

**CHIFFRE D'AFFAIRES DU 3<sup>ème</sup> TRIMESTRE 2022/23 : 41,1 M€**  
**ACTIVITÉ 9 MOIS 2022/23 : 118,7 M€ (-4,5%)**

NACON (ISIN FR0013482791) annonce ce jour son chiffre d'affaires consolidé des 9 premiers mois de son exercice 2022-2023 (période du 1<sup>er</sup> avril 2022 au 31 décembre 2022).

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2022-23	2021-22	Variation en %
1 <sup>er</sup> trimestre (avril - juin)	42,4	33,7	+25,8%
2 <sup>ème</sup> trimestre (juillet – septembre)	35,1	39,3	-10,7%
<b>3<sup>ème</sup> Trimestre (oct.-déc.) <sup>(1)</sup></b>	<b>41,1</b>	<b>51,2</b>	<b>-19,6%</b>
<i>Jeux</i>	19,1	14,3	+33,6%
<i>dont : Catalogue</i>	10,2	8,7	+17,2%
<i>Back catalogue</i>	8,8	5,5	+59,5%
<i>Accessoires</i>	20,4	34,9	-41,5%
<i>Autres<sup>(2)</sup></i>	1,6	2,0	-17,3%
<b>Cumul 9 mois (avril-déc.) <sup>(1)</sup></b>	<b>118,7</b>	<b>124,2</b>	<b>-4,5%</b>
<i>Jeux</i>	66,1	41,6	+59,0%
<i>dont : Catalogue</i>	35,6	19,8	+80,1%
<i>Back catalogue</i>	30,4	21,8	+39,7%
<i>Accessoires</i>	49,0	78,7	-37,8%
<i>Autres<sup>(2)</sup></i>	3,6	4,0	-8,9%

(1) Données non auditées

(2) Chiffre d'affaires Mobile et Audio

**NACON enregistre sur le 3<sup>ème</sup> trimestre un chiffre d'affaires de 41,1 M€**

Sur la période, les ventes des jeux vidéo et des accessoires ont été pénalisées par la pénurie mondiale de consoles et une gestion drastique des stocks de la part des distributeurs.

**JEUX VIDEO :** Le chiffre d'affaires Catalogue (nouveaux jeux) progresse de 17,2% à 10,2 M€. Les ventes du trimestre bénéficient des jeux sortis au premier semestre (*VampireThe Masquerade®– Swansong, Pro Cycling Manager 2022, Tour De France 2022, Steelrising™* et *Session Skate Sim™*) et de la sortie, le 3 novembre dernier, de WRC Generations dont les ventes sont supérieures à l'opus précédent *WCR10* lors des deux premiers mois suivant la sortie.

Le Back catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) réalise à nouveau une excellente performance. Son chiffre d'affaires est ainsi en hausse de 59,5% sur le trimestre à 8,8 M€.

**ACCESSOIRES :** Le chiffre d'affaires Accessoires s'établit à 20,4 M€, en repli de 41,5% sur le trimestre. Depuis le début de l'exercice, la pénurie des consoles nouvelle génération a provoqué une forte baisse du marché mondial des accessoires, conduisant les revendeurs à une grande prudence dans leur politique d'approvisionnement.

## **Tendances attendues pour le 4<sup>ème</sup> trimestre et objectifs 2022/23**

L'actualité éditoriale du 4<sup>ème</sup> trimestre sera soutenue, avec la sortie de quatre jeux :

- *Chef Life* et le très attendu *Blood Bow*®3 sortiront le 23 février 2023,
- *Clash* et *Transport Fever 2 Console Edition* sont prévus le 9 mars 2023.

Concernant les Accessoires, la fin de la pénurie des consoles de dernière génération devrait conduire à une amélioration des ventes au cours des prochains mois.

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

## **Perspectives pour l'exercice 2023-2024**

En 2023-2024, NACON connaîtra une activité éditoriale riche avec une vingtaine de jeux qui sortiront sur l'exercice dont parmi eux :

- *The Lord of the Rings Gollum*™, qui sortira au premier semestre 2023-24,
- *RoboCop : Rogue City*,
- *Gangs of Sherwood*,
- *TestDrive Unlimited Solar Crown*.

Parallèlement, les jeux sortis en 2022-23 alimenteront le back catalogue et auront mécaniquement un effet d'accélération de la croissance.

Le marché de l'Accessoires devrait connaître un rebond grâce à l'augmentation du parc de consoles nouvelle génération ainsi qu'un effet de base plus favorable.

Fort de ce constat, NACON réaffirme sa confiance dans ses perspectives de forte croissance en 2023-24.

## **Prochain rendez-vous :**

**Chiffre d'affaires 2022-2023, le 24 avril 2023 après bourse**

---

### **A PROPOS DE NACON**

---

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2021/2022**  
155,9 M€

**EFFECTIF**  
Plus de 900 collaborateurs

**INTERNATIONAL**  
23 filiales et un réseau de distribution  
dans 100 pays  
<https://corporate.naongaming.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

---