

CHIFFRE D'AFFAIRES 2024-2025 À 167,9 M€

PERSPECTIVES 2025-2026 : FORTE PROGRESSION DE L'ACTIVITÉ DÈS LE 1^{ER} SEMESTRE

NACON (ISIN FR0013482791), développeur de jeux et créateur d'accessoires premium, publie ce jour son chiffre d'affaires consolidé de l'exercice 2024-2025 (période du 1^{er} avril 2024 au 31 mars 2025).

Chiffre d'affaires IFRS Million €	2024-25	2023-24	Variation
1^{er} trimestre (avril – juin)	32,3	35,5	-9,0%
2^{ème} trimestre (juillet – septembre)	44,8	32,3	+38,5%
3^{ème} trimestre (octobre - décembre)	52,9	59,0	-10,3%
4^{ème} trimestre (janvier - mars) ⁽¹⁾	38,0	41,0	-7,1%
Jeux	26,0	26,4	-1,6%
Accessoires	11,0	13,8	-20,7%
Autres ⁽²⁾	1,1	0,7	+47,9%
Cumul 12 mois (avril - mars) ⁽¹⁾	167,9	167,7	+0,1%
Jeux	97,1	101,0	-3,8%
Accessoires	65,2	62,7	+4,1%
Autres ⁽²⁾	5,6	4,1	+38,0%

(1) Données non auditées

(2) Chiffre d'affaires Mobile et Audio

Chiffre d'affaires du 4^{ème} trimestre 2024-2025 à 38,0 M€

Le chiffre d'affaires de l'activité Jeux s'élève sur le trimestre à 26,0 M€ en repli de 1,6%.

L'activité Catalogue (nouveaux jeux) affiche un chiffre d'affaires de 9,9 M€ en retrait de 35,8%. Comme annoncé, l'actualité éditoriale du trimestre a été peu fournie avec seulement deux jeux : **Rugby25™** et **Ambulance Life™**. La même période de l'exercice 2023-2024 avait par contre bénéficié du succès exceptionnel de **Robocop: Rogue City™** et de la sortie de 4 jeux dont **Welcome to Paradize™** et **Taxi Life™**.

Le Back Catalogue (jeux sortis au cours des exercices précédents) enregistre toujours d'excellentes performances. Son chiffre d'affaires s'établit en hausse de 46,5% sur le trimestre à 16,1 M€. En annuel, cette activité affiche une croissance forte de 31,2% à 58,6 M€.

Les ventes de l'activité Accessoires ressortent à 11,0 M€, les lancements de la gamme **REVOSIM** et de la manette **XBOX Revolution X Unlimited** ayant été décalés sur l'exercice 2025-2026.

Pour l'ensemble de l'exercice 2024-2025, compte tenu du report sur 2025-2026 de la sortie de plusieurs Jeux et Accessoires, NACON réalise comme annoncé, un chiffre d'affaires en très légère progression à 167,9 M€. Comme attendu, le résultat opérationnel sera en baisse par rapport à l'exercice précédent mais devrait rester légèrement positif.

Perspective de forte croissance pour l'exercice 2025-2026

Concernant les Jeux, l'exercice 2025-2026 bénéficiera d'une actualité éditoriale beaucoup plus riche que l'exercice dernier. Plusieurs jeux majeurs sortiront dès le 1^{er} semestre, avec très peu de risque de décalage.

Le line up 2025-2026 compte ainsi plus d'une dizaine de jeux dans les quatre spécialités de genres couvertes par NACON avec notamment :

- Sport : **AFL™, Rugby League™, Cricket26™, Pro Cycling Manager™, Tour de France™,**
- Racing : **Rennsport™, Endurance™** ainsi que les saisons 4 à 6 de **Test Drive Unlimited: Solar Crown™,**
- Aventure : **Robocop : Rogue City - Unfinished Business™, Hell is Us™, Edge of Memories™, Dragonkin™, Styx : Blades of Greed™,**
- Simulation : **Architect Life™** ainsi que plusieurs DLC de jeux à succès.

Compte-tenu de la faiblesse du nombre de jeux sortis en 2024-25, le chiffre d'affaires Back Catalogue 2025-26 devrait être du même ordre que celui réalisé sur l'exercice dernier.

L'activité **Accessoires** devrait être également en progression soutenue notamment au 1^{er} semestre avec :

- La sortie en avril de la manette **XBOX Revolution X Unlimited ;**
- Le lancement en juin, dans l'univers racing, de plusieurs produits de la gamme premium **REVOSIM** dont le volant RS Pure, la base DD-9Nm et le pédalier RS Pure ;
- L'arrivée en juin prochain de la console Nintendo Switch™ 2 pour laquelle NACON dispose d'une gamme complète d'Accessoires. Cette nouvelle console devrait également booster la vente de Jeux vidéo.

Concernant les ventes aux États-Unis, NACON fabrique déjà depuis quelques années une partie importante de ses produits au Vietnam. De plus, les stocks constitués aux États-Unis sont actuellement suffisants pour satisfaire la demande locale des prochains mois.

Par ailleurs, le site de fabrication en cours de construction à Lauwin-Planque (59) devrait être opérationnel au deuxième semestre 2025-2026. Cette unité sera dédiée à la fabrication de manettes.

Fort de son positionnement sur deux métiers avec une activité éditoriale fournie sur l'exercice en cours et le lancement de nombreuses nouveautés dans l'activité Accessoires, NACON devrait enregistrer une forte croissance de son chiffre d'affaires 2025-2026 et ce dès le 1^{er} semestre.

Prochains rendez-vous :

Communiqué des résultats de l'exercice 2024-2025, le 2 juin 2025 (après Bourse)

Réunion de présentation des résultats de l'exercice 2024-2025, le 3 juin 2025 à 11h00

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES IFRS
2023/2024 : 167,7 M€
RESULTAT OPERATIONNEL
2023/2024 : 20,9 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.

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

EFFECTIF
Plus de 1000 collaborateurs

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

INTERNATIONAL
23 filiales et un réseau de distribution
dans 100 pays
<https://corporate.nacongaming.com/>
