

RÉSULTATS SEMESTRIELS 2022-23 EN HAUSSE

- CHIFFRE D'AFFAIRES À 77,5 M€ (+6,2%)
- RÉSULTAT OPÉRATIONNEL COURANT À 11,1 M€ (+31,4%)
- RÉSULTAT NET À 8,4 M€ (+123,5%)

RESULTATS ANNUELS 2022-23 ATTENDUS EN PROGRESSION

- ACTUALITÉ ÉDITORIALE SOUTENUE AU 2^{ÈME} SEMESTRE 2022-23

NACON (ISIN FR0013482791) annonce aujourd'hui ses résultats consolidés pour le 1^{er} semestre 2022-23 (du 1^{er} avril au 30 septembre 2022) tels qu'arrêtés par le Conseil d'Administration qui s'est tenu en date du 28 novembre 2022.

Consolidés en M€ IFRS	09/2022	09/2021	Var.
Chiffre d'affaires	77,5	73,0	+6,2%
Marge Brute <i>En % du CA</i>	47,6 61,4%	38,0 52,1%	+25,1%
EBITDA <i>En % du CA</i>	25,6 33,1%	21,4 29,3%	+19,8%
Résultat opérationnel courant <i>En % du CA</i>	11,1 14,3%	8,4 11,6%	+31,4%
Éléments non récurrents	(1,3)	(4,0)	
Résultat opérationnel <i>En % du CA</i>	9,8 12,7%	4,5 6,1%	+119,2%
Résultat financier	1,3	0,0	
Résultat avant impôt <i>En % du CA</i>	11,1 14,3%	4,5 6,2%	+145,2%
Impôt sur les Résultats	(2,6)	(0,7)	
Résultat net de la période <i>En % du CA</i>	8,4 10,9%	3,8 5,2%	+123,5%

Activités et résultats en croissance, tirés par l'activité Jeux

Sur le 1^{er} semestre 2022-23, Nacon affiche un chiffre d'affaires de 77,5 M€, en hausse de 6,2% reflétant la croissance de l'activité Jeux. Sur la période, cette activité génère un chiffre d'affaires de 47,0 M€ (+72,3%). Avec le lancement au S1 de plusieurs jeux emblématiques tels que *Vampire : The Masquerade®- Swansong*, *Steelrising™* et *Session Skate Sim™*, les ventes du catalogue ont plus que doublé pour atteindre 25,4 M€. Le Back catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) est également en progression de 33,3% pour s'établir à 21,6 M€.

Sur le semestre, le chiffre d'affaires Accessoires s'élève à 28,5 M€, en retrait de 34,7%. Cette activité reste marquée par un effet de base très élevé notamment aux USA et par un marché mondial des casques en forte baisse.

La marge brute s'établit à 47,6 M€, soit 61,4% du chiffre d'affaires (52,1% en N-1). Le mix-produits, avec un moindre poids relatif des Accessoires (37% du chiffre d'affaires total versus 60% en n-1) explique cette progression du taux de marge brute.

Le résultat opérationnel courant du 1^{er} semestre progresse de 31,4% à 11,1 M€, soit 14,3% du chiffre d'affaires. Le résultat net ressort, quant à lui, à 8,4 M€ (10,9% du chiffre d'affaires S1 2022-23), soit plus du double du résultat net généré l'an passé (3,8 M€ au 1^{er} semestre 2021-22).

Structure financière solide et poursuite des investissements de croissance

Au 30 septembre 2022, les capitaux propres s'élevaient à 241,5 M€ en hausse de 13,1 M€ par rapport à fin mars 2022. Les disponibilités s'établissent à 38,1 M€ contre 82,1 M€ à fin mars 2022, en ligne avec la volonté du groupe de réinvestir ses cash-flows dans le développement de ses activités.

À ce jour, 50 jeux sont en cours de développement représentant des CAPEX de plus de 30 M€ sur le 1^{er} semestre 2022-23. Par ailleurs, les investissements liés aux opérations de croissance externe (acquisition de Daedalic en avril 2022) s'élevaient à 34,1 M€ sur cette même période.

La capacité d'autofinancement dégagée sur le semestre s'élève à 27,5 M€, en progrès par rapport au 1^{er} semestre 2021-22 (+31%).

Avec le rachat de Daedalic et l'augmentation des stocks liée à la crise des composants, l'endettement net s'établit à 63,6 M€ au 30 septembre 2022, contre 10,4 M€ au 31 mars.

Confiance réaffirmée dans les perspectives à moyen terme

Actualité éditoriale soutenue au 2nd semestre 2022-23

Sorti le 3 novembre, WRC Generations enregistré, sur les trois premières semaines, des ventes en légère progression par rapport à WRC10 sorti sur l'exercice précédent.

De nombreux jeux du catalogue, pour certains initialement prévus au 3^{ème} trimestre, sortiront finalement au 4^{ème} trimestre :

- *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.

NACON anticipe un chiffre d'affaires et un résultat opérationnel courant pour 2022-23 en légère progression par rapport à l'exercice précédent malgré la sortie plus tardive de plusieurs jeux majeurs, une activité Accessoires en retrait et les tensions dans l'approvisionnement des nouvelles consoles.

Forte croissance attendue en 2023-24, portée par les investissements actuels

Sur l'exercice 2023-24, NACON continuera de mener une activité éditoriale soutenue et variée. Les sorties 2022-23 permettront d'alimenter le back catalogue de 2023-24 et auront mécaniquement un effet d'accélération de la croissance.

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 dorénavant programmée au S1 2023-24.

Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 3^{ème} trimestre 2022-23 : 23 janvier 2023, après Bourse

À 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 : CapValue – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 01

LEXIQUE

BACK CATALOGUE : jeux sortis au cours des exercices précédents

MARGE BRUTE : Chiffre d'affaires - Achats consommés.

EBITDA : Résultat opérationnel courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels

TAUX DE ROC : Résultat opérationnel courant rapporté au chiffre d'affaires

CAPEX : Capex incorporels hors droits d'utilisation immobilisés conformément à la norme IFRS 16