

### DES RESULTATS S1 2021/22 IMPACTES PAR UN EFFET DE BASE DEFAVORABLE :

- CHIFFRE D'AFFAIRES : 73,0 M€ (-15,7%)
- ROC : 8,4 M€ (-46,3%), SOIT 11,6% DU CA
- RESULTAT NET : 3,8 M€ (-60,4%)

### AJUSTEMENT DES OBJECTIFS 2021/22 :

- CHIFFRE D'AFFAIRES ENTRE 150 ET 180 M€
- ROC PROCHE DE 20 M€

### RELEVEMENT DES OBJECTIFS 2022/23 :

- CHIFFRE D'AFFAIRES ENTRE 250 ET 300 M€ AVEC TAUX DE ROC\* > 20%

NACON (ISIN FR0013482791) annonce aujourd'hui ses résultats consolidés pour le 1<sup>er</sup> semestre 2021/22 (du 1<sup>er</sup> avril au 30 septembre) tels qu'arrêtés par le conseil d'administration qui s'est tenu en date du 29 novembre 2021.

Consolidés en M€ IFRS	09/2021	09/2020	Var.
<b>Chiffre d'affaires</b>	<b>73,0</b>	<b>86,6</b>	-15,7%
<b>Marge Brute <sup>(1)</sup></b>	<b>38,0</b>	<b>45,3</b>	-16,0%
<i>En % du CA</i>	<i>52,1%</i>	<i>52,3%</i>	
<b>EBITDA <sup>(2)</sup></b>	<b>21,4</b>	<b>30,4</b>	-29,7%
<i>En % du CA</i>	<i>29,3%</i>	<i>35,1%</i>	
<b>Résultat opérationnel courant</b>	<b>8,4</b>	<b>15,7</b>	-46,3%
<i>En % du CA</i>	<i>11,6%</i>	<i>18,2%</i>	
Eléments non récurrents	(4,0)	(1,8)	
<b>Résultat opérationnel</b>	<b>4,5</b>	<b>13,9</b>	-67,8%
<i>En % du CA</i>	<i>6,1%</i>	<i>16,1%</i>	
Résultat financier	0,0	(0,8)	
<b>Résultat avant impôt</b>	<b>4,5</b>	<b>13,1</b>	-65,6%
<i>En % du CA</i>	<i>6,2%</i>	<i>15,2%</i>	
Impôt sur les Résultats	(0,7)	(3,6)	
<b>Résultat net de la période</b>	<b>3,8</b>	<b>9,6</b>	-60,4%
<i>En % du CA</i>	<i>5,2%</i>	<i>11,0%</i>	

(1) Marge brute = Chiffre d'affaires - Achats consommés.

(2) EBITDA = Résultat opérationnel courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels

### Une évolution de l'activité pénalisée par une base de comparaison S1 2020/21 élevée

Nacon affiche au 1<sup>er</sup> semestre 2021/22 un chiffre d'affaires de 73,0 M€ en retrait de 15,7% par rapport à la même période de l'exercice précédent. L'activité du 1<sup>er</sup> semestre 2020/21 avait bénéficié de la dynamique exceptionnelle du marché des jeux vidéo et des accessoires pendant les premiers confinements.

L'activité Jeux du S1 2021/22 ressort à 27,3 M€, en baisse de 16,9%, du fait d'une activité éditoriale moins soutenue. Le back catalogue montre sa résilience avec un chiffre d'affaires de 16,2 M€ représentant près de 60% du CA Jeux.

Les ventes Accessoires du S1 2021/22 s'élèvent à 43,7 M€, en baisse de 15,1% en raison de la base de comparaison élevée et des difficultés logistiques pour livrer la clientèle américaine.

La Marge Brute du S1 2021/22 atteint 38,0 M€, soit 52,1% du chiffre d'affaires. Malgré la forte hausse du coût de transport et des matières premières, le taux de marge se maintient à un niveau quasi-équivalent par rapport au S1 2020/21.

La faiblesse de l'activité éditoriale et la baisse des ventes accessoires constatées sur le semestre ont pour conséquence un recul du Résultat Opérationnel Courant à 8,4 M€, soit 11,6% du chiffre d'affaires.

Après déduction des charges liées aux plans d'actions gratuites pour 4,0 M€ et d'impôts sur les bénéfices de (0,7) M€, le Résultat Net de la période atteint 3,8 M€, soit 5,2% du chiffre d'affaires.

## Un bilan solide et des investissements en très forte hausse

A fin septembre 2021, les fonds propres s'élèvent à 219,0 M€ en hausse de 8,5 M€ par rapport à fin mars 2021. Les disponibilités ressortent à 62,6 M€ contre 96,7 M€ à mars 2021 suite aux acquisitions de plusieurs studios et au développement du catalogue de jeux.

L'anticipation des commandes afin de sécuriser les ventes de fin d'année a généré une hausse des stocks ayant eu un impact défavorable sur la variation de BFR qui ressort à (2,5) M€. Le cash-flow opérationnel dégagé sur la période est de +17,7 M€. Le cash-flow lié à l'investissement s'établit à 45,6 M€, en nette progression par rapport aux périodes précédentes.

## Perspectives : ajustements des objectifs 2021/22 et 2022/23

Afin d'optimiser ses revenus futurs, Nacon a décidé de reporter la sortie des jeux *Vampire : The Masquerade®-Swansong*, *Blood Bowl 3®*, *Train Life* et *Hotel Life* sur l'exercice 2022/23. Ce temps de développement supplémentaire permettra d'améliorer leur qualité et donc leur performance commerciale. Nacon n'anticipe donc plus l'amélioration escomptée de son activité au 2<sup>nd</sup> semestre 2021/22.

Le second semestre bénéficiera des sorties de Cricket 2022 (1,5 milliard d'adeptes dans le monde) et des versions du jeu *Roguebook* pour consoles (PlayStation™ et Xbox®). Il sera par ailleurs marqué par le lancement de la manette *Revolution X Pro controller* pour Xbox®.

Compte-tenu du décalage de la sortie des 4 jeux mentionnés, NACON ajuste ses objectifs :

- révision à la baisse des objectifs 2021/22 avec un CA compris entre 150 et 180 M€ et un ROC aux environs de 20 M€.
- révision à la hausse des objectifs 2022/23 avec un CA entre 250 et 300 M€ et un taux de ROC supérieur à 20%. Cet exercice bénéficiera en effet d'une activité éditoriale très soutenue comprenant plus de 15 jeux vidéo parmi lesquels, *Vampire : The Masquerade®-Swansong*, *Steelrising™*, *The Lord of the Rings™X : Gollum™*, *Session™*, *Blood Bowl 3®et Test Drive Unlimited Solar Crown*. L'exercice 2023/24 bénéficiera également de cette dynamique de sorties avec à nouveau plus de 15 jeux attendus ainsi que d'une forte croissance du back catalogue.

## Finalisation de l'acquisition du studio Ishtar Games

Suite à la levée des conditions suspensives NACON annonce avoir signé le protocole d'acquisition de 100% du capital de Ishtar Games le 25 novembre 2021.

\* Taux de ROC = Résultat Opérationnel Courant rapporté au chiffre d'affaires

## Prochain rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 3<sup>ème</sup> trimestre 2021/22 : 24 janvier 2022, après Bourse

---

## A PROPOS DE NACON

---

### CHIFFRE D'AFFAIRES 2020-21

177,8 M€

### EFFECTIF

Plus de 700 collaborateurs

### INTERNATIONAL

20 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 14 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 PRESSE

Cap Value – Gilles Broquelet [gbroquelet@capvalue.fr](mailto:gbroquelet@capvalue.fr) - +33 1 80 81 50 01