

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} SEMESTRE 2020/21 : 86,6 M€ (+35,9 %)

- **ACCESSOIRES GAMING : 51,6 M€, + 118 %**
- **BACK CATALOGUE : 18,0 M€, + 242%**

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2020/2021	2019/2020	Variation
1 ^{er} Trimestre (avril, mai, juin)	38,0	30,5	+ 24,5%
<i>Jeux</i>	14,5	20,0	- 27,4%
<i>Accessoires</i>	22,5	9,6	+ 134,9%
<i>Autres⁽¹⁾</i>	0,9	0,9	+ 1,1%
2 ^{ème} Trimestre (juillet, août, septembre)	48,6	33,2	+ 46,4%
<i>Jeux</i>	18,3	17,8	+ 3,0%
<i>Accessoires</i>	29,0	14,1	+ 106,5%
<i>Autres⁽¹⁾</i>	1,3	1,4	- 5,9%
1 ^{er} semestre (d'avril à septembre)	86,6	63,7	+ 35,9%
<i>Jeux</i>	32,8	37,8	- 13,1%
<i>Accessoires</i>	51,6	23,7	+ 118,0%
<i>Autres⁽¹⁾</i>	2,2	2,3	- 3,2%

Données non auditées

⁽¹⁾ Chiffres d'affaires Mobile et Audio.

Accélération de la croissance de l'activité au 2^{ème} trimestre 2020/2021 : + 46,4%

Au 2^{ème} trimestre 2020/2021 (du 1^{er} juillet au 30 septembre 2020), Nacon a réalisé un chiffre d'affaires de 48,6 M€, en hausse de 46,4%, porté par les ventes des casques premium et la hausse des ventes digitales de Jeux.

JEUX

Sur la période, l'activité Jeux affiche un chiffre d'affaires de 18,3 M€ en progression de 3,0% par rapport au 2^{ème} trimestre 2019/2020. L'activité a bénéficié du lancement du jeu *WRC® 9* (note moyenne Metacritic : 82), et du jeu *Tennis World Tour® 2*. Une part significative des ventes de *WRC® 9* est attendue en novembre prochain avec la sortie des nouvelles consoles Next Gen, *PlayStation®5* et *Xbox Series X|S*. Les ventes digitales se maintiennent à un haut niveau, avec une contribution du back catalogue en forte progression (7,0 M€ contre 2,8 M€ au 2^{ème} trimestre 2019/2020).

ACCESSOIRES

Au 2^{ème} trimestre 2020/2021, sur un marché très actif, l'activité Accessoires de Nacon enregistre une croissance plus forte que prévue avec un chiffre d'affaires de 29,0 M€, en hausse de + 106,5%. Cette performance est essentiellement liée à la commercialisation réussie des casques RIG aux USA et aux ventes soutenues de manettes officielles pour console *PlayStation®4*.

Un 1er semestre très dynamique

Sur l'ensemble du 1^{er} semestre 2020/2021 (du 1^{er} avril au 30 septembre 2020), malgré une base de comparaison élevée au 1^{er} trimestre 2020/2021 (sortie de plusieurs titres majeurs au 1^{er} trimestre 2019/2020), le chiffre d'affaires ressort en progression de 35,9% à 86,6 M€. Sur l'ensemble de la période, l'activité est tirée par la progression des ventes digitales de jeux (72% des ventes totales de jeux) et par une gamme d'accessoires qui bénéficie d'une forte demande de casques premium.

Perspectives favorables

L'activité du 2^{ème} semestre 2020/2021 (du 1^{er} octobre 2020 au 31 mars 2021) est attendue dynamique grâce :

- à la concomitance de deux générations de consoles (Current Gen : *PlayStation®4* et *Xbox one*, et Next Gen : *PlayStation®5* et *Xbox Series X|S*) sur lesquelles Nacon exploitera simultanément la quasi-totalité de ses prochaines productions ;
- à la croissance des ventes digitales ainsi qu'à la sortie des versions Next Gen de *WRC® 9*, *Tennis World Tour® 2*, *Hunting Simulator® 2* et *Warhammer: Chaosbane®*, et au lancement de 5 nouveaux jeux (*Monster Truck Championship*, *Blood Bowl 3*, *Handball 21*, *Werewolf: the Apocalypse® – Earthblood* et *Rogue Lords*) ;
- au carnet de commandes de casques des enseignes américaines pour la saison de Noël ;
- à la sortie de la gamme de manettes *Revolution X* et *Pro Compact* pour la nouvelle console Microsoft, et d'une gamme spéciale *MG-X Series* pour le Cloud Gaming.

Amélioration attendue du ROC au 1^{er} semestre

Sur le 1^{er} semestre 2020/2021, Nacon anticipe un Résultat Opérationnel Courant (ROC) en forte hausse grâce à la progression du chiffre d'affaires et à la maîtrise des charges opérationnelles.

Objectifs annuels et Plan Nacon 2023

Nacon a révisé à la hausse (communiqué du 1^{er} septembre 2020) son objectif de chiffre d'affaires 2020/2021 désormais compris entre 150 et 160 M€ et a confirmé un taux de ROC⁽²⁾ à 18% pour cet exercice.

Si la tendance affichée par les bons résultats du 1^{er} semestre se confirme au cours des prochaines semaines, Nacon pourrait une nouvelle fois réviser à la hausse son objectif de chiffre d'affaires annuel qui sera précisé lors de la publication des résultats semestriels 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⁽²⁾ supérieur à 20%.

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

Prochain rendez-vous :

Résultats Semestriels 2020/2021

Lundi 30 novembre 2020 : Communiqué après Bourse

Mardi 1^{er} décembre 2020 : Réunion SFAF

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES 2019-20
129,4 M€

EFFECTIF
Plus de 550 collaborateurs

INTERNATIONAL
17 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 – Indice : CAC Mid & Small
ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP

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