

## CHIFFRE D'AFFAIRES DU 4<sup>ème</sup> TRIMESTRE 2022/23 EN CROISSANCE DE 19,1% À 37,7 M€

**ACTIVITÉ ANNUELLE 2022/23 : 156,4 M€ (+0,3%)**

NACON (ISIN FR0013482791) publie ce jour son chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2022-2023 (période du 1<sup>er</sup> avril 2022 au 31 mars 2023).

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2022-23	2021-22	Variation en %
1 <sup>er</sup> semestre (avril - septembre)	77,5	73,0	+6,2%
3 <sup>ème</sup> trimestre (octobre - décembre)	41,1	51,2	-19,6%
<b>4<sup>ème</sup> Trimestre (janvier - mars) <sup>(1)</sup></b>	<b>37,7</b>	<b>31,7</b>	<b>+19,1%</b>
<i>Jeux</i>	24,9	12,9	+93,0%
<i>dont : Catalogue</i>	13,7	5,9	+130,1%
<i>Back catalogue</i>	11,2	6,9	+61,2%
<i>Accessoires</i>	12,2	17,9	-31,6%
<i>Autres<sup>(2)</sup></i>	0,6	0,9	-31,4%
<b>Cumul 12 mois (avril - mars) <sup>(1)</sup></b>	<b>156,4</b>	<b>155,9</b>	<b>+0,3%</b>
<i>Jeux</i>	90,9	54,4	+67,0%
<i>dont : Catalogue</i>	49,3	25,7	+91,7%
<i>Back catalogue</i>	41,6	28,7	+44,9%
<i>Accessoires</i>	61,2	96,6	-36,6%
<i>Autres <sup>(2)</sup></i>	4,3	4,9	-13,1%

<sup>(1)</sup> Données non auditées

<sup>(2)</sup> Chiffre d'affaires Mobile et Audio

### **4<sup>ème</sup> trimestre 2022 – 2023 en hausse de 19,1% - Bonne dynamique de l'activité Jeux**

**JEUX VIDEO** : Comme attendu, l'actualité éditoriale a été fournie sur le 4<sup>ème</sup> trimestre avec la sortie de plusieurs jeux dont *Chef Life*, *Blood Bowl*®3, *Clash Artifacts of Chaos* et *Transport Fever 2 Console Edition*, permettant au chiffre d'affaires Catalogue (nouveaux jeux) de bondir de 130,1% à 13,7 M€.

Le Back catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) continue de surperformer et atteint sur le trimestre un plus haut historique. Son chiffre d'affaires progresse ainsi de 61,2% pour s'établir à 11,2 M€.

**ACCESSOIRES** : Les ventes de consoles nouvelle génération progressent depuis le début l'année. Cependant, sous l'effet d'une certaine inertie, l'activité Accessoires n'en bénéficie pas dans l'immédiat. Cette activité ressort ainsi à 12,2 M€ en repli de 31,6%. Néanmoins, un ralentissement de la baisse a pu être constaté sur la fin du trimestre laissant augurer une amélioration progressive du marché mondial dans les prochains mois.

### **Chiffre d'affaires 2022 – 2023 à 156,4 M€ - Tendances de résultats**

Pour l'ensemble de l'exercice 2022-2023, malgré le décalage de plusieurs jeux majeurs, NACON enregistre une hausse de 67,0% de son activité Jeux à 90,9 M€. L'activité Accessoires s'établit en repli de 36,6% à 61,2 M€, pénalisée tout au long de l'exercice par la pénurie de consoles qui a provoqué une forte baisse du marché mondial des accessoires.

Au total, le chiffre d'affaires 2022-2023 s'inscrit à 156,4 M€ en progression de 0,3% par rapport à l'exercice dernier.

Concernant les résultats, NACON anticipe à ce stade un résultat opérationnel courant avant IFRS2\* en retrait par rapport à l'exercice précédent, le résultat opérationnel et le résultat net seront en revanche en progression.

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

L'exercice 2023-2024 sera marqué par une activité éditoriale riche avec une vingtaine de jeux qui sortiront sur la période contre 13 jeux sur l'exercice dernier.

Le premier semestre verra notamment la sortie du très attendu *The Lord of the Rings Gollum™*, mais également de *RoboCop : Rogue City*, *Cricket24* et *Rugby24*, jeu officiel de la Coupe du Monde de rugby qui aura lieu en septembre prochain.

Le back catalogue poursuivra sa croissance sous l'effet mécanique des jeux sortis en 2022-2023.

Enfin, l'activité Accessoires devrait bénéficier de plusieurs facteurs :

- un effet de base plus favorable,
- une fin progressive des tensions subies en 2022-2023 grâce à l'augmentation du parc de nouvelles consoles,
- une offre qui s'étoffera dans les prochains mois avec la sortie de plusieurs produits à fort potentiel.

Fort de ce constat, NACON réaffirme sa confiance dans ses perspectives de forte croissance pour l'exercice 2023-24.

\* Le résultat opérationnel courant avant IFRS2 correspond au résultat opérationnel courant avant charges liées aux plans de paiement en actions.

## **Prochain rendez-vous :**

### **Résultats annuels 2022-2023, le 30 mai 2023 après bourse**

---

<b>A PROPOS DE NACON</b>	
<b>CHIFFRE D'AFFAIRES 2022/2023</b> 156,4 M€	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.
<b>EFFECTIF</b> Plus de 900 collaborateurs	Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indices : CAC Mid&Small ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP
<b>INTERNATIONAL</b> 23 filiales et un réseau de distribution dans 100 pays <a href="https://corporate.nacongaming.com/">https://corporate.nacongaming.com/</a>	<b>CONTACT :</b> Cap Value – Gilles Broquelet <a href="mailto:gbroquelet@capvalue.fr">gbroquelet@capvalue.fr</a> - +33 1 80 81 50 01

---