

CHIFFRE D'AFFAIRES DE L'EXERCICE 2024-2025 À 288,0 M€

PERSPECTIVES 2025-2026 : FORTE PROGRESSION DE L'ACTIVITÉ DÈS LE 1^{ER} SEMESTRE

BIGBEN INTERACTIVE (ISIN FR0000074072) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé de son exercice 2024-2025 (période du 1^{er} avril au 31 mars 2025).

IFRS – M€	2024/25	2023/24	Variation en %
Chiffre d'affaires			
1^{er} trimestre (avril – juin)	57,9	63,5	-8,9%
2^{ème} trimestre (juillet – septembre)	78,0	64,5	+20,8%
3^{ème} Trimestre (octobre-décembre)	87,7	94,1	-6,8%
4^{ème} Trimestre (janvier – mars) ⁽¹⁾	64,5	69,8	-7,7%
<i>Nacon Gaming</i>	38,0	41,0	-7,1%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	26,4	28,9	-8,5%
Cumul 12 mois (avril-mars) ⁽¹⁾	288,0	292,0	-1,4%
<i>Nacon Gaming</i>	167,9	167,7	+0,1%
<i>Bigben Audio / Telco</i>	120,1	124,3	-3,4%

(1) Données non auditées

Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre 2024-2025 à 64,5 M€

NACON Gaming enregistre sur le quatrième trimestre 2024-25 un chiffre d'affaires de 38 M€

Le chiffre d'affaires de l'activité Jeux s'élève sur le trimestre à 26,0 M€ en repli de 1,6%.

L'activité Catalogue (nouveaux jeux) affiche un chiffre d'affaires de 9,9 M€ en retrait de 35,8%. Comme annoncé, l'actualité éditoriale du trimestre a été peu fournie avec seulement deux jeux : **Rugby25TM** et **Ambulance LifeTM**. La même période de l'exercice 2023-2024 avait par contre bénéficié du succès exceptionnel de **Robocop: Rogue CityTM** et de la sortie de 4 jeux dont **Welcome to ParadizeTM** et **Taxi LifeTM**.

Le Back Catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) enregistre toujours d'excellentes performances. Son chiffre d'affaires s'établit en hausse de 46,5% sur le trimestre à 16,1 M€. En annuel, cette activité affiche une croissance forte de 31,2% à 58,6 M€.

Les ventes de l'activité Accessoires ressortent à 11,0 M€, les lancements de la gamme **REVOSIM** et de la manette **XBOX Revolution X Unlimited** ayant été décalés sur l'exercice 2025-2026.

BIGBEN – Audio-Video/Telco réalise sur le trimestre un chiffre d'affaires de 26,4 M€

Accessoires mobiles : Le marché des accessoires mobiles accuse un repli de 10% sur le 1^{er} trimestre 2025. Dans ce contexte, BIGBEN parvient à contenir cette baisse et surperforme le marché grâce à la puissance de ses marques et à sa diversification produits. Les ventes de la période sont cependant en retrait de 7,7% à 21,6 M€.

Sur les marchés de la protection qui enregistrent les plus fortes baisses sur le trimestre, BIGBEN renforce ses parts de marché grâce notamment au positionnement Premium de sa marque **Force®**. Sur le marché plus dynamique de la charge, la marque BIGBEN affiche de belles performances.

Sur l'ensemble de l'exercice, l'activité mobile reste solide avec une légère baisse de 2,8% à 93,1 M€. Les produits **Force®** tirent leur épingle du jeu en affichant une progression de 20%, ce qui permet à cette activité de renforcer son positionnement en restant aligné avec la stratégie de premiumisation de sa gamme de produits.

Audio-vidéo : Cette activité réalise sur le trimestre un chiffre d'affaires de 4,7 M€ contre 5,4 M€ sur même période de l'exercice dernier. Le chiffre d'affaires annuel de l'activité Audio-vidéo s'établit ainsi à 26,9 M€ contre 28,4 M€ l'exercice dernier.

Résultats de l'exercice 2024/2025

Pour l'ensemble de l'exercice 2024-2025, compte tenu du report sur 2025-2026 de la sortie de plusieurs Jeux et Accessoires chez NACON et de la faiblesse du marché Accessoires mobiles sur le dernier trimestre, le Groupe réalise un chiffre d'affaires en léger repli de 1,4% à 288 M€.

Le résultat opérationnel sera en baisse par rapport à l'exercice précédent mais devrait rester légèrement positif.

Perspectives pour l'exercice 2025-2026

NACON : forte croissance attendue sur l'exercice

Concernant les Jeux, l'exercice 2025-2026 bénéficiera d'une actualité éditoriale beaucoup plus riche que l'exercice dernier. Plusieurs jeux majeurs sortiront dès le 1^{er} semestre, avec très peu de risque de décalage.

Le line up 2025-2026 compte ainsi plus d'une dizaine de jeux dans les quatre spécialités de genres couvertes par NACON avec notamment :

- Sport : **AFL™, Rugby League™, Cricket26™, Pro Cycling Manager™, Tour de France™**,
- Racing : **Rennsport™, Endurance™** ainsi que les saisons 4 à 6 de **Test Drive Unlimited: Solar Crown™**,
- Aventure : **Robocop : Rogue City - Unfinished Business™, Hell is Us™, Edge of Memories™, Dragonkin™, Styx : Blades of Greed™**,
- Simulation : **Architect Life™** ainsi que plusieurs DLC de jeux à succès.

Compte-tenu de la faiblesse du nombre de jeux sortis en 2024-25, le chiffre d'affaires Back Catalogue 2025-26 devrait être du même ordre que celui réalisé sur l'exercice dernier.

L'activité **Accessoires** devrait être également en progression soutenue notamment au 1^{er} semestre avec :

- La sortie en avril de la manette **XBOX Revolution X Unlimited** ;
- Le lancement en juin, dans l'univers racing, de plusieurs produits de la gamme premium **REVOSIM** dont le volant RS Pure, la base DD-9Nm et le pédalier RS Pure ;
- L'arrivée en juin prochain de la console Nintendo Switch™ 2 pour laquelle NACON dispose d'une gamme complète d'Accessoires. Cette nouvelle console devrait également booster la vente de Jeux vidéo.

Concernant les ventes aux États-Unis, NACON fabrique déjà depuis quelques années une partie importante de ses produits au Vietnam. De plus, les stocks constitués aux États-Unis sont actuellement suffisants pour satisfaire la demande locale des prochains mois.

Par ailleurs, le site de fabrication en cours de construction à Lauwin-Planque (59) devrait être opérationnel au deuxième semestre 2025-2026. Cette unité sera dédiée à la fabrication de manettes.

BIGBEN – Audio-Video/Telco : Bonne résistance dans un marché difficile

Bigben poursuivra sa stratégie visant à :

- Renforcer ses parts de marché grâce notamment aux performances de la gamme **Force®**.
- Enrichir l'offre produits comme l'illustre le succès des produits lancés dernièrement (casques **Force®** et chargeur Origine France Garantie).
- Élargir ses canaux de distribution.
- Étendre le label « Origine France Garantie » pour dérisquer les approvisionnements.

L'activité Audio/Vidéo s'appuiera sur sa stratégie de diversification des points de vente et des gammes avec le lancement de nouveaux produits. A l'automne prochain, Bigben Interactive distribuera le premier réveil veilleuse sous licence **BLUEY™** de BBC Studios.

Compte tenu de la bonne résilience que devrait afficher l'activité BIGBEN – Audio-Video/Telco et de la forte croissance de l'activité attendue chez NACON, le Groupe devrait enregistrer de bonnes performances sur l'exercice en cours avec un 1^{er} semestre 2025-2026 attendu en forte progression.

Les objectifs et la stratégie de développement pour l'exercice 2025-2026 seront présentés lors de la publication des résultats annuels 2024-2025.

Prochains rendez-vous :

Communiqué des résultats de l'exercice 2024-2025, le 2 juin 2025 (après Bourse)

Réunion de présentation des résultats de l'exercice 2024-2025, le 3 juin 2025 à 11h00

A PROPOS DE BIGBEN INTERACTIVE

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

EFFECTIF
Plus de 1 300 collaborateurs

INTERNATIONAL
31 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
