

## RÉSULTATS SEMESTRIELS 2023-2024

- PERFORMANCES IMPACTÉES PAR UNE ACTUALITÉ ÉDITORIALE CONCENTRÉE SUR LE 2<sup>ÈME</sup> SEMESTRE
- PROGRESSION DES MARGES : EBITDA À 29,3 M€

## ANTICIPATION D'UNE CROISSANCE FORTE ET RENTABLE POUR L'EXERCICE

NACON (ISIN FR0013482791) annonce ce jour ses résultats semestriels consolidés pour l'exercice 2023-2024 (du 1<sup>er</sup> avril 2022 au 30 septembre 2023) tels qu'arrêtés par le Conseil d'Administration qui s'est tenu en date du 27 novembre 2023.

Consolidés en M€ IFRS	1 <sup>er</sup> semestre 2023-2024	1 <sup>er</sup> semestre 2022-2023	Var.
<b>Chiffre d'affaires (non IFRS)</b>	<b>70,8</b>	77,5	-8,7%
<i>Reclassement cession partielle Gollum *</i>	<b>(3,0)</b>		
<b>Chiffre d'affaires (IFRS)</b>	<b>67,8</b>	77,5	
<b>Marge Brute</b> <i>En % du CA</i>	<b>43,5</b> <b>64,2%</b>	47,6 61,4%	-8,5%
<b>EBITDA</b> <i>En % du CA</i>	<b>29,3</b> <b>43,2%</b>	24,4 31,4%	+20,1%
<b>Résultat opérationnel</b> <i>En % du CA</i>	<b>3,7</b> <b>5,4%</b>	9,8 12,7%	-62,7%
Résultat financier	<b>(2,2)</b>	1,3	
<b>Résultat avant impôt</b> <i>En % du CA</i>	<b>1,5</b> <b>2,1%</b>	11,1 14,3%	-86,9%
Impôt sur les Résultats	<b>1,8</b>	(2,6)	
<b>Résultat net de la période</b> <i>En % du CA</i>	<b>3,2</b> <b>4,8%</b>	8,4 10,9%	-61,6%

\* Selon les normes IFRS ce produit doit être classé en autres produits opérationnels et a donc été classé ainsi dans l'état du compte de résultat.

Sur le semestre, le chiffre d'affaires Catalogue (nouveaux jeux) a été pénalisé par une actualité éditoriale peu dense. Il ressort à 23,1 M€, en retrait de 9% par rapport à l'an dernier. Le chiffre d'affaires Back catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) affiche une bonne résilience à 21,2 M€ (-1,8%) avec un retour de la croissance sur le 2<sup>ème</sup> trimestre. L'activité Accessoires à 24,9 M€ progresse fortement en fin de période sous l'effet de la reprise du marché mondial avec l'augmentation du parc de nouvelles consoles.

Le taux de marge brute représente 64,2% du chiffre d'affaires en amélioration de près de 3 points par rapport à l'an dernier.

L'Ebitda s'élève à 29,3 M€ et représente 43,2% du chiffre d'affaires versus 31,4% en n-1. Les frais généraux sont sous contrôle et ne progressent que légèrement.

Après prise en compte d'un montant de 25,6 M€ d'amortissement des immobilisations (14,5 M€ en n-1), le résultat opérationnel s'établit à 3,7 M€ soit 5,4% du chiffre d'affaires.

La variation du résultat financier s'explique par la hausse des taux d'intérêt mais surtout par des écarts de change négatifs (perte de change de -0,5 M€ contre un gain de change de 1,8 M€ l'an dernier).

## Maîtrise de la structure financière dans un contexte de fort développement

Au 30 septembre 2023, les capitaux propres de NACON s'établissent à 248,7 M€, contre 242,6 M€ au 31 mars 2023, et les disponibilités s'élèvent à 19,6 M€ contre 47,6 M€ au 31 mars dernier, le Groupe ayant fait le choix de financer son développement en réduisant le montant des nouveaux emprunts. Par ailleurs, Nacon a réduit sa valeur de stocks par rapport à l'an dernier.

À date, 50 jeux sont en cours de développement, pour une valeur immobilisée de 118,1 M€.

La capacité d'autofinancement dégagée sur la période s'inscrit à 22,0 M€.

## 2023-2024 : Croissance forte attendue de l'activité et des résultats

La seconde partie de l'exercice 2023-2024 sera marquée par une activité éditoriale riche avec plus d'une dizaine de jeux attendue dont : **Astérix & Obélix : Heroes™**, **Cricket 24 Official Game of The Ashes™**, **Gangs of Sherwood™**, ou encore **Robocop : Rogue City™** qui constitue le meilleur lancement jamais réalisé par NACON, qui sortent sur le 3<sup>ème</sup> trimestre. **War Hospital**, **Test Drive Unlimited: Solar Crown™**, ... sont attendus au 4<sup>ème</sup> trimestre.

Le back catalogue poursuivra sa dynamique de croissance sous l'effet mécanique des jeux sortis sur les exercices précédents.

Enfin, l'activité Accessoires bénéficiera à la fois d'un effet de base plus favorable, de la croissance du parc de XBOX series et PS5 et de la sortie de plusieurs produits à fort potentiel dont la manette **REVOLUTION 5 PRO** et les casques **RIG 600 PRO**.

Compte tenu d'un deuxième semestre dont l'activité devrait être soutenue, NACON confirme ses perspectives de croissance forte du chiffre d'affaires et du résultat opérationnel pour l'ensemble de l'exercice 2023-2024.

## Prochain rendez-vous :

**Chiffre d'affaires du 3<sup>ème</sup> trimestre 2023-2024 : 23 janvier 2024, après Bourse**

---

### À PROPOS DE NACON

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2022/2023**  
156,0 M€

**EFFECTIF**  
Plus de 1 000 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
23 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 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.

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

**CONTACT :**  
Cap Value – Gilles Broquelet [gbroquelet@capvalue.fr](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01

---