

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 3^{EME} TRIMESTRE 2020/21 : 48,7 M€, + 20,3%

- **ACCESSOIRES GAMING : 32,5 M€, + 59%**
- **BACK CATALOGUE JEUX : 6,9 M€, + 216%**
- **CONFIRMATION DES OBJECTIFS ANNUELS**

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 ^{er} Trimestre	38,0	30,5	+ 24,5%
2 ^{ème} Trimestre	48,6	33,2	+ 46,4%
3 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	48,7	40,5	+ 20,3%
<i>Jeux</i>	13,8	17,2	- 19,7%
<i>Accessoires</i>	32,5	20,5	+ 58,7%
<i>Autres</i> ⁽²⁾	2,3	2,8	- 16,3%
Cumul 31 décembre (9 mois)	135,3	104,2	+ 29,9%
<i>Jeux</i>	46,6	55,0	- 15,1%
<i>Accessoires</i>	84,1	44,1	+ 90,5%
<i>Autres</i> ⁽²⁾	4,5	5,1	- 10,4%

⁽¹⁾ Données non auditées

⁽²⁾ Chiffres d'affaires Mobile et Audio

Poursuite de la forte croissance au 3^{ème} trimestre 2020/21 : + 20,3%

Au 3^{ème} trimestre 2020/21 (du 1^{er} octobre au 31 décembre 2020), Nacon affiche un chiffre d'affaires de 48,7 M€, en hausse de 20,3%, porté par la performance des casques RIG® et la hausse des ventes du back catalogue⁽³⁾.

JEUX

En raison d'une actualité éditoriale au 3^{ème} trimestre uniquement portée par deux nouveaux jeux ciblant des niches rentables mais étroites (*Monster Truck®*, *Handball 21*), les ventes sont en retrait de 19,7%.

La part des ventes digitales continue de progresser et représente 74,4% des ventes trimestrielles.

La contribution du back catalogue⁽³⁾, source de marges élevées, est en très forte progression à 6,9 M€ (+ 216% par rapport au 3^{ème} trimestre 2019/20).

ACCESSOIRES

Les Accessoires poursuivent leur forte croissance avec un chiffre d'affaires de 32,5 M€, en progression de 58,7%, grâce au succès croissant des casques RIG® et aux ventes soutenues des accessoires Nacon, notamment les manettes et casques sous licence.

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

Un chiffre d'affaires sur 9 mois en progression de 29,9%

Sur les 9 premiers mois de l'exercice (du 1^{er} avril au 31 décembre 2020), le chiffre d'affaires ressort en progression de 29,9% à 135,3 M€. Cette performance est tirée par la forte croissance du back catalogue⁽³⁾ (24,9 M€ contre 7,5 M€ sur la même période en 2019/20) et par la dynamique des casques premium de l'activité accessoires.

Perspectives : confirmation des objectifs

Nacon anticipe un 4^{ème} trimestre 2020/21 à nouveau en croissance grâce :

- au lancement très attendu de *Werewolf® : the Apocalypse – Earthblood*, et à la sortie *PlayStation®5 / Xbox Series X|S* des versions de *Monster Truck®*, *Tennis World Tour®2* et *Hunting Simulator® 2* ;
- aux contributions des ventes digitales et du back catalogue⁽³⁾ ;
- au carnet de commandes des casques *RIG®* qui reste élevé ;
- à la sortie des premiers accessoires dédiés à la nouvelle console *Xbox Series X|S*.

Parallèlement, la sortie de *Blood Bowl® III*, 1^{er} jeu du catalogue intégrant le modèle *live ops*⁽⁴⁾, a été décalée au 1^{er} semestre 2021/22 afin d'en optimiser la qualité, satisfaire au mieux l'importante communauté de cette franchise et maximiser le potentiel d'exploitation du titre.

Malgré ce décalage, Nacon est confiant dans la réalisation de ses objectifs annuels : le chiffre d'affaires devrait se situer entre 160 et 170 M€ dans le haut de la fourchette des prévisions annoncées avec un taux de ROC⁽⁵⁾ de 18%.

Nacon vient d'annoncer par ailleurs la signature d'un accord exclusif pour l'acquisition intégrale de son 10^{ème} studio, l'Australien Big Ant, développeur expert des jeux de sports individuels et collectifs (tennis, rugby, cricket...). Cette opération renforce considérablement ce pilier du portfolio de Nacon en lui garantissant un accès exclusif aux productions de Big Ant sur ce segment stratégique.

Consacrant l'ensemble de ses disponibilités à l'acquisition des studios et aux développements de jeux, Nacon confirme par conséquent l'absence de distribution de dividendes au titre de l'exercice 2020/21.

Nacon réitère également les objectifs financiers de son plan Nacon 2023 avec pour l'exercice 2022/23 un chiffre d'affaires compris entre 180 et 200 M€ et un taux de ROC⁽⁵⁾ supérieur à 20%. L'objectif de chiffre d'affaires sera probablement revu à la hausse lors de la publication des résultats annuels du 31 mai prochain.

⁽⁴⁾ Extension de la durée d'exploitation du jeu après son lancement via des animations et des microtransactions.

⁽⁵⁾ Taux de ROC = Marge Opérationnelle Courante

Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre 2020/2021 : Lundi 26 avril 2021, après Bourse

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20
129,4 M€

EFFECTIF
Environ 550 collaborateurs

INTERNATIONAL
16 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 9 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
ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP

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