

## HAUSSE DE 24,5% DU CHIFFRE D'AFFAIRES AU T1 MALGRE L'EFFET DE BASE

- FORTE CROISSANCE DES ACCESSOIRES GAMING : +134,9%
- RENFORCEMENT DES VENTES DIGITALES : 80,7% DU CA JEUX
- BOND DU BACK CATALOGUE : +340%

### CONFIRMATION DES OBJECTIFS FINANCIERS POUR 2020/21

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 <sup>er</sup> Trimestre	<b>38,0</b>	30,5	+ 24,5%
<i>Jeux</i>	<b>14,5</b>	20,0	- 27,4%
<i>Accessoires</i>	<b>22,5</b>	9,6	+ 134,9%
<i>Autres<sup>(1)</sup></i>	<b>0,9</b>	0,9	+ 1,1%

Données non auditées

<sup>(1)</sup> Chiffres d'affaires Mobile et Audio.

#### Succès de la gamme des casques premium RIG et performance des ventes digitales de jeux

Au 1<sup>er</sup> trimestre de l'exercice 2020/21 (du 1<sup>er</sup> avril au 30 juin 2020), le chiffre d'affaires de Nacon affiche une croissance de 24,5% portée par le succès des casques premium qui ont participé au redémarrage des ventes d'accessoires et par l'accélération des ventes digitales de Jeux.

#### JEUX

En raison d'un fort effet de base lié à la sortie de plusieurs titres majeurs en début d'exercice précédent, les Jeux sont en retrait à 14,5 M€ (contre 20,0 M€ pour le 1<sup>er</sup> trimestre 2019/20). Grâce à l'accélération des ventes digitales pendant le confinement, Nacon a compensé la réduction du nombre de sorties par un bond de 340% des ventes sur son back catalogue qui s'élève à 10,8 M€, montant déjà équivalent à celui de la totalité de l'exercice précédent. La part des ventes digitales ressort à 80,7% du chiffre d'affaires Jeux.

Les lancements des jeux *Hunting Simulator*<sup>®</sup> 2 et *Pro Cycling Manager /Tour de France*<sup>®</sup> 2020 sur la période ont tenu leurs promesses.

#### ACCESSOIRES

Les ventes d'accessoires sont favorisées par un marché très actif. Avec une gamme d'accessoires renforcée (Manettes, Casques, ...), Nacon a pleinement la capacité de répondre aux attentes des consommateurs.

En particulier, le segment des casques est en forte progression grâce au succès de la marque premium RIG acquise en mars 2020 et à l'ouverture de la filiale aux Etats-Unis.

## Perspectives

Le 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/21 devrait confirmer la tendance haussière de l'activité de Nacon :

- le lancement attendu de 2 nouveaux jeux (*WRC®9* et *Tennis World Tour®2*) va contribuer à la croissance du chiffre d'affaires Jeux et les ventes digitales devraient maintenir leur élan ;
- les accessoires Gaming devraient confirmer leur potentiel de croissance compte tenu des réassorts des clients (RIG et manettes) générant un carnet de commandes important.

Les perspectives pour le 2<sup>ème</sup> semestre s'avèrent également prometteuses :

- le dynamisme des ventes digitales et le lancement des nouveaux jeux (*Monster Truck Championship*, *Warhammer Chaosbane®* sur PS5, *Handball 21*, *Werewolf : the Apocalypse® – Earthblood*, *Rogue Lords* et *Vampire : La Mascarade – Swansong*), devrait contribuer comme prévu à la croissance du chiffre d'affaires du Groupe ;
- le nouveau partenariat avec Microsoft va également permettre à Nacon de lancer sur cette période une gamme de manettes compatibles avec la nouvelle console.

Pour l'ensemble de l'exercice 2020/21, le Groupe affiche sa confiance dans sa capacité à atteindre ses objectifs financiers annuels. Nacon confirme ainsi pour 2020/21 l'atteinte d'un chiffre d'affaires compris entre 140 et 150 M€ et un taux de ROC<sup>(2)</sup> de 18%.

Le Groupe 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<sup>(2)</sup> supérieur à 20%.

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

## Prochain rendez-vous :

**Chiffre d'affaires du 2<sup>ème</sup> trimestre 2020/21 : 26 octobre 2020, après Bourse**

*Communiqué après Bourse*

---

### A PROPOS DE NACON

---

**CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20**  
129,4 M€

**EFFECTIF**  
Plus de 510 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 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](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01

---