

## CHIFFRE D'AFFAIRES DU 3<sup>ÈME</sup> TRIMESTRE 2024-2025 À 87,7 M€

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé des 9 premiers mois de l'exercice 2024-2025 (période du 1<sup>er</sup> avril au 31 décembre 2024).

IFRS – M€	2024/25	2023/24	Variation en %
<b>Chiffre d'affaires</b>			
<b>1<sup>er</sup> trimestre (avril – juin)</b>	<b>57,9</b>	63,5	-8,9%
<b>2<sup>ème</sup> trimestre (juillet – septembre)</b>	<b>78,0</b>	64,5	+20,8%
<b>3<sup>ème</sup> Trimestre (oct.-déc.)<sup>(1)</sup></b>	<b>87,7</b>	94,1	-6,8%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>52,9</b>	59,0	-10,3%
<i>Bigben Audio-Video / Telco</i>	<b>34,8</b>	35,1	-0,9%
<b>Cumul 9 mois (avril-déc.)<sup>(1)</sup></b>	<b>223,6</b>	222,2	+0,6%
<i>Nacon Gaming</i>	<b>129,9</b>	126,7	+2,5%
<i>Bigben Audio-Video / Telco</i>	<b>93,7</b>	95,4	-1,8%

(1) Données non auditées

**NACON Gaming** réalise au 3<sup>ème</sup> trimestre 2024-2025 un chiffre d'affaires de 52,9 M€.

**Le chiffre d'affaires Jeux** du 3<sup>ème</sup> trimestre 2024-2025 s'élève à 25,4 M€ en repli de 23,7%.

L'activité Catalogue (nouveaux jeux) s'établit à 9,8 M€ en baisse de 52,9%. La période n'a pas enregistré de lancement de titre majeur. Seul un jeu de Racing (**MXGP: The Official Motocross Videogame™**) est sorti alors que la même période de l'exercice dernier avait bénéficié du succès exceptionnel de **Robocop : Rogue City™** et des sorties notables de **Cricket 24 : Official Game of The Ashes™** et de **Gangs of Sherwood™**.

Le Back Catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) affiche de nouveau une bonne dynamique. Son chiffre d'affaires s'établit à 15,6 M€, en hausse de 24,5%. Cette forte croissance valide la stratégie adoptée par NACON.

L'activité Accessoires enregistre une évolution positive avec des ventes de casques **RIG** et de manettes **REVOLUTION 5 PRO** toujours bien orientées sur les zones USA et Australie. Le chiffre d'affaires Accessoires progresse ainsi de 5,3% à 25,2 M€.

Cette bonne performance a été réalisée malgré le décalage du lancement de certains produits (siège **COBRA**, **DRIVE PRO STAND**, gamme **REVOSIM** et manette **XBOX Revolution X Unlimited**) qui sortiront en 2025.

Par ailleurs, NACON vient d'annoncer la construction de son futur site de fabrication d'accessoires de jeux vidéo sur le site de Lauwin-Planque (59). Cette unité, qui sera opérationnelle courant 2025, permettra à NACON de mieux maîtriser sa chaîne d'approvisionnement et logistique, d'intégrer de la valeur et d'optimiser ses stocks.

## **BIGBEN – Audio-Video/Telco : bonne résistance de l'activité Accessoires mobiles**

Au 3<sup>ème</sup> trimestre 2024-2025, BIGBEN – Audio-Video/Telco affiche une bonne résistance et enregistre un chiffre d'affaires quasi-stable à 34,8 M€ contre 35,1 M€ au 3<sup>ème</sup> trimestre 2023-2024.

**ACCESSOIRES MOBILES** : Le trimestre a été marqué par l'absence de lancements de smartphones majeurs par les leaders du marché (flagships). Dans un contexte de baisse, cette activité affiche une bonne résilience avec un chiffre d'affaires en repli de seulement 3,9% à 25,3 M€. Les ventes bénéficient à la fois du positionnement Premium de la marque **Force®**, des belles performances de la gamme d'écouteurs sans fil et du lancement réussi du casque **Force Play Immersion®**.

Sur 9 mois, le chiffre d'affaires cumulé est quasiment stable à 71,5 M€.

Le positionnement Premium des gammes permet au taux de marge brute de continuer à progresser.

**AUDIO-VIDEO** : Cette activité réalise une bonne performance grâce à la diversification de ses points de vente et de sa gamme de produits. Son chiffre d'affaires progresse ainsi de 8,0 % par rapport à la même période de l'exercice dernier à 9,4 M€.

## **Perspectives attendues sur les prochains mois**

### **NACON**

L'actualité éditoriale du 4<sup>ème</sup> trimestre sera un peu plus fournie avec la sortie de trois jeux :

- Sport : **Rugby25™**.
- Aventure : **Dragonkin™ en early access**.
- Simulation : **Ambulance Life™**.

Parallèlement, **Test Drive Unlimited: Solar Crown™** est enrichi de contenus additionnels et de saisons régulières, dont « Le retour d'Ibiza » disponible depuis décembre, qui viennent s'ajouter à l'expérience joueurs initiale. Les ventes se poursuivent, à ce jour le titre compte déjà plus de 500 000 joueurs.

L'activité **Accessoires** continuera d'enregistrer de bonnes performances.

### **BIGBEN – Audio-Video/Telco**

Dans un marché difficile, l'activité Accessoires mobiles devrait réaliser un quatrième trimestre stable grâce :

- aux performances de la gamme **Force®**,
- au succès des produits lancés dernièrement comme les casques ou le chargeur Origine France Garantie élu produit de l'année 2025 par les consommateurs (distinction unique sur le marché),
- à la sortie prochaine de plusieurs flagships au sein des marques leaders dans le Mobile.

L'activité Audio/Vidéo poursuivra sa stratégie de diversification de ses gammes et points de vente avec des produits sélectionnés pour leur qualité et leur design.

Pour l'exercice 2024-2025, compte tenu des prévisions annoncées par **NACON** (décalages de Jeux cumulés à des retards pris dans le lancement de plusieurs produits dans l'activité Accessoires), le Groupe prévoit désormais de réaliser un chiffre d'affaires en légère progression par rapport à l'exercice dernier avec un résultat opérationnel qui pourrait être en baisse.

L'activité du 1<sup>er</sup> semestre 2025-2026 de **NACON** sera soutenue par plusieurs facteurs favorables avec notamment :

- La contribution des lancements des Jeux et Accessoires qui n'ont pas été réalisés en 2024-2025,
- Une activité Back Catalogue qui restera bien orientée,
- Une actualité éditoriale soutenue avec une dizaine de Jeux dont les principaux seront révélés lors de la NACON Connect le 6 mars prochain.
- L'arrivée de la console Nintendo Switch™ 2 pour laquelle NACON dispose déjà de Jeux compatibles et d'une gamme complète d'Accessoires.

De son côté, **BIGBEN – Audio-Video/Telco** devrait tirer pleinement profit de son positionnement Premium dans la gamme Accessoires Mobiles et du lancement de nouveaux produits.

Le 1<sup>er</sup> semestre 2025-2026 est ainsi attendu en forte progression.

## Prochain communiqué : chiffre d'affaires du 4<sup>ème</sup> trimestre 2024/25, le 28 avril 2025 après bourse

---

### A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

---

**CHIFFRE D'AFFAIRES IFRS**  
**2023-24 : 292 M€**  
**RESULTAT OPERATIONNEL**  
**2023-24 : 23,8 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 1 300 collaborateurs

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](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01

**INTERNATIONAL**  
31 filiales et un réseau de distribution  
dans plus de 100 pays  
[www.bigben-group.com](http://www.bigben-group.com)

---