

DEPASSEMENT DE L'OBJECTIF DE CHIFFRE D'AFFAIRES 2020/21 : 177,9 M€ (+ 37,5% vs. 2019/20)

- ACCESSOIRES GAMING : 103,2 M€, +96,1%
- TRIPLEMENT DU BACK CATALOGUE DE JEUX : 31,0 M€

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 ^{er} Semestre	86,6	63,7	+35,9%
3 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	48,6	40,4	+20,3%
4 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	42,6	25,3	+68,7%
<i>Jeux</i>	22,4	15,8	+41,9%
<i>Accessoires</i>	19,1	8,5	+125,5%
<i>Autres⁽²⁾</i>	1,1	1,0	+13,1%
12 mois ⁽¹⁾	177,9	129,4	+37,5%
<i>Jeux</i>	69,1	70,8	-2,4%
<i>Accessoires</i>	103,2	52,6	+96,1%
<i>Autres⁽²⁾</i>	5,7	6,1	-6,4%

(1) Données non auditées

(2) Chiffres d'affaires Mobile et Audio.

Un 4^{ème} trimestre 2020/21 particulièrement dynamique : + 68,7%

Au 4^{ème} trimestre 2020/21, le chiffre d'affaires de NACON s'élève à 42,6 M€, porté tant par les performances des Accessoires que par celles des Jeux vidéo.

JEUX

Le chiffre d'affaires des jeux vidéo augmente de 41,9% à 22,4 M€.

La progression de l'activité s'appuie sur les très bonnes ventes du jeu d'action-RPG *Werewolf® : the Apocalypse – Earthblood*, et sur les sorties des versions PlayStation®5 / Xbox Series X|S de *Monster Truck®*, *Tennis World Tour®2* et *Hunting Simulator® 2*.

La contribution du back catalogue⁽³⁾, source de marges élevées, a doublé par rapport au 4^{ème} trimestre 2019/20.

La part des ventes digitales continue d'augmenter et représente 75% des ventes de jeux du trimestre contre 70% l'exercice précédent.

ACCESSOIRES

Dans un contexte mondial de pénurie de composants, NACON a su anticiper ses approvisionnements et a ainsi pu livrer régulièrement les circuits de distribution.

Dans l'attente de la montée en puissance des nouvelles consoles, le parc installé de plus de 110 millions de consoles PS®4 dans le monde permet à NACON de générer des ventes d'Accessoires en forte hausse de 125,5% à 19,1 M€, avec notamment le succès des manettes *Pro Compact Controller®* et *Asymmetric Wireless Controller®*.

⁽³⁾ Back catalogue = Jeux sortis sur les exercices précédents

Un chiffre d'affaires annuel qui dépasse l'objectif, déjà rehaussé fin novembre 2020

Sur l'exercice 2020/21, NACON réalise une progression de 37,5% de son chiffre d'affaires qui atteint 177,9 M€, dépassant l'objectif rehaussé en novembre dernier à 160/170 M€.

Parallèlement, conformément à sa stratégie présentée lors de son introduction en bourse et de sa levée de fonds en mars 2020, NACON a poursuivi de manière active sa stratégie de développement avec sur l'exercice écoulé :

- Les acquisitions de trois studios de développement : Neopica, Passtech Games et BigAnt Studios,
- L'implantation réussie de NACON aux Etats-Unis depuis plus d'un an avec le déploiement des Accessoires de la marque RIG®,
- La signature d'un accord de licence Microsoft pour la nouvelle Xbox® Series X|S.

JEUX

L'activité jeux vidéo a été caractérisée par un triplement des ventes issues du back catalogue à 31,0 M€, et par de beaux succès parmi lesquels *Werewolf® : the Apocalypse – Earthblood*, *WRC® 9*, *Tennis World Tour® 2*, *Hunting Simulator® 2*. Malgré les décalages de sorties majeures sur l'exercice 2021/22, le chiffre d'affaires ne ressort qu'en léger recul (- 2,4%) à 69,1 M€, par rapport à l'exercice 2019/20.

ACCESSOIRES

L'activité Accessoires réalise un chiffre d'affaires record de 103,2 M€, en hausse de 96,1%. Cette performance est due à la contribution en année pleine des casques premium de la marque RIG®, aux ventes soutenues des manettes sous licence, ainsi qu'au démarrage en fin d'exercice des accessoires pour la nouvelle console Xbox® Series X|S.

Objectif de ROC 2020/21 confirmé à 18% et prochaine révision à la hausse du plan NACON 2023

NACON confirme son objectif de taux de ROC⁽⁴⁾ à 18% en 2020/21.

La levée de fonds réalisée lors de son introduction en bourse en mars 2020 a permis à NACON l'acquisition de studios et le financement du développement de nouveaux jeux dont les sorties sont prévues entre 2022 et 2024. Les retombées financières de ces investissements devraient ainsi permettre à NACON d'accroître à la fois son chiffre d'affaires et sa marge opérationnelle pour les exercices 2022/23 et 2023/24.

L'activité Accessoires devrait parallèlement poursuivre sa progression avec le développement du parc de nouvelles consoles.

Dans ce contexte, NACON est particulièrement confiant dans la poursuite de sa dynamique de croissance pour les exercices à venir.

NACON présentera ses prévisions d'activité 2021/22 et révisera à la hausse les objectifs financiers de son plan NACON 2023 lors de la publication des résultats annuels du 31 mai prochain.

(4) Taux de ROC = Marge Opérationnelle Courante

Prochain rendez-vous :

Résultats Annuels 2020/21 : Lundi 31 mai 2021, après Bourse

Réunion SFAF : mardi 1^{er} juin 2021 à 10 heures

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2020-21
177,7 M€

EFFECTIF
Plus de 510 collaborateurs

INTERNATIONAL
17 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 8 studios de développement, l'édition de jeux vidéo AA, la conception et la distribution de périphériques gaming premium, NACON concentre 20 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 – Indice : 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