

RÉSULTATS ANNUELS 2022-23

- CHIFFRE D'AFFAIRES À 156,0 M€ STABLE PAR RAPPORT À 2021-22
- RÉSULTAT OPERATIONNEL À 17,3 M€ EN PROGRESSION DE 29,8%

CROISSANCE FORTE ET RENTABLE ATTENDUE EN 2023-24

NACON (ISIN FR0013482791) annonce ce jour ses résultats consolidés pour l'exercice 2022-23 (du 1^{er} avril 2022 au 31 mars 2023) tels qu'arrêtés par le Conseil d'Administration qui s'est tenu en date du 30 mai 2023.

Consolidés en M€ IFRS	2022-2023	2021-2022	Var.
Chiffre d'affaires	156,0	155,9	+0,0%
Marge Brute <i>En % du CA</i>	92,1 <i>59,1%</i>	77,8 <i>49,9%</i>	+18,4%
Résultat opérationnel courant avant charge IFRS2 sur plan d'actions gratuites <i>En % du CA</i>	16,1 <i>10,3%</i>	19,0 <i>12,2%</i>	-15,3%
Éléments non récurrents	1,2	(5,7)	
Résultat opérationnel <i>En % du CA</i>	17,3 <i>11,1%</i>	13,3 <i>8,6%</i>	+29,8%
Résultat financier	(2,3)	0,1	
Résultat avant impôt <i>En % du CA</i>	15,0 <i>9,6%</i>	13,4 <i>8,6%</i>	+12,0%
Impôt sur les Résultats	(2,2)	(3,4)	
Résultat net de la période <i>En % du CA</i>	12,8 <i>8,2%</i>	10,0 <i>6,4%</i>	+28,1%

2022-23, un exercice satisfaisant dans un environnement complexe

Sur l'exercice, malgré le décalage de la sortie de plusieurs jeux, l'activité Jeux enregistre une croissance de 66,3% à 90,5 M€. L'activité Accessoires est en repli de 36,6% à 61,2 M€, pénalisée par la pénurie de consoles qui a provoqué une forte baisse du marché mondial des accessoires. Au total, Nacon réalise un chiffre d'affaires de 156,0 M€, stable par rapport à l'exercice précédent.

La marge brute est en forte hausse (+18,4%) par rapport à l'exercice dernier. Elle s'établit à 92,1 M€ et représente 59,1% du chiffre d'affaires (49,9% du CA en n-1). Un mix-produits avec un poids relatif moindre des Accessoires (39% du chiffre d'affaires total versus 62% en n-1) explique cette évolution.

Les frais généraux progressent sous l'effet des nombreux développements en cours mais également de l'intégration en année pleine des croissances externes réalisées en 2021-22 et de l'acquisition de Daedalic Entertainment en avril 2022.

L'Ebitda après IFRS2 et éléments non récurrents ressort à 48,9 M€ en progression de 25,5% par rapport à l'exercice dernier (39,0 M€ en 2021/22) et représente 31,4% du chiffre d'affaires (25,0% en n-1).

Le résultat opérationnel progresse de 29,8% et s'établit à 17,3 M€ soit 11,1% du chiffre d'affaires.

Le résultat net constitue un bénéfice de 12,8 M€, soit 8,2% du chiffre d'affaires, contre 10,0 M€ l'exercice dernier (6,4% du CA).

Une structure financière qui reflète la stratégie de croissance du Groupe

Au 31 mars 2023, les capitaux propres de Nacon s'établissent à 242,6 M€ et les disponibilités s'élèvent à 47,6 M€.

Les investissements liés aux opérations de croissance externe de l'exercice, dont l'acquisition de Daedalic en avril 2022, représentent 34,9 M€. Nacon conforte ainsi sa capacité à développer en interne de nouveaux jeux de qualité. À ce jour, 53 jeux sont en cours de développement pour une valeur au bilan de 116,1 M€

La capacité d'autofinancement dégagée sur l'exercice est en hausse de 2,8% et s'établit à 45,5 M€.

Sur l'exercice, afin de financer sa stratégie, Nacon a notamment souscrit de nouveaux emprunts bancaires moyen terme pour un montant de 46,5 M€. La dette nette s'élève à 67,3 M€ au 31 mars 2023.

Dividende : Conformément à sa politique visant à réinvestir ses cash-flows dans le développement de ses activités, le Conseil d'Administration a décidé lors de sa réunion du 30 mai 2023 de ne pas proposer, lors de la prochaine Assemblée Générale, de distribution de dividende au titre de l'exercice 2022-23.

2023-24 : Forte croissance de l'activité et des résultats

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 début de l'exercice a d'ores et déjà vu la sortie de *The Lord of the Rings Gollum™*, *TT Isle of Man: Ride on the Edge 3* et *AFL23®*, tandis que *Cricket24* et *Rugby24*, jeu officiel de la Coupe du Monde de rugby, sortiront respectivement en juillet et 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 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.

Prochain rendez-vous :

Assemblée Générale annuelle, le 21 juillet 2023

Chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2023-24 : 24 juillet 2023, après Bourse

À PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2022/2023
156,0 M€

EFFECTIF
Plus de 1 000 collaborateurs

INTERNATIONAL
23 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 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.

Société cotée sur Euronext Paris, compartiment B – Indices : CAC Mid&Small
ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP

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

LEXIQUE

BACK CATALOGUE : jeux sortis au cours des exercices précédents

MARGE BRUTE : Chiffre d'affaires - Achats consommés.

EBITDA : Résultat opérationnel avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels