

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{er} SEMESTRE 2022/23 EN HAUSSE DE 6,2% À 77,5 M€

NACON (ISIN FR0013482791) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé du 1^{er} semestre 2022-2023 (période du 1^{er} avril 2022 au 30 septembre 2022).

IFRS – M€ Chiffre d'affaires - non audité	2022-23	2021-22	Variation
1 ^{er} Trimestre (avril-juin)	42,4	33,7	+25,8%
2 ^{ème} Trimestre (juil.-sept.)	35,2	39,3	-10,6%
Jeux	19,4	15,1	+28,6%
<i>dont : Catalogue</i>	10,5	8,0	+31,1%
<i>Back catalogue</i>	8,9	7,1	+25,7%
Accessoires	14,6	23,2	-37,2%
Autres ⁽¹⁾	1,2	1,1	+14,4%
1 ^{er} Semestre (avril-sept.)	77,5	73,0	+6,2%
Jeux	47,0	27,3	+72,3%
<i>dont : Catalogue</i>	25,4	11,0	+130,0%
<i>Back catalogue</i>	21,6	16,2	+33,0%
Accessoires	28,6	43,7	-34,7%
Autres ⁽¹⁾	2,0	2,0	-0,5%

(1) Chiffre d'affaires Mobile & Audio

NACON enregistre sur le 2^{ème} trimestre un chiffre d'affaires de 35,2 M€

JEUX VIDEO : Sous l'effet de l'actualité éditoriale, le chiffre d'affaires Catalogue (nouveaux jeux) progresse de 31,1% à 10,5 M€. Le trimestre a vu la sortie de *Steelrising™* et *Session Skate Sim™* en septembre. Les ventes du catalogue, bien que soutenues, restent toutefois inférieures aux prévisions du Groupe. La très bonne performance du Back catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents), avec un chiffre d'affaires en hausse de 25,7% à 8,9 M€, valide la stratégie moyen-terme du groupe.

ACCESSOIRES : Sur le trimestre, le chiffre d'affaires Accessoires s'établit à 14,6 M€, en retrait de 37,2%. Cette activité reste pénalisée par un effet de base très élevé notamment aux USA et par un marché mondial des casques en forte baisse.

Tendances attendues pour le deuxième semestre

Après la sortie sur le premier semestre de *Vampire : The Masquerade®- Swansong*, *Session Skate Sim™* et *Steelrising™*, l'actualité éditoriale du 2^{ème} semestre 2022-23 sera dense.

Le troisième trimestre verra la sortie, avec 2 mois de décalage, de *WRC Generations*. Reconnu comme le meilleur jeu de rallye du marché, il rassemblera pour la première fois toutes les générations de voitures (de 1973 à 2022).

De plus, plusieurs jeux prévus au 3^{ème} trimestre sortiront finalement au 4^{ème} trimestre, cette dernière période verra ainsi la sortie de :

- *Blood Bowl®3*, jeu proche du football américain, dans un univers fantastique, nouveau volet de la franchise à succès *Blood Bowl*.
- *Chef Life*, en partenariat avec le Guide Michelin.
- *Clash*, sur le segment très dynamique des jeux de combat.
- *Transport Fever 2 Console Edition*, sur PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox®One et Xbox®Series.

Concernant les Accessoires, malgré le succès commercial des casques gaming *RIG pro* Séries 300, 500 et 800, l'activité du 2^{ème} semestre devrait rester sur la même tendance que celle constatée au 1^{er} semestre.

Objectifs 2022-23

Dans ce contexte marqué par des ventes Catalogue qui seront en deçà des attentes du fait notamment de la sortie plus tardive de plusieurs jeux majeurs, par une activité Accessoires en retrait et par des tensions dans l'approvisionnement des nouvelles consoles, NACON ne sera pas en mesure d'atteindre son objectif en 2022/2023, soit un chiffre d'affaires supérieur à 250 M€ et un résultat opérationnel courant supérieur à 50 M€.

Le chiffre d'affaires de l'exercice et le résultat opérationnel courant seront néanmoins en progression par rapport à l'exercice précédent sous l'effet conjugué de la hausse des ventes catalogues et de la dynamique du back catalogue.

La sortie du très attendu *The Lord of the Rings Gollum™*, personnage emblématique du monde de J.R.R Tolkien issu du roman Le Seigneur des Anneaux, est désormais prévue en 2023.

Exercice 2023-24

NACON anticipe une croissance forte portée à la fois par les ventes de jeux qui sortiront en fin d'exercice 2022-23, qui alimenteront ainsi le back catalogue, et une actualité éditoriale qualitative et variée. Cette évolution du back catalogue aura mécaniquement un effet d'accélération sur la croissance et un impact positif sur la rentabilité opérationnelle.

Fort de ce constat, NACON réaffirme sa solide confiance dans ses perspectives à moyen terme.

Prochain rendez-vous :

Résultats Semestriels 2022-2023

Lundi 28 novembre 2022 : Communiqué après Bourse

Mardi 29 novembre 2022 : Réunion SFAF

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2021/2022

155,9 M€

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 16 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.

EFFECTIF

Plus de 900 collaborateurs

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

INTERNATIONAL

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

CONTACT :

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