

RÉSULTATS ANNUELS 2025-2026 :

- IMPACT DU PLAN DE RESTRUCTURATION EN COURS

CHIFFRE D'AFFAIRES DU 1^{ER} TRIMESTRE 2026-2027

- HAUSSE DE 4,1% À 32,6 M€

PERSPECTIVES ET PRINCIPAUX AXES STRATÉGIQUES DE DÉVELOPPEMENT

* * *

Il est préalablement rappelé que, par décision en date du 2 mars 2026, le Tribunal de commerce de Lille Métropole (le « **Tribunal** ») a décidé de placer la société Nacon (ISIN FR0013482791) (la « **Société** ») en redressement judiciaire. Par jugement du 1^{er} juillet 2026, le Tribunal a décidé de renouveler la période d'observation de la Société.

Dans ce contexte, la Société a conduit une revue stratégique approfondie de ses activités afin de concentrer ses investissements sur les projets les moins risqués et de construire un modèle opérationnel solide et durable.

En parallèle, la Société a engagé un plan de rationalisation et de réduction significative de sa structure de coûts, assorti d'un ajustement de ses effectifs. Cette démarche vise à mettre en place une organisation plus agile et durablement plus efficace.

Pour mémoire, le Tribunal de commerce de Lille Métropole a prononcé la liquidation judiciaire de trois entités françaises. Par ailleurs, deux studios de développement de jeux vidéo ont été placés en procédure de redressement judiciaire le 30 mars 2026 : Cyanide et Kylotonn.

Enfin, la Société soumettra prochainement au Tribunal de commerce de Lille Métropole un plan de redressement prévoyant une restructuration de son endettement.

* * *

La Société annonce ce jour ses résultats annuels consolidés pour l'exercice 2025-2026 (période du 1^{er} avril 2025 au 31 mars 2026), examinés par le Conseil d'Administration à l'occasion de sa réunion du 20 juillet 2026. Les procédures d'audit par les Commissaires aux comptes sont en cours, le rapport de certification des Commissaires aux Comptes sera émis lors de la publication du Document d'enregistrement Universel.

Il est à noter que dans le cadre de la procédure en cours, une évaluation de la valeur d'entreprise a été réalisée. Sur cette base, la Société a dû comptabiliser au 31 mars 2026 une dépréciation de l'ensemble de ses actifs immobilisés, y compris le goodwill, pour un montant total de 342,9 M€. Cette dépréciation affecte très significativement les résultats de l'exercice 2025-2026.

1. Résultats annuels 2025-2026*

Consolidés en M€ IFRS	2025-2026	2024-2025
Chiffre d'affaires (IFRS)	160,8	167,9
Marge Brute	103,7	108,1
En % du CA	64,5%	64,4%
Charges et produits opérationnels	(48,1)	(48,5)
Coûts de restructuration	(1,9)	-
Dépréciation des actifs immobilisés liée à l'ajustement de la valeur d'entreprise (y compris goodwill pour 136,6 M€)	(342,9)	-
Amortissement des immobilisations	(60,6)	(58,5)
Résultat opérationnel	(349,7)	1,1
Résultat financier	(5,1)	(5,8)
Résultat avant impôt	(354,8)	(4,7)
Impôt sur les résultats	(11,3)	3,3
Résultat net de la période	(366,1)	(1,3)

*Travaux d'audit en cours

Impôts sur les résultats : il convient de noter que compte-tenu du contexte, le déficit reportable a été désactivé entraînant une charge d'impôt de 11,3 M€.

Au 31 mars 2026, la dette nette de la société s'élève à 104,2 M€.

La trésorerie nette des découverts bancaires ressort à 10,1 M€.

31 jeux étaient en cours de développement au 31 mars 2026 dont 27 en interne et 4 en externe.

2. Exercice 2026-2027 : Croissance de 4,1% de l'activité au 1^{er} trimestre à 32,6 M€

Le chiffre d'affaires de l'activité Jeux ressort sur le trimestre à 22,4 M€, en croissance de 13,8% par rapport à l'exercice précédent.

Activité Catalogue (nouveaux jeux). Après un quatrième trimestre 2025-2026 en forte progression (+33,2%), le chiffre d'affaires du 1^{er} trimestre 2026-2027 s'établit à 3,9 M€. Ce niveau reflète un nombre limité de sorties de jeux sur la période, avec **Cthulhu: The Cosmic Abyss™**, **Tour de France 26™** et **Pro Cycling Manager™ 26**. Il est à noter que les performances de **Tour de France™** progressent d'année en année.

Le Back Catalogue (jeux sortis lors des exercices précédents) enregistre une solide performance, avec un chiffre d'affaires de 18,5 M€, en progression de 32% sur le trimestre. Il bénéficie du volume élevé de sorties réalisées au cours de l'exercice précédent.

Les ventes de l'activité Accessoires enregistrent, comme au trimestre précédent, un recul moins marqué par rapport à l'an dernier du fait d'un marché américain plus favorable. Son chiffre d'affaires ressort ainsi à 9,2 M€ en repli de 15,4%.

3. Perspectives et axes stratégiques de développement pour l'exercice 2026-2027

Pour l'activité Jeux, les mois à venir bénéficieront de la sortie de plusieurs jeux majeurs couvrant la majorité des spécialités de genres avec notamment :

- Racing : **MXGP™ 26, Endurance Motorsport™**
- Action/Aventure : **Edge of Memories™**
- Simulation : **Hunting Simulator 3**

Par ailleurs le jeu **The Mound™**, sorti le 15 juillet, bénéficie d'un excellent démarrage.

Fort d'un volume de sorties soutenu sur l'exercice 2025-2026, le chiffre d'affaires Back Catalogue devrait s'inscrire en progression sur l'exercice.

Dans un contexte de marché américain mieux orienté, l'activité Accessoires pourrait retrouver durablement le chemin de la croissance, portée par les nouveaux casques **RIG** et la gamme de volants pour consoles.

Dans le cadre de sa stratégie de redéploiement, la Société vise en priorité à bâtir une organisation plus agile, plus efficace et plus performante. Le plan de transformation qui sera prochainement présenté repose principalement sur quatre axes prioritaires :

- Une allocation plus sélective des investissements vers les jeux offrant une rentabilité plus prévisible et/ou des revenus récurrents ;
- Une agilité accrue des studios avec des équipes resserrées ;
- Une gouvernance centralisée et renforcée appuyée par une mutualisation des compétences et des fonctions support ;
- Une sécurisation des revenus, en privilégiant les licences et les IP fortes.

La Société informera le marché au fur et à mesure de l'évolution de sa situation et de l'état d'avancement de la procédure de redressement judiciaire.

Prochains rendez-vous :

Chiffre d'affaires du 2^{ème} trimestre 2026-2027 : 26 octobre 2026, après Bourse

A PROPOS DE NACON

CHIFFRE D'AFFAIRES IFRS 2025/2026 : 160,8 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.

EFFECTIF Plus de 1000 collaborateurs

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

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

CONTACT :
Cap Value – Gilles Broquelet gbroquelet@capvalue.fr - +33 1 80 81 50 00

ANNEXES

Bilan

Consolidés en M€ IFRS	31 mars 2026	31 mars 2025
Actifs non courants	58,7	370,5
Stocks et encours	22,5	27,1
Créances clients	34,1	38,7
Autres actifs courants	27,8	16,5
Disponibilités	20,7	26,2
Total Actif	163,8	479,0
Capitaux propres et assimilés	-81,3	263,6
Passif financier non courant	6,4	95,4
Passif financier courant	128,5	47,4
Autre passif non courant	5,8	1,9
Autre passif courant	104,4	70,7
Total Passif	163,8	479,0

Les capitaux propres sont impactés par l'ajustement de la valeur d'entreprise de 342,9 M€.

Dans le cadre de la procédure en cours, l'ensemble de l'endettement à moyen terme a été reclassé en dette à court terme (- d'un an)

Évolution de la trésorerie sur l'exercice 2025/26

Trésorerie 31/03/25	24,2
Trésorerie liée aux activités opérationnelles	81,4
Capex incorporelles	-71,9
Autres Capex	-0,2
Croissances externes	-0,2
Augmentation de capital	0,4
Emprunts	-17,2
Impôts, intérêts et autres	-6,3
Trésorerie 31/03/26	10,1