratégie permettra à Bigben Audio-Vidéo/Telco, dans un environnement atone, d'afficher une bonne résistance sur l'ensemble de l'exercice.

Confirmation des objectifs pour l'exercice 2025-26

Pour l'exercice 2025-26, fort de son positionnement sur ses deux métiers complémentaires, BIGBEN est confiant dans sa capacité à générer une croissance soutenue.

(1) *Wishlist* = liste de souhaits d'achat.

Prochain communiqué :

Communiqué du 2^{ème} trimestre 2025-26, le 27 octobre 2025 (après Bourse)

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

CHIFFRE D'AFFAIRES IFRS 2024-25 : 288 M€

EFFECTIF

Plus de 1 300 collaborateurs

INTERNATIONAL

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

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 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.

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

CONTACT PRESSE

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