

**CHIFFRE D'AFFAIRES ANNUEL 2019/20 EN HAUSSE DE 14,4% À 129,4 M€
CONFORME AUX OBJECTIFS**

OBJECTIF DE TAUX DE ROC ⁽²⁾ 2019/20 REVU A LA HAUSSE A PLUS DE 16%

TRESORERIE DE 100 M€ GRACE AU SUCCES DE L'INTRODUCTION EN BOURSE

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 ^{er} Semestre ⁽³⁾⁽⁴⁾	63,7	48,6	+31,3%
3 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	40,5	34,7	+16,4%
4 ^{ème} Trimestre ⁽¹⁾	25,2	29,8	-15,5%
<i>Dont Jeux</i>	15,7	10,4	+51,4%
<i>Dont Accessoires</i>	8,5	17,7	-52,2%
<i>Dont Autres⁽⁴⁾</i>	1,0	1,7	-41,6%
2019/2020 (12 mois)	129,4	113,1	+14,4%
<i>Dont Jeux</i>	70,7	50,3	+40,6%
<i>Dont Accessoires</i>	52,6	55,2	-4,8%
<i>Dont Autres⁽⁴⁾</i>	6,1	7,6	-20,1%

(1) Données non auditées

(2) Marge Opérationnelle Courante = Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires

(3) Flux relatifs à l'activité Gaming préparés à partir des livres comptables de la société Bigben Interactive sous forme de « comptes combinés ». Ces flux intègrent les acquisitions des studios de développement à compter de leur date réelle d'acquisition.

(4) Le chiffre d'affaires « Autres » provient du reliquat des chiffres d'affaires Mobile et Audio des filiales de Nacon n'ayant pas été détournées lors de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive vers Nacon. Ceux-ci sont intégrés dans les catégories « Mobile » et « Audio » du chiffre d'affaires Bigben.

Une activité ralentie au 4^{ème} trimestre

Au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2019/20 (du 1^{er} janvier au 31 mars 2020), l'activité a reculé de 15,5% pénalisée par un effet de base sur les Accessoires et dans une moindre mesure par les conséquences de la crise sanitaire du Covid-19 avec la fermeture des points de vente.

JEUX

Les Jeux sont en forte hausse à 15,7 M€ (contre 10,4 M€ pour le 4^{ème} trimestre 2018/19) grâce à l'essor des ventes digitales bénéficiant notamment de l'effet « confinement » qui a « boosté » les ventes de jeux. Ces dernières ont été multipliées par 2,7 sur la période et représentent un chiffre d'affaires de 11,0 M€ sur le trimestre contre 4,1 M€ au même trimestre de l'exercice précédent. Cette croissance des ventes digitales s'appuie sur un fort back catalogue qui s'étoffe au fil des années. Concernant les ventes physiques, les lancements d'AO *Tennis 2*, *Rugby 20*, *Overpass* et *TT Isle of Man 2* ont été conformes aux attentes.

ACCESSOIRES

Les Accessoires reculent fortement (8,5 M€ vs. 17,7 M€ un an plus tôt) en raison d'un fort effet de base produits (sortie au 4^{ème} trimestre 2018/19 des deux manettes *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* pour PS4™). En outre, la fermeture de nombreux magasins, liée à la crise du Covid-19, a également affecté les ventes d'accessoires lors de la deuxième quinzaine de mars.

Une année 2019/20 en croissance portée par la dynamique des nouveaux jeux et des ventes digitales

Avec 129,4 M€ et malgré un 4^{ème} trimestre 2019/20 en baisse, Nacon a atteint la guidance de chiffre d'affaires qu'elle s'était fixée lors de son introduction en bourse (entre 127 et 133 M€).

JEUX

Les Jeux ont généré un chiffre d'affaires de 70,7 M€ soit une croissance de 40,6%. Cette progression est portée par le succès des nombreux nouveaux jeux, dont *Warhammer® : Chaosbane* et *WRC8* qui a bénéficié d'une note Metacritic de 79%. Les ventes digitales ont poursuivi leur forte progression pour atteindre 48,9 M€ contre 20,3 M€ pour l'exercice précédent. Elles représentent ainsi 69% du chiffre d'affaires Jeux contre 41% un an plus tôt. Cette croissance est conforme à l'évolution du marché et a connu un pic fin mars lié aux effets du confinement des populations.

ACCESSOIRES

Les Accessoires affichent un chiffre d'affaires de 52,6 M€, en baisse de 4,8% sur l'exercice, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour PS4™.

Objectif de ROC 2019/20 relevé

La crise sanitaire a affecté les ventes d'accessoires en fin d'exercice mais a amélioré les ventes digitales de jeux, la légère perte de chiffre d'affaires étant compensée par une amélioration des marges liée à l'accroissement des ventes digitales. Nacon devrait ainsi dépasser l'objectif de 16% de marge opérationnelle courante⁽²⁾ pour l'ensemble de l'exercice 2019/20.

(2) Marge Opérationnelle Courante = Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires

Perspectives : un 1^{er} trimestre 2020/21 abordé avec confiance

La crise du Covid-19 a un double impact : négatif à court terme sur les accessoires mais positif sur les ventes digitales de jeux, l'effet cumulé étant légèrement négatif en termes de chiffre d'affaires mais positif en termes de résultat opérationnel compte-tenu des marges plus élevées du digital.

Sur le plan opérationnel, les services support et les équipes de développement sont en télétravail. Le recours au chômage partiel a été limité à quelques collaborateurs dont l'activité est restreinte ou rendue impossible en télétravail.

L'approvisionnement des accessoires auprès des fournisseurs du groupe est revenu à la normale. Nacon peut s'appuyer sur le dynamisme de ses ventes digitales et a investi dans l'optimisation de ses sites e-commerce dédiés à ses principales gammes de produits.

Aucun retard majeur dans la sortie des nouveaux jeux n'est prévu. Le lancement de *TT Isle of Man 2* sur *Switch™*, *Tour de France*, *Pro Cycling manager* et *Hunting Simulator 2* au 1^{er} trimestre de l'exercice puis de *WRC9* au 2^{ème} trimestre de l'exercice devrait soutenir les ventes du 1^{er} semestre 2020/21 (début avril à fin septembre 2020).

Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium *RIG™*, Nacon va déployer les casques *RIG™* aux USA et en Australie.

Nacon n'anticipe pas de difficultés de trésorerie dans les prochains mois, disposant de liquidités importantes liées à sa récente introduction en bourse qui lui avait permis de lever 109 M€ en mars dernier.

Enfin, Nacon maintient les objectifs liés à son plan « NACON 2023 » avec pour l'exercice 2022/23 un chiffre d'affaires entre 180 et 200 M€ et une Marge Opérationnelle Courante⁽²⁾ supérieure à 20%.

La société présentera ses objectifs 2020/21 lors de la communication de ses résultats annuels 2019/20 le 25 mai prochain.

(2) Marge Opérationnelle Courante = Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires

Prochain rendez-vous :

Résultats annuels 2019/20 : 25 mai 2020

Communiqué après Bourse

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20
129,4 M€

EFFECTIF

Près de 450 collaborateurs

INTERNATIONAL

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

CONTACT PRESSE

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