

CHIFFRE D'AFFAIRES S1 2021/22 : 72,8 M€ (-15,9%)

- BASE DE COMPARAISON ELEVEE ET RETARDS LOGISTIQUES
- PERSPECTIVES FAVORABLES AU 2ND SEMESTRE
- CONFIRMATION DES OBJECTIFS 2021/22 ET 2022/23

IFRS – M€ Chiffre d'affaires ⁽¹⁾	2021/22	2020/21	Variation
1 ^{er} Trimestre (avril-juin)	33,7	38,0	-11,3%
<i>Jeux</i>	12,2	14,5	-16,0%
<i>Accessoires</i>	20,6	22,5	-8,8%
<i>Autres⁽²⁾</i>	0,9	0,9	0,5%
2 ^{ème} Trimestre (juillet-septembre)	39,2	48,6	-19,5%
<i>Jeux</i>	14,9	18,3	-18,7%
<i>Accessoires</i>	23,2	29,0	-20,1%
<i>Autres⁽²⁾</i>	1,1	1,3	-17,2%
1 ^{er} Semestre (avril-septembre)	72,8	86,6	-15,9%
<i>Jeux</i>	27,1	32,8	-17,5%
<i>Accessoires</i>	43,7	51,6	-15,1%
<i>Autres⁽²⁾</i>	2,0	2,2	-10,0%

⁽¹⁾ Données non auditées

⁽²⁾ Chiffres d'affaires Mobile et Audio

Fort effet de base au 2^{ème} trimestre et retards d'acheminement (mer/terre)

Au 2^{ème} trimestre de l'exercice 2021/22, Nacon réalise un chiffre d'affaires de 39,2 M€. Il ressort en baisse de 19,5% par rapport au 2^{ème} trimestre 2020/21 en raison d'une part, d'un effet de base défavorable et d'autre part, de la situation du marché américain fortement impacté par les perturbations de la chaîne logistique Asie/USA.

JEUX

Sur la période l'activité jeux vidéo réalise un chiffre d'affaires de 14,9 M€, en recul de 18,7% par rapport à un 2^{ème} trimestre 2020/21 dont les ventes avaient été boostées par une actualité éditoriale plus importante. Les sorties des jeux *WRC®10* (scores Metacritic pour *PlayStation®5*: 76 et *Xbox® Series X|S*: 81), *RIMS Racing et Rogue Lords* ont obtenu de bons résultats commerciaux.

Peu fourni en nouveaux jeux issus de 2020/21, le back catalogue démontre néanmoins sa résilience avec un chiffre d'affaires de 6,9 M€, quasiment stable par rapport au 2^{ème} trimestre 2020/21.

ACCESSOIRES

Au 2^{ème} trimestre 2021/22, l'activité Accessoires enregistre un chiffre d'affaires de 23,2 M€, soit -20,1% par rapport à un 2^{ème} trimestre 2020/21 considéré comme un trimestre exceptionnel. Dans un contexte de pénurie des composants, le Groupe a conforté ses positions en Europe grâce à l'anticipation de ses approvisionnements et à la gestion proactive de ses stocks notamment sur les manettes pour console *PlayStation*^{®4}. En Amérique du Nord, les ventes ont été fortement impactées par les difficultés de transport ; des livraisons initialement prévues en septembre ont été décalées sur octobre et novembre.

Une base de comparaison élevée sur l'ensemble du 1^{er} semestre 2021/22

Sur le 1^{er} semestre 2021/22, le chiffre d'affaires s'établit en baisse de 15,9% à 72,8 M€, en comparaison d'un 1^{er} semestre 2020/21 en hausse de 35,9% qui bénéficiait notamment des effets très positifs du 1^{er} confinement sur le marché du jeu vidéo (jeux et accessoires).

Perspectives : un 2nd semestre attendu en forte croissance

Au 2nd semestre 2021/22, Nacon anticipe un chiffre d'affaires en croissance avec davantage de sorties de jeux dont *Cricket22*[®], *Rugby22*[®], *Blood Bowl 3*[®], *Train Life*, *Hotel Life* et le très attendu *Vampire : The Masquerade*[®]– *Swansong*, RPG (Role Playing Game) narratif basé sur le célèbre jeu de rôle.

Parallèlement, l'activité Accessoires sera soutenue par le lancement de la manette *Revolution X Pro* controller pour Xbox[®], la poursuite des ventes de casques (*PlayStation*^{®4}, *PlayStation*^{®5}, Xbox[®] Series X|S) et des manettes pour *PlayStation*^{®4} et Xbox[®] Series X|S.

Nacon confirme ses objectifs 2021/22 avec un chiffre d'affaires compris entre 180 et 200 M€ et un taux de ROC* de 20%.

Par ailleurs Nacon poursuivra sa politique d'acquisitions entamée depuis 2018 (reprise de 3 studios sur le semestre) afin de porter son catalogue et ses propriétés intellectuelles à la hauteur de ses ambitions.

Fort de son avance sur son plan de développement et du lancement prévisionnel à l'exercice suivant de 4 jeux majeurs (*Test Drive Unlimited Solar Crown*, *Steelrising*[™], *The Lord of the Rings*[™] : *Gollum*[™] et *Session*[™]), Nacon confirme pour l'exercice 2022/23 son objectif d'un chiffre d'affaires entre 230 et 260 M€ ainsi qu'un Taux de ROC* supérieur à 20%.

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

Prochain rendez-vous :

Résultats Semestriels 2021/2022

Lundi 29 novembre 2021 : Communiqué après Bourse

Mardi 30 novembre 2021 : Réunion SFAF

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2020-21
177,8 M€

EFFECTIF
Plus de 700 collaborateurs

INTERNATIONAL
20 filiales et un réseau de distribution
dans 100 pays
<https://corporate.nacongaming.com/>

NACON est une société du groupe BIGBEN créée en 2019 afin d'optimiser ses savoir-faire en forte synergie sur le marché du jeu vidéo. En regroupant ses 14 studios de développement, l'édition de jeux vidéo AA, la conception et la distribution de périphériques gaming premium, NACON concentre 30 années d'expertise au service des joueurs. Ce nouveau pôle unifié renforce la position de NACON sur le marché et lui permet d'innover en créant de nouveaux avantages compétitifs uniques.

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indices : CAC Mid&Small
ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP

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