



NACON

Société anonyme à conseil d'administration au capital de 65.097.988 € Siège social :
396/466, Rue de la Voyette – CRT 2 – 59273 Fretin
852 538 461 RCS Lille Métropole

DOCUMENT D'ENREGISTREMENT



Le document d'enregistrement a été approuvé le 29 janvier 2020 par l'AMF, en sa qualité d'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129.

L'AMF approuve ce document après avoir vérifié que les informations qu'il contient sont complètes, cohérentes et compréhensibles. Le document d'enregistrement porte le numéro d'approbation suivant : I. 20 – 003.

Cette approbation ne doit pas être considérée comme un avis favorable sur l'émetteur faisant l'objet du document d'enregistrement.

Le document d'enregistrement peut être utilisé aux fins d'une offre au public de titres financiers ou de l'admission de titres financiers à la négociation sur un marché réglementé s'il est complété par une note d'opération et, le cas échéant, un résumé et son (ses) supplément(s). L'ensemble alors formé est approuvé par l'AMF conformément au règlement (UE) 2017/1129.

Il est valide jusqu'au 29 janvier 2021 et, pendant cette période et au plus tard en même temps que la note d'opération et dans les conditions des articles 10 et 23 du règlement (UE) 2017/1129, devra être complété par un supplément au document d'enregistrement en cas de faits nouveaux significatifs ou d'erreurs ou inexactitudes substantielles.

Des exemplaires du présent document d'enregistrement sont disponibles sans frais au siège social de Nacon, 396/466, Rue de la Voyette – CRT 2 – 59273 Fretin, ainsi qu'en version électronique sur le site de l'Autorité des Marchés Financiers (www.amf-france.org) et sur celui de Nacon (www.nacon.fr).

REMARQUES GÉNÉRALES

Le Document d'enregistrement décrit la Société telle qu'elle existe à la date d'enregistrement de ce Document d'enregistrement.

Le Document d'enregistrement, établi selon l'annexe I du règlement délégué (UE) 2019/980 de la Commission du 14 mars 2019 complétant le règlement (UE) 2017/1129 du Parlement européen et du Conseil du 14 juin 2017, présente les comptes combinés établis au titre des exercices clos les 31 mars 2019, 31 mars 2018 et 31 mars 2017, ainsi que les comptes combinés des périodes intermédiaires établis les 30 septembre 2018 et 30 septembre 2019, insérés en section 18.1 et 18.2 du présent document.

Informations prospectives

Le Document d'enregistrement contient des indications sur les perspectives et la stratégie de développement de NACON. Ces indications sont parfois identifiées par l'utilisation du futur, du conditionnel ou de termes à caractère prospectif tels que « considérer », « envisager », « penser », « avoir pour objectif », « s'attendre à », « entendre », « devoir », « ambitionner », « estimer », « croire », « souhaiter », « pouvoir », ou, le cas échéant, la forme négative de ces mêmes termes, ou toute autre variante ou expression similaire. Ces informations ne sont pas des données historiques et ne doivent pas être interprétées comme des garanties que les faits et données énoncés se produiront. Ces informations sont fondées sur des données, des hypothèses et des estimations considérées comme raisonnables par la Société. Elles sont susceptibles d'évoluer ou d'être modifiées en raison des incertitudes liées notamment à l'environnement technologique, économique, financier, concurrentiel et réglementaire. Ces informations sont mentionnées dans différents paragraphes du Document d'enregistrement et contiennent des données relatives aux intentions, aux estimations et aux objectifs de NACON concernant, notamment les marchés, les produits, la stratégie, le déploiement commercial, la croissance, les résultats, la situation financière et la trésorerie de la Société. Les informations prospectives mentionnées dans le Document d'enregistrement sont données uniquement à la date d'enregistrement du Document d'enregistrement. Sauf obligation légale ou réglementaire qui s'appliquerait (notamment le règlement (UE) n° 596/2014 du Parlement européen et du Conseil du 16 avril 2014 sur les abus de marché), la Société ne prend aucun engagement de publier des mises à jour des informations prospectives contenues dans le Document d'enregistrement afin de refléter tout changement affectant ses objectifs ou les événements, conditions ou circonstances sur lesquels sont fondées les informations prospectives contenues dans le Document d'enregistrement. La Société opère dans un environnement caractérisé par une concurrence forte et de permanentes évolutions technologiques. Elle peut donc ne pas être en mesure d'anticiper tous les risques, incertitudes ou autres facteurs susceptibles d'affecter son activité, leur impact potentiel sur son activité ou encore dans quelle mesure la matérialisation d'un risque ou d'une combinaison de risques pourrait avoir des résultats significativement différents de ceux mentionnés dans toute information prospective, étant rappelé qu'aucune de ces informations prospectives ne constitue une garantie de résultats réels.

Informations sur le marché et la concurrence

Le Document d'enregistrement contient, notamment en section 5 « *Aperçu des activités* », des informations relatives à l'activité menée par NACON et à sa position concurrentielle. Certaines informations contenues dans le Document d'enregistrement sont des informations publiquement disponibles que la Société considère comme fiables mais qui n'ont pas été vérifiées par un expert indépendant. La Société ne peut garantir qu'un tiers utilisant des méthodes différentes pour réunir, analyser ou calculer des données sur les segments d'activités obtiendrait les mêmes résultats. Comptenu d'un environnement technologique et concurrentiel particulièrement actif, il est possible que ces informations s'avèrent erronées ou ne soient plus à jour. L'activité de NACON pourrait en conséquence évoluer de manière différente de celle décrite dans le Document d'enregistrement. La Société ne prend aucun engagement de publier des mises à jour de ces informations, excepté dans le cadre de toute obligation législative ou réglementaire qui lui serait applicable, et notamment le règlement (UE) n° 596/2014 du Parlement européen et du Conseil du 16 avril 2014 sur les abus de marché.

Facteurs de risques

Les investisseurs sont invités à lire attentivement les facteurs de risque décrits en section 3 « *Facteurs de risques* » du Document d'enregistrement avant de prendre toute décision d'investissement. La réalisation de tout ou partie de ces risques est susceptible d'avoir un effet défavorable sur les activités, les résultats, la situation financière ou les perspectives de NACON. En outre, d'autres risques, non encore identifiés ou considérés comme non significatifs par la Société à la date du Document d'enregistrement, pourraient également avoir un effet défavorable.

Arrondis

Certaines données chiffrées (y compris les données exprimées en milliers ou en millions) et pourcentages présentés dans le Document d'enregistrement ont fait l'objet d'arrondis. Le cas échéant, les totaux présentés dans le Document d'enregistrement peuvent légèrement différer de ceux qui auraient été obtenus en additionnant les valeurs exactes (non arrondies) de ces données chiffrées.

Convention

Pour assurer au lecteur de ce document une meilleure lisibilité, il sera pris la convention d'utiliser le nom NACON pour désigner l'ancienne branche Gaming de Bigben Interactive sauf pour les paragraphes historiques dûment mentionnés.

Table des matières

Table des matières.....	4
1. PERSONNES RESPONSABLES	6
1.1 RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT	6
1.2 ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE	6
1.3 RESPONSABLE DE L'INFORMATION FINANCIÈRE	6
1.4 INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS	6
1.5 CONTRÔLE DU PRÉSENT DOCUMENT D'ENREGISTREMENT	6
2. CONTRÔLEURS LÉGAUX DES COMPTES	7
2.1 COMMISSAIRES AUX COMPTES	7
2.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRÔLEURS LÉGAUX AYANT DÉMISSIONNÉ, AYANT ÉTÉ ÉCARTÉS OU N'AYANT PAS ÉTÉ RENOUVELÉS	7
3. FACTEURS DE RISQUES	8
3.1 RISQUES LIÉS À L'ACTIVITÉ	10
3.2 RISQUES LIÉS À LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ	15
3.3 RISQUES LIÉS AU MARCHÉ	18
3.4 RISQUES LIÉS À L'ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ	22
3.5 RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES	25
3.6 ASSURANCE ET COUVERTURE DES RISQUES	29
4. INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ	30
4.1 DÉNOMINATION SOCIALE DE LA SOCIÉTÉ	30
4.2 LIEU ET NUMÉRO D'ENREGISTREMENT DE LA SOCIÉTÉ	30
4.3 DATE DE CONSTITUTION ET DURÉE	30
4.4 SIÈGE SOCIAL DE LA SOCIÉTÉ, FORME JURIDIQUE, LÉGISLATION RÉGISSANT SES ACTIVITÉS	30
5. APERÇU DES ACTIVITÉS	31
5.1 PRINCIPALES ACTIVITÉS	35
5.2 PRINCIPAUX MARCHÉS	68
5.3 ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS DANS LE DÉVELOPPEMENT DES ACTIVITÉS	77
5.4 STRATÉGIE ET OBJECTIFS	77
5.5 RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE	91
5.6 ÉLÉMENTS SUR LA POSITION CONCURRENTIELLE	96
5.7 INVESTISSEMENTS	97
6. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE	101
6.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE	101
6.2 SOCIÉTÉS DU GROUPE	104
6.3 PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE	106
7. EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIÈRE	108
7.1 SITUATION FINANCIÈRE	109
7.2 RÉSULTATS D'EXPLOITATION	128
7.3 STRATÉGIE OU FACTEURS DE NATURE GOUVERNEMENTALE, ÉCONOMIQUE, BUDGÉTAIRE, MONÉTAIRE OU POLITIQUE AYANT INFLUÉ SENSIBLEMENT OU POUVANT INFLUER SENSIBLEMENT, DE MANIÈRE DIRECTE OU INDIRECTE, SUR LES OPÉRATIONS DE L'ÉMETTEUR	129
7.4 ACTIVITÉ EN MATIÈRE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT DU GROUPE	129
8. TRÉSORERIE ET CAPITAUX	130
8.1 INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITÉS ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIÉTÉ	130
8.2 FLUX DE TRÉSORERIE	133
8.3 INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS D'EMPRUNT ET STRUCTURE DE FINANCEMENT	137
8.4 RESTRICTION À L'UTILISATION DES CAPITAUX	138
8.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR	139
9. ENVIRONNEMENT RÉGLEMENTAIRE	140
10. TENDANCES	143
10.1 PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE DÉBUT DE L'EXERCICE EN COURS	143
10.2 TENDANCE, INCERTITUDE, CONTRAINTE, ENGAGEMENT OU ÉVÉNEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SENSIBLEMENT SUR LES PERSPECTIVES DU GROUPE NACON	143
11. PRÉVISIONS OU ESTIMATIONS DU BÉNÉFICE	145
11.1 HYPOTHÈSES	145
11.2 PRÉVISIONS DU GROUPE POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2020	146
12. ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	147
12.1 DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS	147
12.2 CONFLITS D'INTÉRÊT AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE	154
13. REMUNÉRATIONS ET AVANTAGES	155

13.1	RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES.....	155
13.2	SOMMES PROVISIONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX.....	164
14.	FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION.....	165
14.1	DIRECTION DE LA SOCIÉTÉ	165
14.2	INFORMATIONS SUR LES CONTRATS LIANT LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES ET LA SOCIÉTÉ OU L'UNE DE SES FILIALES	165
14.3	CONSEIL D'ADMINISTRATION, COMITÉS SPÉCIALISÉS ET GOUVERNANCE D'ENTREPRISE	165
14.4	DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE	167
14.5	INFORMATION SUR LES PROCEDURES DE CONTRÔLE INTERNE ET DE GESTION DES RISQUES	168
15.	SALARIES	173
15.1	NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIETE.....	173
15.2	PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE	174
15.3	PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ	174
16.	PRINCIPAUX ACTIONNAIRES	175
16.1	RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE À LA DATE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT.....	175
16.2	DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES	175
16.3	CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ	175
16.4	ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE	176
16.5	ÉTAT DES NANTISSEMENTS	176
17.	TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES	177
17.1	OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES.....	177
17.2	RAPPORTS DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES ÉTABLIS AU TITRE DES EXERCICES CLOS LES 31 MARS 2019, 2018 ET 2017.....	177
18.	INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR.....	178
18.1	INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES	178
18.2	INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES.....	239
18.3	VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES	276
18.4	INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA	278
18.5	POLITIQUE EN MATIERE DE DIVIDENDES	278
18.6	PROCÉDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE	278
18.7	CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE	278
19.	INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES	279
19.1	CAPITAL SOCIAL.....	279
19.2	ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS	284
20.	CONTRATS IMPORTANTS.....	287
21.	DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	288
22.	GLOSSAIRE	289

1. PERSONNES RESPONSABLES

1.1 RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT

Monsieur Alain FALC, Président Directeur Général de la Société.

1.2 ATTESTATION DE LA PERSONNE RESPONSABLE

« J'atteste, après avoir pris toute mesure raisonnable à cet effet, que les informations contenues dans le Document d'enregistrement sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée. »

Fait à Fretin,
Le 29 janvier 2020

Alain FALC
Président Directeur Général de la Société

1.3 RESPONSABLE DE L'INFORMATION FINANCIÈRE

Monsieur Alain FALC, Président Directeur Général de la société NACON 396/466 rue de la Voyette,
CRT-2 – 59273 Fretin, France
Téléphone : +33 (0)3 20 90 72 00
Télécopie : +33 (0)3 20 87 57 99

1.4 INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS

Néant.

1.5 CONTRÔLE DU PRÉSENT DOCUMENT D'ENREGISTREMENT

Le présent Document d'Enregistrement a été approuvé par l'Autorité des marchés financiers (l'« **AMF** »), en tant qu'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129.

L'AMF n'approuve ce Document d'enregistrement qu'en tant que respectant les normes en matière d'exhaustivité, de compréhensibilité et de cohérence imposées par le règlement (UE) 2017/1129.

Cette approbation ne doit pas être considérée comme un avis favorable sur l'émetteur qui fait l'objet du Document d'enregistrement.

2. CONTRÔLEURS LÉGAUX DES COMPTES

2.1 COMMISSAIRES AUX COMPTES

Commissaires aux comptes titulaires

Fiduciaire Métropole Audit (FMA) représentée par Monsieur François DELBECQ
26, boulevard du Général de Gaulle – 59100 Roubaix

Nommé par décision de l'assemblée générale de la Société en date du 22 janvier 2020 pour une durée de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée générale à tenir au cours de l'année 2025 pour statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2025.

KPMG SA représentée par Madame Stéphanie ORTEGA
Tour Eqho – 2, avenue Gambetta – 92066 Paris La Défense cedex

Nommé par les statuts de la Société en date du 12 juillet 2019 pour une durée de six exercices, soit jusqu'à l'assemblée générale à tenir au cours de l'année 2025 pour statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2025.

2.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRÔLEURS LÉGAUX AYANT DÉMISSIONNÉ, AYANT ÉTÉ ÉCARTÉS OU N'AYANT PAS ÉTÉ RENOUELÉS

Néant.

3. FACTEURS DE RISQUES

La Société exerce ses activités dans un environnement évolutif comportant des risques dont certains échappent à son contrôle. Les investisseurs sont invités à prendre en considération l'ensemble des informations figurant dans le Document d'enregistrement, y compris les facteurs de risques propres au Groupe et tels que décrits dans la présente section, avant de décider de souscrire ou d'acquies des actions de la Société. La Société a procédé à une revue des risques importants et qui sont propres au Groupe et qui pourraient avoir un effet défavorable significatif sur son activité, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives...

L'attention des investisseurs est toutefois attirée sur le fait que la liste des risques décrits ci-dessous n'est pas exhaustive. D'autres risques ou incertitudes inconnus ou dont la réalisation n'est pas considérée par la Société, à la date d'enregistrement du Document d'enregistrement, comme susceptible d'avoir un effet défavorable significatif sur le Groupe, son activité, sa situation financière, ses résultats ou ses perspectives, peuvent exister ou pourraient devenir des facteurs importants susceptibles d'avoir un effet défavorable significatif sur le Groupe, son activité, sa situation financière, ses résultats, son développement ou ses perspectives.

Méthode d'analyse des facteurs de risque :

Dans le cadre des dispositions de l'article 16 du Règlement (UE) 2017/1129 du Parlement européen et du Conseil, sont présentés dans la présente section les principaux risques pouvant, à la date du présent document d'enregistrement, affecter l'activité, la situation financière, la réputation, les résultats ou les perspectives du Groupe, tels que notamment identifiés dans le cadre de l'élaboration de la cartographie des risques majeurs du Groupe, qui évalue leur criticité, c'est-à-dire leur gravité et leur probabilité d'occurrence, après prise en compte des plans d'action mis en place. La Société a synthétisé ses risques en cinq catégories ci-dessous sans hiérarchisation entre elles. Au sein de chacune des catégories de risques, les facteurs de risque que la Société considère, à la date du présent document d'enregistrement, comme les plus importants sont mentionnés en premier lieu. La survenance de faits nouveaux, soit internes à la Société, soit externes, est donc susceptible de modifier cet ordre d'importance dans l'avenir.

Pour chacun des risques exposés ci-dessous, la Société a procédé comme suit :

- présentation du risque brut, tel qu'il existe dans le cadre de l'activité de la Société,
- présentation des mesures mises en œuvre par la Société aux fins de gestion dudit risque.

L'application de ces mesures au risque brut permet à la Société d'analyser un risque net.

La Société a évalué le degré de criticité du risque net, lequel repose sur l'analyse conjointe de deux critères : (i) la probabilité de voir se réaliser le risque et (ii) l'ampleur estimée de son impact négatif.

Le degré de criticité de chaque risque est exposé ci-après, selon l'échelle qualitative suivante :

- faible,
- moyen,
- élevé.

Tableau synthétique :

Intitulé du risque	Probabilité d'occurrence	Ampleur du risque	Degré de criticité du risque net
Risques liés à l'activité			
Risques liés aux éventuels décalages dans le développement et la commercialisation des produits majeurs développés par le Groupe	Moyen	Elevé	Elevé
Risques liés à des ventes d'un jeu à fort investissement inférieures aux attentes du Groupe	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à la dépendance à l'égard de technologies tierces	Faible	Moyen	Moyen
Risques liés aux approvisionnements et à la production des accessoires	Faible	Moyen	Moyen
Risques liés aux stocks et à leur gestion	Moyen	Moyen	Moyen
Saisonnalité de l'activité durant l'exercice	Moyen	Moyen Elevé pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen
Risques liés à la situation financière de la société			
Risques liés aux acquisitions - Risques financiers et généraux sur les acquisitions - Risque induit de dépréciation des Goodwills	Faible Faible Faible	Moyen Moyen Moyen	Moyen Faible Moyen
Risques de liquidité	Faible	Moyen	Moyen
Risques de change	Faible	Moyen	Faible
Risques liés au marché			
Risques liés à la dépendance aux consociers et aux plateformes de jeux - Risque de non accréditation en tant qu'Editeur ou de non autorisation aux plateformes digitales des consociers - Risque lié aux systèmes fermés de consoles - Risque de coûts supplémentaires de développement générés par le passage aux consoles de nouvelle génération - Risques liés au non-respect des contraintes techniques des consociers et plateformes	Moyen Moyen pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen Elevé pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen Elevé pour Accessoires Faible pour Jeux
Risques liés à l'environnement concurrentiel	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à l'organisation de la société			
Risques liés au recrutement et à la rétention du personnel - Risque lié à la recherche et à la fidélisation des talents - Risque lié aux acquisitions : intégration des salariés - dépendance aux personnes clé	Moyen	Elevé	Elevé
Risques liés à l'influence exercée sur la Société par sa société mère Bigben Interactive et ses actionnaires	Elevé	Faible	Moyen
Risques réglementaires et juridiques			
Risques liés à l'existence de dispositifs fiscaux avantageux comme le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à la propriété intellectuelle et industrielle	Moyen	Moyen	Moyen
Risques liés aux procédures judiciaires et administratives	Moyen	Elevé	Moyen
Risque RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données)	Faible	Faible	Faible

(Les notions de probabilité d'occurrence, d'ampleur du risque et de degré de criticité du risque s'entendent après mise en place des plans d'actions de mitigation)

3.1 RISQUES LIÉS À L'ACTIVITÉ

3.1.1 Risques liés aux éventuels décalages dans le développement et la commercialisation des produits majeurs développés par le Groupe

La Société peut connaître certains retards des programmes de développement de nouveaux produits (jeux et accessoires), qu'ils soient développés par ses équipes internes ou par des sous-traitants. Tout décalage par rapport au calendrier envisagé aurait un impact négatif sur le chiffre d'affaires et les résultats de NACON ainsi que sur ses perspectives de développement.

Tableau récapitulatif du nombre de jeux développés en interne et en externe sur les trois dernières années et le dernier semestre :

	31/03/2017	31/03/2018	31/03/2019	30/09/2019
Développements internes	6 (Kylotonn + EKO)	5 (Kylotonn + EKO)	5 (Kylotonn + EKO + Cyanide)	10 (5 studios "internes")
Développements externes	5	7	12	13

Risques liés au décalage dans le développement d'un jeu

Le décalage ou l'allongement du développement d'un jeu peut être décidé par la Société si la qualité des développements ne lui paraît pas suffisante ou s'il lui paraît judicieux, par exemple pour des raisons marketing, de faire coïncider la sortie du jeu avec un événement extérieur susceptible d'apporter au jeu une visibilité accrue (ex : jeux de sport tels le Tennis commercialisés concomitamment à une compétition ou un tournoi à fort retentissement commercial). L'année 2018/2019 a ainsi été marquée pour NACON par l'annonce du décalage de deux jeux (*Warhammer Chaosbane* et *Sinking City*) au 1er trimestre 2019/2020 afin de les améliorer et qu'ils puissent correspondre au standard de qualité souhaité par NACON. Par ailleurs NACON peut décider de décaler la sortie commerciale d'un jeu finalisé afin de bénéficier d'un calendrier de sortie favorable (notamment en dehors de sorties de jeux majeurs concurrents).

D'une manière générale cependant, la réussite commerciale d'un jeu vidéo dépend très largement du respect de son planning de développement.

Les conséquences d'un décalage dans le développement d'un jeu seraient les suivantes :

- la Société pourrait engager des dépenses de développement non prévues initialement,
- les équipes internes affectées ou travaillant sur le jeu dont le développement aurait pris du retard ne pourraient pas être déployées en temps voulu sur d'autres projets de la Société,
- la date de sortie du jeu pourrait être décalée à une période ne permettant pas au nouveau titre de bénéficier d'une visibilité optimale ce qui pourrait avoir un impact sur son succès commercial,
- les ventes du jeu vidéo concerné seraient décalées dans le temps ce qui pourrait avoir, dans le cas d'un jeu majeur un impact sur la réalisation du budget et l'atteinte des objectifs afférents.

L'impact du décalage d'un jeu (perte de chiffre d'affaires et/ou de réputation) est le même qu'il soit développé en interne ou en externe.

L'avantage de développer en interne réside dans le fait qu'avec ses équipes propres, le département Edition est au courant plus rapidement des problèmes (techniques ou autres) rencontrés et peut plus facilement préparer une « réponse marketing ».

Dans le cadre d'un développement en externe, les coûts supplémentaires liés au décalage d'un jeu sont supportés par le studio (sauf arrangement contraire des parties).

Afin d'anticiper et de prévenir les risques de décalage du développement et de la commercialisation d'un jeu, la Société veille à mettre en place les procédures suivantes :

Pour les développements en interne :

- respect d'un processus de production rigoureux par lequel l'équipe Edition est informée de toute difficulté rencontrée par les équipes de développement,
- maintien de son haut niveau d'expertise dans la maîtrise des moteurs de jeu utilisés par les équipes de développement.

Pour les développements en externe :

- sélection drastique des studios tiers fondée notamment sur leur « track record » et suivi régulier de l'avancement de leurs travaux.

Risques liés au décalage dans le développement et la commercialisation d'un accessoire

Les conséquences d'un décalage dans la sortie d'un accessoire de jeu vidéo seraient les suivantes :

- des dépenses supplémentaires de développement ou d'approvisionnement en urgence, par mode aérien par exemple, des produits seraient supportées par la Société afin de rattraper le retard de commercialisation,
- les équipes R&D, le cas échéant, affectées ou travaillant sur le produit dont le développement aurait pris du retard ne pourraient pas être déployées en temps voulu sur d'autres projets de la Société,
- la date de sortie de l'accessoire pourrait être décalée sur une période ne lui permettant pas de bénéficier d'une visibilité optimale ce qui pourrait avoir un impact sur son succès commercial (par exemple après Noël),
- les revenus tirés de la vente de cet accessoire concerné seraient décalés dans le temps.

Afin d'anticiper et de prévenir les risques de décalage dans le développement et la commercialisation d'un accessoire majeur, la Société veille :

- à mener une gestion de projet rigoureuse qui mette l'accent sur les échéances à respecter, les relations avec les usines de production notamment sur les aspects « assurance qualité » lors du passage en production,
- à anticiper au mieux dans sa chaîne de logistique les livraisons aux centrales de distribution internationales en privilégiant soit le fret maritime soit le fret aérien (lorsque les retards l'exigent).

Niveau de criticité global de ce risque

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « élevé », étant considéré que :

- plus de 50% (avec vocation à atteindre 70% d'ici moins de trois ans) de ses développements de jeux et 100% des développements d'accessoires de jeux sont réalisés en interne, ce qui baisse le niveau de probabilité d'occurrence d'un tel décalage à un niveau « moyen ». La Société est ainsi plus rapidement mise au courant de tout retard et a le temps de préparer une « contre-offensive » commerciale, et
- tandis que l'impact financier négatif sur la Société est considéré comme « élevé », un décalage d'un jeu ou d'un accessoire à forte contribution à un exercice fiscal ultérieur pourrait avoir un impact négatif sur le résultat de l'exercice, ses perspectives et ses objectifs.

3.1.2 Risques liés à des ventes d'un jeu à fort investissement inférieures aux attentes du Groupe

En dépit des efforts engagés, un jeu dont le développement requiert un investissement conséquent (de l'ordre de 5 à 10 M€) pourrait rencontrer un succès commercial en deçà des attentes au regard des dépenses engagées. Dans une telle hypothèse, la situation financière de la Société, ses résultats, ses objectifs et ses perspectives de développement pourraient être affectés.

Dans un contexte d'augmentation globale des coûts de développement, la Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- le succès d'un jeu dépend en partie de circonstances extérieures sur lesquelles la Société ne peut intervenir (effet de mode sur les jeux, engouement non prévisible des gamers...), et
- bien que la Société estime disposer désormais d'un portefeuille de jeux vidéo (nouvelles sorties

de ses propres studios et back-catalogue¹ de jeux anciens étoffé) lui permettant de limiter la dépendance à un jeu auquel a été consacré un budget de développement important, un succès moindre qu'anticipé pourrait avoir un impact négatif élevé à court terme sur la Société : impact sur le chiffre d'affaires et le niveau de rentabilité de la Société (surtout sur la première année puisque des revenus digitaux des années ultérieures pourraient ensuite compenser partiellement/totalement l'investissement de départ).

3.1.3 Risques liés aux évolutions technologiques affectant le développement des jeux

Les innovations technologiques ont été significatives ces dernières années dans le secteur des jeux vidéo, et le rythme des innovations demeure soutenu.

Les studios du Groupe développent leurs productions à l'aide de divers outils logiciels spécialisés largement répandus dans le monde du jeu vidéo dont plusieurs moteurs de jeu. Bien que le Groupe estime ne pas être dépendant d'une technologie particulière, ses équipes de développement pourraient ne pas être en mesure de s'adapter suffisamment rapidement à une nouvelle technologie (en particulier un nouveau moteur de jeu). Dans cette hypothèse, l'activité, les résultats et les perspectives du Groupe pourraient être significativement affectés.

Le Groupe considère avoir adopté une politique équilibrée d'utilisation des outils de développement. Ses studios ont ainsi :

- soit recours à des logiciels qui s'achètent aisément sur le marché (licences « one shot » ou par projet, sans ou avec limite de temps, sans ou avec royalties à verser en fonction de différents indicateurs tels le nombre d'exemplaires du jeu vendus ou le nombre de plateformes utilisées),
- soit développé leur propre moteur de jeu.

Les studios développent également en interne ou achètent des suites d'outils (middlewares) qui viennent se greffer sur les couches supérieures du moteur (végétation, effet particules, effet sons, etc.). Avec les autres coûts fixes peu significatifs tels les « middlewares », ces coûts de royalties à reverser représentent moins de 10% du coût global de développement d'un jeu et n'impactent donc pas la rentabilité d'un jeu.

Afin d'anticiper les innovations technologiques, la Société veille à disposer en interne des expertises à même de s'adapter aux versions successives de logiciels largement répandus sur le marché afin de maintenir sa capacité à développer des jeux pour n'importe quelle plateforme.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- l'efficacité des mesures d'adaptation et de formation mises en place par la Société pour appréhender les changements de technologies de développement de jeux, permet d'atténuer la probabilité d'occurrence à un niveau « Faible », mais
- une inadaptation soudaine aux technologies de développement de jeux rendant les futurs développements dépassés ou obsolètes pourrait néanmoins avoir un impact négatif « moyen » sur la Société à horizon trois ans (impact sur le chiffre d'affaires et le niveau de rentabilité de la Société).

3.1.4 Risques liés aux approvisionnements et à la production des accessoires

Le Groupe est organisé selon un modèle « fabless » (sans usine) pour sa production d'accessoires et n'exploite aucune unité de fabrication. La Société fait appel à une dizaine de sous-traitants situés en Asie dans le cadre de la fabrication, de l'assemblage et de l'acheminement de ses produits, à l'exception de la manette « Pro Controller® », pour laquelle la Société a recours à un sous-traitant de référence. Afin de s'assurer du respect des critères de fabrication et de qualité des produits que NACON commercialise, la Société procède également de manière volontaire et à intervalles réguliers

¹ Définition NACON : jeux vidéo sortis en digital les exercices fiscaux antérieurs.

à des audits réalisés par des cabinets externes des unités de production auxquelles elle fait appel.

Un problème géopolitique, une rupture des relations contractuelles avec un de ces fournisseurs ou des difficultés de ces fournisseurs à respecter leurs engagements contractuels notamment de production, de qualité de produits, de volume, ou de délais pourraient notamment entraîner des ruptures de stocks, une augmentation des coûts de fabrication ou des coûts de transport et avoir un effet défavorable sur l'activité de la Société, son développement, ses résultats et sa situation financière.

Le poids des 5 premiers fournisseurs (usines asiatiques) représente au fil des années :

- 22% au 31 mars 2017 du total des achats et charges externes du groupe,
- 35% au 31 mars 2018 du total des achats et charges externes du groupe, et
- 22% au 31 mars 2019 du total des achats et charges externes du groupe,

La variation entre les années dépend des sorties de produits (ex : sortie des accessoires pour la Nintendo Switch en 2018).

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- la Société a sélectionné avec attention les partenaires auxquels elle sous-traite la fabrication et l'acheminement de ses produits et dispose de fournisseurs de substitution en cas de défaillance de certains d'entre eux,
- la Société dispose en Asie d'une équipe dédiée à la gestion de la relation avec les fournisseurs.

L'ensemble de ce dispositif permet de réduire la probabilité d'occurrence à « faible ».

La Société estime que l'ampleur d'un tel risque aurait un impact négatif de niveau « moyen » sur le chiffre d'affaires, le coût de revient et le niveau de rentabilité de la Société : en effet, la Société ne serait affectée qu'à court terme puisque même en cas de défaillance en chaîne de tous ses fournisseurs actuels, il ne lui faudrait que quelques mois pour faire produire ses produits chez d'autres fournisseurs asiatiques ou hors Asie.

3.1.5 Risques liés aux stocks et à leur gestion

Dans le cadre de ses activités, la Société a recours à la plateforme logistique de la société Bigben Interactive d'une surface de 28.000m² située à Lauwin-Planque (voir la section 6.3 du Document d'enregistrement). Grâce aux investissements opérationnels et techniques réalisés, à l'organisation centralisée et à l'expérience des équipes de la société Bigben Interactive, la Société est en mesure de suivre l'évolution à la hausse de l'activité tout en répondant aux contraintes de ses clients distributeurs. La Société effectue ainsi un suivi très régulier des ventes de ses produits afin de calibrer ses commandes et de ne disposer que du stock suffisant pour satisfaire les besoins de sa clientèle sur une base trimestrielle.

Bien que la Société estime que sa politique de gestion de ses stocks est adaptée à son activité, elle demeure dépendante de la gestion de la plateforme logistique par la société Bigben Interactive et est exposée aux risques de défaut d'exécution de ses fournisseurs, de rupture de stocks ou de défaut des transporteurs, ainsi qu'à certains risques de force majeure. La survenance d'une difficulté dans le cadre de la gestion des plateformes logistiques par la société Bigben Interactive, la surévaluation ou au contraire la sous-estimation par la Société de la demande de ses clients distributeurs ainsi que la rupture même temporaire de la chaîne d'approvisionnement, pourraient avoir un effet défavorable significatif sur la réputation, l'activité, les résultats et la situation financière de la Société.

La valeur des stocks et les montants dépréciés ont été les suivants au cours des dernières années :

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Valeur brute	31 306	29 140	25 401
dont stocks physiques	29 528	28 954	25 201
dont stocks en transit	1 778	185	200
Perte de valeur	(10 858)	(9 005)	(7 579)
Valeur nette	20 449	20 135	17 822

Outre les risques liés à la gestion opérationnelle de ses stocks de jeux physiques ou d'accessoires de jeux vidéo..., la Société est également confrontée au risque d'obsolescence des produits en stocks. Ce risque provient du décalage qui peut survenir entre les approvisionnements de produits lancés auprès des fournisseurs et l'insuffisance éventuelle des commandes de ses clients. La durée de vie, parfois courte, d'un produit contraint la Société à un suivi vigilant de ses stocks, y compris préalablement au lancement des produits.

De ce fait, la Société s'efforce d'optimiser sa gestion des stocks en fonction des contraintes liées à la saisonnalité de son activité et aux délais liés au *sourcing* des produits (calendriers de production et d'acheminement des marchandises sur le principe des « flux tendus », prévisions de ventes précises et mises à jour continuellement afin de faciliter les « réservations » des stocks disponibles, etc.).

La valeur des stocks et les montants dépréciés ont été les suivants au cours des dernières années :

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Valeur brute	31 306	29 140	25 401
dont stocks physiques	29 528	28 954	25 201
dont stocks en transit	1 778	185	200
Perte de valeur	(10 858)	(9 005)	(7 579)
Valeur nette	20 449	20 135	17 822

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- la Société estime avoir mis en place les mesures nécessaires pour appréhender les besoins des clients ainsi qu'un suivi rigoureux des rotations de stock permettant d'atténuer la probabilité d'occurrence à un niveau « moyen », et
- par ailleurs, la constatation d'un stock ancien qui ne pourrait être vendu alors que non encore totalement déprécié aurait un impact négatif de niveau « moyen » avec un impact négatif sur le coût de revient et le niveau de rentabilité de la Société.

3.1.6 Saisonnalité de l'activité durant l'exercice

Historiquement, l'activité de la branche Gaming de la Société Bigben Interactive était marquée par une forte saisonnalité, la période de fin d'année calendaire constituant une période très importante en termes d'activité (notamment les fêtes de Noël).

Les chiffres historiques de la branche Gaming de Bigben Interactive issus des informations sectorielles des comptes consolidés de Bigben Interactive soulignent ainsi cette prédominance du 3^{ème} trimestre (octobre à décembre) :

- en 2016/17, le 3^{ème} trimestre représentait ainsi près de 35,6 % du chiffre d'affaires annuel de NACON,
- cette proportion avait baissé à 31,5 % au cours du 3^{ème} trimestre de l'exercice 2017/2018,
- tandis qu'au titre de l'exercice 2018/2019, malgré la forte croissance enregistrée au cours du quatrième trimestre (+ 20,9% par rapport à l'exercice précédent) par NACON, le poids de la contribution du 3^{ème} trimestre était resté stable à 30 % du chiffre d'affaires annuel.

Cet effet de saisonnalité affecte surtout les Accessoires dont les ventes restent très fortement corrélées aux ventes de consoles qui ont surtout lieu pendant la période de Noël.

Les Jeux sont quant à eux moins exposés à cette saisonnalité dans la mesure où la Société développe essentiellement des jeux vidéo AA dont les dates de sortie se positionnent souvent en dehors des périodes de Noël, monopolisées par la sortie des jeux AAA. Cette tendance pourrait être accentuée par la digitalisation du marché et la croissance du nombre de jeux téléchargés tout au long de l'année.

Compte tenu de l'importance de la période des fêtes de fin d'année sur l'activité de la Société, des ventes en décroissance sur le 4^{ème} trimestre (janvier à mars) pourraient générer des revenus moindres ainsi qu'une augmentation des stocks et des coûts et des risques de dépréciation associés.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- la probabilité d'occurrence de ce risque est considérée comme étant de niveau « Moyen » pour les Jeux et Accessoires et particulièrement pour les Accessoires :
 - o pour ce qui concerne les jeux, NACON a un back catalogue² de plus en plus fourni, un planning de sortie pour ses nouveaux jeux étalés tout au long de l'année ce qui permet d'atténuer les effets de saisonnalité en dehors de la période de Noël,
 - o quant aux accessoires, la Société estime que les accessoires premium s'adressent à des gamers consommateurs avertis disposant des moyens financiers nécessaires pour acheter à toutes périodes de l'année.
- concernant l'ampleur de ce risque :
l'impact estimé de la saisonnalité sur le chiffre d'affaires et le niveau de rentabilité de la Société est pris en compte lors de l'établissement du budget de la Société et de ses objectifs. Toutefois, si l'ampleur de cette saisonnalité s'avérait supérieure aux attentes :
 - o pour les accessoires : son impact serait considéré comme « élevé » car bien que les accessoires premium NACON® s'adressent à des consommateurs avertis disposant des moyens financiers nécessaires pour acheter à toutes périodes de l'année, les ventes d'accessoires restent très liées à celles des consoles qui ont surtout lieu pendant la période des fêtes de fin d'année ; des ventes de fin d'année en-deçà des attentes de la Société impacteraient donc fortement le chiffre d'affaires annuel des accessoires,
 - o pour les jeux : son impact serait considéré comme « faible ».

3.2 RISQUES LIÉS À LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ

3.2.1 Risque lié aux acquisitions

Dans le cadre de sa politique de croissance externe, le Groupe estime être exposé plus spécifiquement à deux types de risques : les risques liés à la stratégie de croissance externe de la Société, et le risque lié à la dépréciation des Goodwills compte-tenu des acquisitions successives réalisées lors des exercices précédents.

La Société estime que le degré de criticité global de ce risque net sous divisé en deux sous-risques détaillés ci-dessous est « moyen ».

3.2.1.1 Risques liés à la stratégie de croissance externe de la Société

(se référer à la Note 1 en annexes des comptes combinés présents aux sections 18.1 et 18.2)

Le Groupe Bigben Interactive a procédé lors de l'exercice 2018/2019 à plusieurs acquisitions de sociétés tierces. Si le Groupe privilégie actuellement le renforcement de ses équipes afin d'accroître la capacité de production de ses propres studios de développement, il pourrait envisager à l'avenir, en fonction des opportunités de marché, d'acquérir de nouvelles entreprises ou technologies.

Dans le cadre de sa politique de croissance externe, le Groupe pourrait être exposé aux risques suivants :

- risques liés à l'intégration de ses salariés et à la rétention des talents (se reporter à la section 3.4.1)
- risques financiers :

² Définition NACON : jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs.

- non-respect par les cibles de leur business plans,
- révélation de faits ou d'événements défavorables affectants les cibles malgré les travaux de due diligence menés lors des acquisitions,
- dilution pour les actionnaires existants si les acquisitions sont effectuées, en tout ou partie, par émission d'actions nouvelles de la Société au profit des cédants des cibles.

L'activité, la situation financière, les résultats, le développement et les perspectives du Groupe pourraient être significativement affectés par la réalisation de l'un ou plusieurs de ces risques.

A noter que les acquisitions de la Société ont par le passé peu dilué les actionnaires existants. Les éventuels compléments de prix post acquisition ont toujours été versés en numéraire afin d'éviter toute dilution ultérieure des actionnaires existants. A titre indicatif, le montant estimé des compléments de prix que la Société pourrait être amenée à verser au titre des acquisitions déjà réalisées s'élève à 2,4 millions d'euros.

Il est utile de préciser que dans le cadre de son développement, la Société NACON n'a pas choisi une optique systématique de croissance externe et n'a ainsi pas pris en compte d'éventuelles nouvelles acquisitions lors de l'établissement de son business plan et des objectifs afférents. Elle privilégie actuellement le renforcement de ses équipes.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « faible », étant considéré que :

- le fait que NACON s'impose des critères de choix drastiques avant de valider une acquisition et que l'historique de ses acquisitions actuelles n'a mis en exergue aucun problème financier majeur réduisent le risque d'occurrence à un niveau « faible »,
- l'impact négatif de ce risque dans les circonstances de marché actuelles (impact sur la trésorerie et le niveau de rentabilité de la Société) serait susceptible d'être d'un niveau « moyen » au regard de son résultat net ou du pourcentage de dilution.

3.2.1.2 Risque induit de dépréciation des Goodwills

Le goodwill est un écart d'acquisition positif, appelé également survaleur. Un écart d'acquisition naît de la différence entre le prix d'acquisition et la juste valeur d'une société acquise. L'écart peut être positif (goodwill) ou négatif (badwill).

Le poste de Goodwill dans les comptes combinés de NACON résulte très largement de l'acquisition des cinq studios de développement en 2018 et 2019.

Dans les comptes combinés, les goodwills ne sont pas amortis, conformément à IFRS 3 « Regroupements d'entreprises », et IAS36 « dépréciation d'actif ». Ils font en revanche l'objet d'un test de perte de valeur au niveau de l'unité génératrice de trésorerie auxquels ils se rattachent (puisque ces actifs incorporels ne génèrent pas à eux seuls des flux de trésorerie indépendants), dès l'apparition d'indices de pertes de valeur, à savoir une modification significative des conditions de marché, une forte dégradation des résultats ou une situation nette négative, et au minimum une fois par an à la date de clôture. En cas de perte de valeur, celle-ci est inscrite en résultat. Le tableau de sensibilité au sein de l'annexe aux comptes combinés annuels (section 18.1 Note 1) met en avant les hypothèses susceptibles de conduire à une remise en cause des montants de goodwill aujourd'hui présents dans les comptes.

Bien que le risque paraisse réduit, du fait que les indications du marché Gaming et l'analyse des comparables effectuée lors des acquisitions susmentionnées semblent indiquer que les prix d'acquisition des studios de développement acquis en 2018 et 2019 n'ont pas été surestimés, l'évaluation à la juste valeur goodwill prend en compte un grand nombre d'hypothèses prospectives et estimations faisant appel au jugement qui pourraient être remises en cause et il n'est pas possible d'éliminer complètement sur le long terme le risque d'une future perte de valeur.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- les acquisitions des studios sont récentes et dans l'ordre de prix du marché, le marché des jeux vidéo est en pleine croissance, réduisant le risque d'occurrence à un niveau « faible »,
- l'impact négatif de ce risque s'il se matérialisait (impact sur les charges non récurrentes, le niveau de rentabilité et les actifs incorporels de la Société) serait « moyen » au regard de son

résultat net.

En revanche, la Société s'engage à rester vigilante et se réserve la possibilité d'accroître le niveau de son risque à « élevé » dans l'éventualité où le marché du gaming viendrait à décroître.

3.2.2 Risques de liquidité

(se référer aux notes 10, 33 et 41 en annexes des comptes combinés annuels et aux notes 9 et 11 en annexes des comptes combinés semestriels)

Le risque de liquidité correspond au risque que le Groupe ne soit pas en mesure de faire face à ses besoins de trésorerie grâce à ses ressources disponibles.

Au 30 septembre 2019, la trésorerie du Groupe s'élevait à 13,0 millions d'euros et le montant total de l'endettement financier net du Groupe s'élevait à 48,3 millions d'euros.

Conformément à la politique de financement du Groupe, les filiales sont essentiellement financées par des concours court terme et le recours à l'affacturage.

Les conditions de financement (hors affacturage) dont bénéficient les filiales de la Société dépendent de la perception de la solidité financière de la Société que peuvent avoir les prêteurs.

Les conventions de crédit(s) conclues par la Société et ses filiales imposent le respect de certains engagements (covenants).

Les covenants à respecter au 30 septembre 2019 étaient les suivants³:

covenants	valeur cible	statut
Ratio de couverture des frais financiers (EBITDA / Frais financiers)	> 6	Respecté
Ratio de levier net (Dettes financières nettes / EBITDA)	< 2	Respecté

Au 30 septembre 2019, le Groupe estime se conformer aux covenants auxquels il est soumis. En conséquence, la dette financière est positionnée conformément à ses échéances de paiement en court terme et moyen terme au sein des comptes combinés.

La Société évalue de façon régulière ses besoins de financement et de liquidité en fonction de sa capacité d'autofinancement et de ses besoins d'investissement et de son besoin en fonds de roulement. Elle entretient un dialogue régulier avec ses établissements financiers partenaires et négocie avec eux des moyens de financement appropriés à ses besoins.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- dans la mesure où le Groupe considère disposer, à la date du Document d'enregistrement, d'une capacité d'autofinancement suffisante afin de mettre en œuvre sa stratégie et de faire face à ses engagements financiers, le Groupe estime que le risque d'occurrence de ce risque « faible »,
- l'impact négatif de ce risque (impact sur la trésorerie et le niveau de rentabilité) serait susceptible d'être moyen au regard de son résultat net.

3.2.3 Risques de change

(notes 38 et 39 en annexes des comptes combinés)

La part du chiffre d'affaires facturé en monnaie autre que l'Euro (essentiellement en USD et en GBP

³ Se référer au préambule de la section 7 pour la définition de l'EBITDA.

pour le Royaume-Uni) représente moins de 6 % de l'ensemble du chiffre d'affaires NACON au 31 mars 2019 et environ 23 % au 30 septembre 2019. En revanche, environ 40% des achats du Groupe au 31 mars 2019 et environ 58% au 30 septembre 2019 sont libellés en USD. L'endettement du Groupe est, quant à lui, exclusivement libellé en Euro.

Le risque de change est concentré sur la société NACON du fait de la centralisation des approvisionnements qu'elle effectue pour les filiales européennes, en particulier via sa filiale de Hong Kong.

A l'avenir, le Groupe estime qu'une part croissante de ses revenus sera libellée en USD, notamment grâce à l'augmentation des ventes digitales et au développement de ses activités à l'international. Dans une telle hypothèse, le Groupe considère que cela devrait lui permettre de réduire son exposition au risque de change.

Dans le cadre de sa gestion du risque de change, le Groupe est engagé au 31 mars 2019 et au 30 septembre 2019 dans des contrats de type « FX TARN / Accumulateur ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme actuels en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

La valeur « mark to market » de ces instruments financiers était de -82 k€ au 31 mars 2019. Elle a été comptabilisée au passif en « autres créditeurs ».

La conséquence d'un taux de change défavorable serait l'enregistrement d'une perte de change au résultat financier impactant la rentabilité de la Société.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « faible », étant considéré que :

- les tests de sensibilité ci-dessus démontrent une approche prudente de la Société à l'égard des instruments dérivés financiers,
- les ventes en devises (notamment USD) ont vocation à se développer de plus en plus grâce aux ventes digitales de jeux compensant les futurs achats en USD (amélioration de la couverture naturelle), ces deux éléments réduisant le risque d'occurrence à un niveau « faible »,
- l'impact négatif de ce risque (impact sur la trésorerie et le niveau de rentabilité) serait susceptible d'être d'un niveau moyen au regard de son résultat net.

3.3 RISQUES LIÉS AU MARCHÉ

3.3.1 Risques liés à la dépendance aux consoliers et aux plateformes de jeux

Le marché du Gaming est caractérisé par une prédominance d'un nombre restreint d'acteurs : trois consoliers (SONY, Microsoft, Nintendo) et Steam (PC). De nouveaux entrants et de nouvelles plateformes de jeux apparaissent et devraient faire évoluer les liens de dépendance entre les acteurs du marché (voir la section 5.4.1.3).

A titre d'illustration, le poids du premier client du Groupe au 31 mars 2019 également consolier (SONY) est le suivant :

- 5,1% du chiffre d'affaires au 31/03/17,
- 6,1% du chiffre d'affaires au 31/03/18,
- 9,6% du chiffre d'affaires au 31/03/19.

Pour les jeux - risque de non-accréditation en tant qu'éditeur sur consoles

Afin de pouvoir devenir éditeur de jeux vidéo sur les plateformes développées par Microsoft (XboxOne, etc.), SONY (PS3, PS4, etc.) ou Nintendo (3DS, SWITCH, etc.), un éditeur a besoin d'une accréditation (*Publishing License Agreement*). Cette accréditation doit être renouvelée à chaque changement de

plateforme.

En conséquence, le refus de délivrance, le retrait ou le non-renouvellement d'une accréditation, auraient un impact négatif sur l'activité du Groupe ainsi que sur son résultat, étant toutefois précisé qu'une fois obtenu, il est peu fréquent qu'elle soit retirée à l'éditeur.

Pour les accessoires - risque lié aux systèmes fermés de consoles

Les dernières générations de console (Sony PlayStation® 4 et Microsoft Xbox One) avaient instauré des systèmes fermés, lesquels avaient freiné le développement des manettes par les tiers à leur lancement en 2014. Sans accord spécifique avec les consolistes, ces plateformes bloquaient en effet les manettes tierces qui, non reconnues par les consoles, dysfonctionnaient. En revanche les accessoires mineurs tels que les câbles et autres accessoires extérieurs ne subissaient pas ce blocage.

Les négociations au cas par cas d'accords de licence spécifiques avec ces fabricants de consoles ont jusqu'ici permis de limiter ce risque pour le Groupe :

- le Groupe avait ainsi négocié dès 2015 avec Sony un accord de licence spécifique pour les consoles PlayStation 3, ce qui avait permis d'enregistrer des ventes tangibles lors de l'exercice 2015/2016 avec des produits dédiés,
- compte-tenu du succès de sa manette pour Pro Gamers PC et de la qualité des produits du Groupe développés sous sa marque NACON®, NACON avait attiré l'attention du consolist SONY ; le Groupe et SONY avaient ainsi signé fin 2016 un accord pour le développement et la commercialisation de la manette Revolution Pro Controller sous licence PlayStation® 4 pour le segment haut de gamme (voir la section 5.1.2.2). Cet accord posa les fondations du partenariat avec SONY d'où s'ensuivirent plusieurs autres manettes et produits sous licence PlayStation®4 jusqu'à la toute dernière lancée en octobre 2019 : la manette filaire Revolution Pro controller 3 pour PlayStation®4.

Dans le cas où les consoles de nouvelle génération auraient à nouveau des systèmes fermés, NACON, disposant d'une technologie de pointe sur ses manettes se retrouverait dans une situation privilégiée, en comparaison de ses concurrents, pour renégocier des accords de partenariats. (se référer également au risque 3.5.2 « Risques d'exploitation de licences »).

La Société ne peut cependant garantir que ce système fermé soit appliqué pour toutes les futures générations de consoles (PS5, etc.) et ne dispose d'aucune information quant à la volonté des consolistes d'ouvrir ou non leurs systèmes aux accessoiristes tiers.

Pour les jeux et accessoires - risque de coûts supplémentaires de développement générés par le passage aux consoles de nouvelle génération

Le passage aux nouvelles consoles de 9ème génération (PS5, Xbox Series X...) à horizon fin 2020 devrait générer des coûts supplémentaires mais que la Société estime maîtrisables.

Pour les jeux, la Société anticipe, comme pour chaque passage à une nouvelle génération de consoles, de devoir procéder à des « upgrade » des moteurs qu'elle développe (par exemple le KT engine utilisé pour WRC). Aucun coût ne devrait cependant être supporté par la Société pour l'usage de technologies indépendantes (par exemple, le moteur Unreal dont le coût représente un coût variable directement lié aux ventes du jeu).

En revanche, le chiffre d'affaires généré par ces jeux pourrait être supérieur dans la mesure où ils pourront être commercialisés sur deux plateformes simultanément (PS4 et PS5 par exemple) compte tenu de la rétro-compatibilité attendue entre les deux générations de consoles (les jeux PS4 devraient fonctionner sur PS5 mais pas l'inverse).

La Société estime que les coûts induits par cette évolution seront plus faibles que les revenus supplémentaires tirés de la vente de jeux.

Quant aux accessoires, le passage aux nouvelles consoles ne devrait générer que quelques coûts supplémentaires de R&D (très similaires à ceux subis lors de l'évolution classique entre les différentes manettes).

Pour les jeux et accessoires - Risque lié au non-respect des contraintes techniques des consoles et plateformes

Si la Société ne parvenait pas à adresser les contraintes techniques imposées par les constructeurs de consoles ou par les plateformes, ses perspectives de croissance, sa situation financière, ses résultats et son développement en seraient négativement affectés.

Pour les Jeux

La Société développe des jeux pour les consoles SONY, Microsoft et Nintendo qui figurent parmi les trois principaux mondiaux et diverses plateformes (Steam, Epic, etc.). Un processus rigoureux nécessite de soumettre le projet de jeu à diverses étapes clés ; cette soumission du projet de jeu au consoleur ou à la plateforme est effectuée par l'équipe Edition. En effet, le consoleur ou la plateforme, après avoir approuvé le concept de jeu, vérifie la conformité de celui-ci à son cahier des charges. Le risque principal pour NACON réside dans les éventuelles modifications ou compléments demandés par le consoleur ou la plateforme. De tels modifications ou compléments pourraient amener la production du jeu à prendre du retard voire à décaler la sortie du jeu ce qui pourrait avoir un impact négatif sur les résultats de la Société.

Afin de réduire les risques liés au non-respect des contraintes techniques des consoles/plateformes, la Société renforce sa vigilance sur les points suivants :

- elle dispose d'un service qualité qui s'assurent tout au long du processus de développement que les contraintes techniques du cahier des charges générique des consoles est respecté,
- elle a systématiquement recours en fin de projet à des sociétés de « debuggages » spécialisées dans les phases de pré-certification.

Pour les Accessoires

Dans le cadre de ses partenariats avec les consoles (et en particulier SONY), l'accessoire concerné est soumis à un processus rigoureux de tests avant d'obtenir la validation pour commercialisation par le consoleur, voire dans le cas de SONY, qui lui permettra d'être vendu comme produit officiellement licencié par SONY.

Afin de réduire les risques liés au non-respect des contraintes techniques des consoles, la Société renforce sa vigilance sur les points suivants :

- elle propose des projets très aboutis lors de la phase de « concept approval »,
- durant tout le développement elle respecte scrupuleusement le cahier des charges spécifique imposé par le consoleur et teste de multiples prototypes avant d'en soumettre un au consoleur,
- elle anticipe la commercialisation en préparant minutieusement l'accord de licence par région.

Niveau de criticité global du risque

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

La probabilité d'occurrence d'un tel risque est évaluée pour les accessoires et les jeux à un niveau « moyen » :

- pour les jeux : la tendance actuelle vers le « cloud gaming » et la création de nouvelles plateformes (Epic Games Store, EA Origin, Google Stadia, Xbox Gamepass, PS Plus, etc.) qui représentent autant de clients potentiels, ainsi que l'importance accordée au contenu des jeux plutôt qu'à leur support de vente devrait réduire à l'avenir la probabilité d'occurrence de ce risque de dépendance vis-à-vis des consoles à un niveau « faible »,
- tandis que pour les accessoires, le pouvoir d'influence des consoles et la menace de nouveaux systèmes fermés auxquels la Société n'aurait pas accès restent importants maintenant le risque d'occurrence à un niveau « moyen » ;

L'ampleur de ce risque est, quant à elle, évaluée à un niveau « moyen » :

- l'impact négatif de ce risque dans les circonstances de marché actuelles (impact sur le

chiffre d'affaires et le niveau de rentabilité de la Société) serait ainsi susceptible au regard de son résultat net d'être :

- o « faible » pour les jeux qui sont édités sur de nombreuses plateformes concurrentes et « élevé » pour les accessoires, dont le chiffre d'affaires et la rentabilité dépendent fortement de la relation actuelle avec le consorcié SONY.

3.3.2 Risques liés à l'environnement concurrentiel

Les marchés du jeu vidéo et des accessoires pour consoles sont caractérisés par une concurrence importante et qui pourrait s'intensifier. Le marché du Gaming évolue rapidement et le Groupe fait face à la concurrence d'acteurs divers. Le succès des jeux de la Société pourrait être impacté par la performance des titres d'éditeurs concurrents.

Par ailleurs, il ne peut être exclu que les concurrents du Groupe développent des accessoires comprenant des innovations technologiques ou artistiques qui pourraient avoir une influence sur les usages des joueurs, très sensibles aux fonctionnalités des accessoires gaming comme à la qualité et au contenu des jeux, et les détourner des jeux et accessoires de la Société.

La survenance d'une ou plusieurs de ces hypothèses serait susceptible de réduire les parts de marché du Groupe et d'avoir un effet défavorable sur ses activités, sa situation financière, son développement, ses résultats et ses perspectives. Une concurrence accrue pourrait également conduire le Groupe à augmenter ses dépenses d'investissement/coûts de développement afin d'être en mesure de mettre sur le marché ses propres jeux ou accessoires.

La Société considère néanmoins pouvoir défendre ses parts de marché actuelles et en conquérir de nouvelles de par les actions qu'elle mène et notamment :

- une animation permanente auprès des joueurs (community managers, présence sur des salons et manifestations dédiés aux loisirs interactifs...) afin de percevoir les tendances et attentes de cette communauté,
- la recherche d'un référencement toujours plus large auprès de la grande distribution, en direct dans ses pays d'implantation ou par l'intermédiaire de distributeurs locaux (accessoires).

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- du fait que peu d'acteurs existent sur le marché du gaming, le risque d'occurrence est globalement « faible » :
 - o pour les Accessoires de NACON qui disposent de technologies avancées et sont dûment brevetés, ce risque d'occurrence est évalué à « faible »,
 - o pour les Jeux : le marché AA est constitué de niches généralement adressées par un seul acteur à la fois compte tenu du potentiel de revenus envisageables. Si des concurrents venaient à développer un jeu sur un thème similaire à celui d'un jeu de NACON et à le commercialiser avant NACON, cela réduirait d'autant ses revenus. Ce cas est rare mais s'est déjà produit par le passé, ce qui conduit à évaluer ce risque d'occurrence également à un niveau « faible »,
- néanmoins, ce risque, s'il se concrétisait, aurait un impact « élevé » (impact sur le chiffre d'affaires et le niveau de rentabilité de la Société), les consommateurs n'achetant qu'un produit parmi l'offre multiple.

3.4 RISQUES LIÉS À L'ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ

3.4.1 Risques liés au recrutement et à la fidélisation du personnel

Si la Société ne conservait pas son équipe dirigeante et ses collaborateurs clés ou si elle n'attirait pas de nouveaux talents, elle pourrait ne pas être en mesure de soutenir sa croissance ou de réaliser ses objectifs commerciaux.

Risque lié à la recherche et à la fidélisation des talents

Le marché du jeu vidéo étant très concurrentiel et les profils des développeurs rares et très recherchés, la réussite de NACON dépend très largement du talent, des compétences et de l'implication de certains collaborateurs clés.

En effet, les compétences liées à la création de jeu vidéo vont au-delà du codage : très récentes, elles évoluent très rapidement en fonction des technologies. De nouveaux métiers sont nés dans les dix dernières années : (*game designer, sound designer, producer, etc.*) rendant le recrutement de ces postes d'autant plus difficile qu'ils sont méconnus. Peu d'écoles dans le monde forment actuellement à ces métiers et les promotions qui en sortent n'arrivent pas à réguler le déséquilibre offre/demande présent sur le marché, les jeunes diplômés privilégiant souvent les grands studios de développement à plus forte notoriété au détriment des petits studios. Afin de poursuivre son développement, la Société aura besoin de recruter de nouveaux collaborateurs de haut niveau avec un fort degré d'implication. NACON fait face à une forte concurrence française et étrangère pour recruter, fidéliser et offrir des perspectives d'évolution aux équipes techniques hautement qualifiées. Compte tenu de l'intensité de cette concurrence, la Société pourrait ne pas être en mesure d'attirer ou de fidéliser ces personnes clés à des conditions qui soient acceptables d'un point de vue financier.

L'incapacité de NACON à attirer et fidéliser ces personnes clés pourrait empêcher la Société d'atteindre ses objectifs et pourrait donc avoir un effet défavorable significatif sur son activité, sa situation financière, ses résultats et ses perspectives de développement.

En outre, dans le cas où des salariés clés rejoindraient un concurrent, le Groupe pourrait perdre une partie de son savoir-faire et voir les risques de perte de clientèle se renforcer. Ces circonstances pourraient avoir un effet défavorable significatif sur les activités, la situation financière, les résultats et les perspectives du Groupe. Toutefois, le Groupe considère que certaines tâches effectuées par ces collaborateurs clés pourraient être effectuées par d'autres salariés après une période de formation et de transition.

C'est pourquoi NACON mène une politique de ressources humaines active en termes de recrutement, formation et fidélisation de ses talents ainsi que de détection de nouveaux talents à travers les initiatives suivantes :

- recherche active de profils expérimentés avec les bases de données professionnelles ou réseaux,
- accueil régulier de stagiaires des meilleures écoles (ingénieurs, jeux vidéo, 3D, etc.),
- responsabilisation et autonomie accordée dans le travail,
- politique de rémunération attractive avec, le cas échéant, une fidélisation des talents grâce à l'attribution gratuite d'actions de la Société basée sur une présence des bénéficiaires à terme,
- cadre de travail agréable et convivial, décoration personnalisée par les employés, multiplication d'événements de team building dans l'objectif de fédérer les équipes autour de projets communs, repas, événements festifs, voyages à l'étranger pour des salons internationaux ou des repérages, etc.

Le taux de « turnover » des employés des studios ayant quitté le Groupe au cours de l'année suivant l'acquisition de leur employeur a été faible.

Ainsi pour le studio Cyanide, il était de 11% au 3 septembre 2019 tandis que le turnover de l'ensemble des studios est estimé à environ 10%, ce qui est en deçà des normes du secteur.

Comme explicité en section 15.1, les studios (hors Spiders et RaceWard) ont également vu augmenter

leur effectif de 227 à 241 employés entre le 31 mars 19 et le 30 septembre 2019 tandis que le périmètre ex-Bigben restait stable passant de 162 à 158 personnes avec un taux de turnover d'environ 7%.

Risque lié aux acquisitions : intégration des salariés

Toute opération de croissance externe comporte des risques quant à l'intégration de ses salariés. Un salarié mécontent pourrait ainsi quitter l'entreprise en emmenant son savoir-faire et son expérience pour rejoindre un concurrent.

Le risque est d'autant plus grand pour NACON que l'effectif du Groupe est constitué d'environ 65% de collaborateurs qui ne faisaient pas partie de l'effectif du Groupe au 31 mars 2018, et qui donc sont susceptibles de n'avoir qu'un niveau d'attachement limité au Groupe.

C'est pourquoi NACON mène une politique d'intégration innovante qui évite tout bouleversement souvent susceptible de déstabilisation des collaborateurs :

- le président fondateur de chaque studio continue à diriger son studio de la même façon qu'il/elle le faisait auparavant,
- chaque studio :
 - o continue à être géré en tant que studio indépendant par l'équipe Edition du siège,
 - o a gardé son autonomie (financière et organisationnelle),
 - o devient désormais force de proposition créative lors des réunions bimensuelles du « Publishing Committee » qui regroupe les patrons des studios ainsi que la Direction et l'équipe Edition,
- aucun changement, hormis la remontée des données de reporting groupe à NACON par l'équipe financière, n'est ainsi intervenu dans la vie quotidienne des salariés des studios (même fonction, lieu de travail, etc.),
- les salariés de ces studios, comme ceux du Groupe, bénéficient d'actions gratuites afin de favoriser leur fidélisation à terme.

Le taux de « turnover » des employés des studios ayant quitté le Groupe au cours de l'année suivant leur acquisition a ainsi été faible.

Risque de dépendance aux personnes clé du Comité de Direction

Le succès de la Société dépend en grande partie des actions et des efforts entrepris par son Président Directeur Général Alain Falc, de son équipe de Direction, et des Directeurs de studios de développement.

La perte de leurs compétences pourrait altérer les capacités de la Société à atteindre ses objectifs et à mettre en œuvre sa stratégie, et ainsi avoir un effet défavorable significatif sur son activité, ses résultats, sa situation financière, son développement et ses perspectives.

Dans le cas d'une absence longue durée de ces hommes clé, la Société a fait en sorte que les équipes actuellement en place soient en mesure de poursuivre les travaux initiés, notamment par le biais de formation en interne des adjoints de ces hommes-clé. L'équipe de Direction est ainsi autonome dans la gestion du quotidien de NACON.

Criticité globale du risque

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est élevé, étant considéré que :

- bien que la Société évalue le niveau de ce risque d'occurrence à « moyen » du fait :
 - o que les salariés et hommes-clé soient fidélisés par différentes mesures (se référer aux sections 13 « Rémunérations » et 15 « Salariés »), notamment via l'attribution d'actions gratuites (conditionnée, le cas échéant à la présence du bénéficiaire et/ou à l'atteinte de certains objectifs par ce dernier) »
 - o que le taux de « turnover » des employés des studios ayant quitté NACON durant leur première année au sein du groupe, a été faible,
 - o et que la présence de Monsieur Alain Falc, en sa qualité de PDG de NACON et le fait qu'il soit par ailleurs actionnaire important de Bigben Interactive rendent son implication au sein de NACON extrêmement forte.
- la réalisation des événements décrits dans la présente section pourrait empêcher la

Société d'atteindre ses objectifs et avoir un impact négatif élevé sur son chiffre d'affaires et sa rentabilité).

3.4.2 Risques liés à l'influence exercée sur la Société par sa société mère Bigben Interactive et ses actionnaires

La Société est le fruit d'une réorganisation (par le biais d'une opération d'apport partiel d'actifs) des activités au sein du groupe de sociétés constitué par la société Bigben Interactive, regroupant l'activité attachée au « Pôle Gaming » de développement, d'édition, de commercialisation et de distribution de logiciels de jeux vidéo en physique et en digital, ainsi que de conception, de développement, de fabrication et de négoce d'accessoires de jeux vidéo.

La société Bigben Interactive détient, à la date du Document d'enregistrement, l'intégralité⁴ du capital de la Société et demeurera l'actionnaire majoritaire à l'issue de l'admission des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris. Bien que la Société ait mis en place une structure de gouvernance qu'elle estime conforme au code Middlenext (voir la Section 14 du Document d'enregistrement) et que les deux sociétés (Bigben Interactive et NACON) ne disposent d'aucun mandataire social dirigeant commun (Directeur général et/ou Directeur Général Délégué)⁵, la société Bigben Interactive pourrait être en mesure d'avoir une influence déterminante sur la plupart des décisions stratégiques du Groupe, notamment, celles requérant l'approbation des actionnaires (l'élection et la révocation des membres du conseil d'administration, la distribution de dividendes, la modification des statuts et la décision d'engager des opérations importantes pour le Groupe, notamment de croissance externe en France et à l'étranger, y compris de nouvelles émissions de titres de capital).

Il convient également de rappeler que les deux actionnaires principaux de Bigben Interactive sont le Groupe Bolloré (qui détient 20,1 % du capital et 17,7% des droits de vote bruts de la Société Bigben Interactive au 30 novembre 2019) et Monsieur Alain FALC (qui détient directement et indirectement environ 13,2 % du capital et 22,9% des droits de vote bruts de la Société Bigben Interactive au 30 novembre 2019) ; à ce titre ils disposent d'une influence notable sur Bigben Interactive et donc sur NACON, étant également précisé que ces deux actionnaires principaux de Bigben Interactive sont également représentés au conseil d'administration de NACON (Monsieur Alain Falc étant par ailleurs Président-Directeur général de NACON).

Néanmoins, l'actionnariat historiquement très stable au niveau de la société mère Bigben Interactive ainsi que le fait qu'Alain Falc conserve son mandat de Président du conseil d'administration de Bigben Interactive laisse présager d'une confiance dans la gestion et la stratégie adoptées par le Groupe tant qu'elles s'avéreront prudentes, justifiables, adaptées aux opportunités et conditions particulières du marché et génératrices de rentabilité.

L'historique de Bigben Interactive se fait également le témoin d'un Groupe qui n'intervient pas de façon intempestive dans la gestion de ses filiales. La politique globale que souhaite mener le Groupe Bigben Interactive vise d'ailleurs à :

- optimiser le potentiel de chacune de ses entités tout en leur laissant un maximum d'autonomie dans la gestion quotidienne,
- exploiter les synergies existantes et en développer de nouvelles.

La Société estime donc que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

⁴ Etant précisé que six membres du conseil d'administration possèdent chacun une action de la Société au titre d'un prêt de consommation d'actions consenti par la société Bigben Interactive qui prendra automatiquement fin à l'issue de la première cotation.

⁵ Messieurs Alain Falc et Laurent Honoret, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société Bigben Interactive ont décidé, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, de démissionner de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive ; il est précisé que Monsieur Alain Falc conserve son mandat de Président du conseil d'administration de la société Bigben Interactive.

- bien que la Société évalue le niveau du risque d'occurrence à « élevé » du fait que les actionnaires principaux de Bigben Interactive se sentent engagés dans la stratégie du Groupe et que le Groupe Bolloré dispose de deux sièges au Conseil d'Administration de NACON,
- la base de l'actionnariat reste stable depuis plus de dix ans, et les mesures décidées au Conseil d'Administration de Bigben pour l'activité Gaming se sont reflétées par le passé dans une hausse de rentabilité pour cette branche et une hausse corrélative du cours de l'action Bigben,
- les sociétés Bigben Interactive et NACON disposent chacune d'une direction opérationnelle distincte sans mandataire social dirigeant commun ;
- la réalisation des événements décrits dans la présente section ne pourrait donc avoir qu'un impact négatif faible sur la Société (non atteinte des objectifs de la Société, impact sur le chiffre d'affaires et la rentabilité).

3.5 RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES

3.5.1 Risques liés à la perte du bénéfice de certains dispositifs fiscaux avantageux

Certains studios de développement du Groupe bénéficient du Crédit d'Impôt Jeu Vidéo français (CIJV) ou canadien. Ces crédits d'impôts constituent des mécanismes d'incitation fiscale permettant aux entreprises de création de déduire de leur impôt une part des dépenses de production d'un jeu.

Créé en 2008, le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo français a connu une revalorisation très significative s'appliquant à compter du 1er janvier 2017, à travers :

- le relèvement du taux de 20 à 30% des dépenses de production composées des :
 - o dotations aux amortissements des immobilisations créées ou acquises à l'état neuf (les dotations aux amortissements des immeubles ne sont pas retenues),
 - o rémunérations versées aux auteurs ayant participé à la création du jeu vidéo, en application d'un contrat de cession de droits d'exploitation de la propriété intellectuelle ainsi que les charges sociales afférentes,
 - o dépenses de personnel relatives aux salariés de l'entreprise ainsi que les charges sociales afférentes et les dépenses salariales des personnels techniques et administratifs qui y concourent,
 - o autres dépenses de fonctionnement (achats de matières, fournitures et matériels, les loyers des immeubles, les frais d'entretien et de réparation afférents à ces immeubles, les frais de voyage et de déplacement, les frais de documentation technique et les frais postaux et de communication électronique,
- le doublement du plafond de crédit d'impôt dont chaque entreprise peut bénéficier (de 3 à 6 M€ par an),
- l'augmentation des dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt de 1 à 2 M€.

Le studio Amusement Cyanide Inc. présent à Québec (Canada) bénéficie quant à lui du Crédit d'impôt pour des titres multimédias (CITM).

Une société admissible qui, dans l'année d'imposition, a un établissement au Québec et détient une attestation d'admissibilité valide délivrée pour l'année par *Investissement Québec* à l'égard d'un bien qui est un titre multimédia peut, à certaines conditions, demander un crédit d'impôt relativement aux dépenses de main-d'œuvre admissible qu'elle a engagées et payées pour les travaux de production admissibles relatifs à ce bien.

Le taux du crédit d'impôts est de 37,5 % pour un titre disponible en version française qui est destiné à être commercialisé, 30 % pour un titre non disponible en version française qui est destiné à être commercialisé et 26,25 % pour tout autre titre. La filiale canadienne de Cyanide, se qualifie généralement pour le taux de 37,5%.

Les CIJV/CITM constituent une ressource financière importante des studios de développement du Groupe. Les CIJV/CITM comptabilisés par ces quatre studios au 31 mars 2019 s'élèvent à 1,5M€ (prorata en fonction des mois de présence des studios) et devraient atteindre 2,4M€ au 31 mars 2020 (estimé en

année pleine sans prorata).

Bien que les studios du Groupe aient l'habitude de présenter des dossiers à l'administration fiscale et de recevoir leurs accords et malgré la revalorisation récente du CIJV, il ne peut être exclu que les services fiscaux remettent en cause les modes de calcul des dépenses retenues par ces studios pour la détermination des montants dont ils peuvent bénéficier. De même, bien que le dispositif ait été pérennisé en 2017, il ne peut être exclu, qu'au-delà, un changement de la réglementation applicable réduise le bénéfice futur du CIJV ou ne permette plus à ces studios d'en bénéficier.

Dans un tel cas, les ressources financières des studios du Groupe s'en trouveraient limitées et les coûts de développement des jeux augmenteraient ce qui pourrait les contraindre à revoir le rythme de sortie de ses jeux et/ou à limiter le nombre de ceux qu'ils entendent développer.

Le groupe estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- les états français et canadien n'ont fait montre d'aucune velléité de diminuer ces aides incitatives, génératrice d'embauche sur le marché du gaming, réduisant le risque d'occurrence à minima dans le court terme à un niveau « faible »,
- l'impact négatif de ce risque (impact sur le niveau de rentabilité) serait considéré comme « élevé » au regard de son résultat net.

3.5.2 Risques liés à la propriété intellectuelle et industrielle et aux contrats de licences

Risques de propriété industrielle

Dans le domaine de la propriété industrielle, les logos, les marques du Groupe sont déposées en France et pour partie en Europe et / ou dans le monde entier. La Société a étendu la protection de sa marque phare NACON et de ses autres marques, en procédant à l'enregistrement de noms de domaine correspondants. La surveillance des marques de la Société a été confiée à un cabinet spécialisé en propriété industrielle.

Hormis pour ses jeux et accessoires licenciés pour lesquels NACON négocie des contrats de licences séparés ou pour les rares jeux distribués ou sous accord de co-Edition (Sherlock Holmes, Sinking City, Bee Simulator, AO Tennis 2), NACON détient l'intégralité de la propriété intellectuelle de ses marques ou jeux. Les brevets, marques et modèles sont détenus par Nacon SA tandis que les licences sont hébergées par Nacon (HK) Ltd.

La Société maîtrise sa recherche et développement ainsi qu'une partie de sa production. En effet, son bureau d'études basé à Hong Kong est proche des sites de fabrication et assure ainsi un suivi attentif du risque technologique. NACON dispose de nombreux brevets afin de protéger ses produits (se référer à la section 5.5.3.1).

Les brevets, marques, secrets industriels, savoir-faire et autres titres de propriété intellectuelle et industrielle que le Groupe exploite sont particulièrement importants pour son activité (voir la section 5.4 du Document d'enregistrement). Toute utilisation abusive par des tiers de ces droits est susceptible d'avoir des conséquences préjudiciables pour ses activités et sa réputation. Le Groupe se fonde sur les lois régissant la propriété intellectuelle dans différents pays ainsi que sur les accords contractuels conclus avec ses collaborateurs, clients, partenaires commerciaux et autres interlocuteurs pour protéger ses droits en la matière. Malgré les précautions dont il s'entoure, des tiers pourraient toutefois utiliser ces droits sans autorisation. Le Groupe ne peut par ailleurs garantir que les droits qu'elle a déposés ou enregistrés, notamment ses brevets, couvrent de manière efficace et suffisante les produits qu'elle commercialise. Par ailleurs, le Groupe pourrait faire l'objet d'actions de la part de tiers pour violation de leurs droits de propriété intellectuelle. Toute action contre le Groupe relative à ses droits de propriété intellectuelle ou à ceux de tiers, quelle qu'en soit l'issue, pourrait engendrer des coûts substantiels, nécessiter une mobilisation importante de l'équipe dirigeante du Groupe au détriment du développement opérationnel du Groupe, compromettre la réputation du Groupe et, en conséquence, impacter sa situation financière.

Risques d'exploitation de licences

Au cours des dernières années, le Groupe a signé des licences importantes avec SONY afin de devenir partenaire spécifique pour le développement d'accessoires à destination des plateformes

PlayStation 3 et PlayStation 4. Comme explicité au risque 3.3.1. « Risque lié aux systèmes fermés de consoles », il est utile de préciser qu'il existe une certaine dépendance de NACON vis-à-vis des licences accordées par SONY et des contrats qui lient les deux partenaires notamment pour les manettes *Revolution*, mais que cette dépendance est limitée. Les contrats qui lient NACON à Sony ne sont, en effet, pas exclusifs. Tous les développements et les brevets qui s'y rattachent sont la propriété exclusive de NACON. Le choix de travailler prioritairement avec SONY a été fait au regard de la configuration du marché et des opportunités que présentait ce partenariat entre les deux sociétés. NACON sera toujours vigilant et attentif à l'évolution du marché et adaptera sa stratégie en fonction. La perte de ces contrats SONY aurait un impact significatif à court et moyen terme. La Société estime cependant qu'elle pourrait changer de licencieur ou distribuer auprès d'autres plateformes, la technologie des manettes *Révolution* appartenant à NACON et pouvant être proposée à d'autres clients consociés ou plateformes de distribution digitales le cas échéant. La Société ne peut cependant garantir qu'elle parviendra à signer un contrat de licence avec une société offrant les mêmes perspectives de croissance de chiffre d'affaires que celles liées aux plateformes SONY. Par ailleurs, elle ne peut garantir qu'une distribution auprès d'autres plateformes lui permettrait une visibilité ou un chiffre d'affaires et une rentabilité identique.

Chiffre d'Affaires de ventes d'accessoires SONY du Groupe

- au 31/3/19 : 30,7 M€ (56% du CA Accessoires 2018/19),
- au 31/3/18 : 27,5 M€ (53% du CA Accessoires 2017/18),
- au 31/3/17 : 12,5 M€ (36% du CA Accessoires 2016/17).

Dans le domaine des jeux vidéo, des contrats de licences sont régulièrement conclus pour l'acquisition des droits d'exploitation de matrices de jeux vidéo dans le cadre de l'Édition.

Enfin, il est précisé que NACON peut conclure des accords de Distribution Exclusive avec certains éditeurs de jeux, comme Square Enix (*Final Fantasy*, *Tomb Raider*, etc), ou Milestone (*MotoXGP*), afin de distribuer les jeux développés par ce type d'acteurs. Dans ce contexte, une partie de l'activité du Groupe reste dépendante des calendriers de sorties des jeux mis sur le marché par ces acteurs.

En outre, la licence WRC a ainsi été signée pour les 3 prochaines années/opus jusqu'à l'exercice 2022/23.

La Société estime que sa dépendance à l'activité résultant de l'exploitation de licences (que cela soit pour des accessoires de jeu vidéo ou plus largement de jeux vidéo) reste relative et diffuse, NACON considérant être toujours assez indépendant dans les développements et la commercialisation de produits.

Risques liés aux jeux

Risques liés au piratage et à la contrefaçon

Dans certains jeux, la Société recrée des mondes imaginaires proches de la réalité, exposant la Société à d'éventuels risques d'allégations de contrefaçons de droits d'auteur.

La Société a mis en place des mesures aux termes desquelles ses jeux sont passés en revue avec des protocoles que la Société estime adaptés à son industrie afin de limiter les risques de contrefaçon. D'autre part, les jeux de la Société pourraient être piratés c'est à dire copiés ou transférés illégalement et sans bénéfice pour la société.

Les plateformes de distribution tels que Steam (PC), Playstation Network (PS3, PS4...), Xbox Live (Xbox One...), Epic, etc. exigent une connexion pour pouvoir bénéficier des outils proposés, échanges, discussions avec les autres joueurs via des messages texte ou voix, affichage des trophées et des avatars, outils de capture et de partage, connexions aux réseaux sociaux. Cette connexion ainsi que l'identification induite du joueur limitent le piratage.

Enfin, les créations de NACON peuvent être contrefaites par des tiers.

Comme toute société exerçant une activité créative, NACON peut être victime de contrefaçon (reprise des éléments graphiques et/ou des scénarii originaux par exemple).

NACON a mis en place des mesures de surveillance du marché français et international et est susceptible d'agir, en contrefaçon et/ou en concurrence déloyale, pour préserver ses droits et faire cesser tout agissement délictueux.

Enfin, un des employés de la Société pourrait s'inspirer d'un jeu d'un concurrent pour développer son propre environnement de jeu. Dans une telle hypothèse, la responsabilité de la Société pourrait être mise en cause pour contrefaçon. Une action contre la Société sur ce fondement pourrait avoir un effet défavorable sur son activité, ses résultats et sa situation financière, ses résultats et ses perspectives.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- la Société dispose d'un service juridique spécialisé en propriété intellectuelle, d'équipes internes en charge de la R&D et fait appel à des cabinets extérieurs d'experts sur le sujet, qui mènent une veille permanente afin de s'assurer que ses produits, marques et logos ne sont pas copiés, contrefaits et qu'ils répondent aux cahiers des charges des licenciés, réduisant la probabilité d'occurrence de ce risque à un niveau « moyen »,
- la réalisation des événements décrits dans la présente section ne pourrait avoir qu'un impact modéré sur la Société, sachant qu'une contrefaçon de grande ampleur se traduirait immédiatement par une chute des revenus, ce qui attirerait immédiatement les soupçons (non atteinte des objectifs de la Société, impact sur le chiffre d'affaires et la rentabilité).

3.5.3 Risques liés aux procédures judiciaires et administratives

Dans le cours normal de leurs activités, les sociétés du Groupe peuvent être impliquées dans un certain nombre de procédures judiciaires, administratives, pénales ou arbitrales notamment en matière de concurrence, de propriété intellectuelle ou industrielle. Le litige significatif en cours susceptible d'avoir des effets sur la Société est détaillé à la section 18.6 du Document d'enregistrement. Au 30 septembre 2019, le montant total de la provision pour litiges du Groupe s'élevait à 530 K euros (voir la note 14 des comptes combinés annuels 2018/2019 inclus à la section 18.1 du Document d'enregistrement et la note 10 des comptes combinés semestriels 2019/2020 inclus à la section 18.2 du Document d'enregistrement).

Il ne peut être exclu que, dans l'avenir, de nouvelles procédures, connexes ou non aux procédures en cours, relatives aux risques identifiés par le Groupe ou liées à de nouveaux risques, soient engagées à l'encontre de l'une des entités du Groupe. Ces procédures, si elles connaissaient une issue défavorable, pourraient avoir un effet défavorable significatif sur l'activité, la situation financière, les résultats et les perspectives du Groupe.

La Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « moyen », étant considéré que :

- la Société veille à n'engager de relations commerciales qu'avec des partenaires reconnus comme « fiables » sur le marché et son service juridique reste vigilant lors de la signature des contrats afin que leurs clauses contractuelles protègent au mieux les intérêts de l'entreprise, réduisant la probabilité d'occurrence de ce risque à un niveau « moyen »,
- mais que la réalisation des événements décrits dans la présente section pourrait avoir un impact élevé sur la Société (non atteinte des objectifs de la Société, impact sur son niveau de rentabilité).

3.5.4 Risques liés au traitement des données personnelles - Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD)

La Société estime se conformer aux principales dispositions du règlement n°2016/679 du 27 avril 2016 (le « RGPD »). Elle a eu recours à l'accompagnement par un consultant externe. Les risques liés au RGPD sont limités dans la mesure où la Société, dans le cadre de son activité de démarchage commercial sur Internet, ou de vente sur des plateformes tierces, ne récolte pas de données personnelles sensibles au sens du RGPD. L'ensemble des données récoltées sont identifiées, avec un délai d'effacement et un motif de licéité associé.

Tout manquement aux réglementations qui lui sont applicables, ou l'incapacité à s'adapter à de possibles évolutions réglementaires plus restrictives ou contraignantes, pourrait exposer la Société à de possibles sanctions de diverses natures : financières, civiles, pénales ou administratives pouvant aller jusqu'à la fermeture momentanée ou définitive du site de production.

L'occurrence de l'un ou plusieurs de ces risques impacterait de manière défavorable l'activité, les résultats, la situation financière et les perspectives de développement de la Société.

N'étant actuellement que peu concerné par cette réglementation, la Société estime que le degré de criticité de ce risque net est « faible ». En revanche, la Société s'engage à rester vigilante et se réserve la possibilité d'accroître le niveau de son risque à un niveau « moyen » dans l'éventualité où ses modes de distribution viendraient à changer significativement.

3.6 ASSURANCE ET COUVERTURE DES RISQUES

Le Groupe dispose d'assurances pour l'essentiel des risques généraux inhérents à l'exercice de son activité. Il a notamment une assurance « multirisques » en dommages y compris les pertes d'exploitation, une assurance du parc automobile ainsi qu'une assurance responsabilité civile de l'entreprise couvrant les dommages corporels, matériels et immatériels confondus. A cet égard, une Police Master Groupe « RC Exploitation + Produits » couvre NACON et ses filiales de distribution, en sus des polices locales souscrites par chaque entité. Les risques susceptibles d'être encourus ont été objectivement appréciés et bénéficient d'une couverture appropriée.

Hormis pour les expéditions de marchandises à valeur unitaire élevée, le Groupe ne souscrit pas d'assurance pour les marchandises transportées. Il sélectionne en revanche ses prestataires avec la plus grande rigueur afin de limiter ses risques.

En matière de responsabilité civile des mandataires sociaux, la police souscrite par NACON couvre aujourd'hui l'ensemble de ses filiales, françaises et étrangères. La typologie des principaux clients réguliers du Groupe, à savoir les acteurs de la grande distribution européenne dont la solvabilité est avérée, limite le risque de crédit pour le Groupe. Les autres clients, y compris l'intégralité des clients à l'Export, font l'objet d'une assurance-crédit lorsque le Groupe est exposé.

Le Groupe estime que la nature des risques couverts par ces assurances est conforme à la pratique retenue dans son secteur d'activité, et qu'aucun risque significatif n'est, à la connaissance de la Société, exclu de sa politique de couverture en la matière.

4. INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ

4.1 DÉNOMINATION SOCIALE DE LA SOCIÉTÉ

La Société a pour dénomination sociale : NACON.

La Société a pour dénominations commerciales suivantes : NACON et Games.fr.

4.2 LIEU ET NUMÉRO D'ENREGISTREMENT DE LA SOCIÉTÉ

La Société a été constituée sous forme de société par actions simplifiée et immatriculée au Greffe du Tribunal de Commerce de Lille Métropole le 18 juillet 2019 avant d'être transformée en société anonyme à conseil d'administration par la décision de l'assemblée générale en date du [_o_] 2019.

La Société est immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Lille Métropole sous le numéro unique d'identification 852 538 461.

Son numéro LEI est le 969500A4R8HLXMZQDT80.

4.3 DATE DE CONSTITUTION ET DURÉE

La Société a été constituée pour une durée de 99 ans à compter de son immatriculation, sauf dissolution anticipée ou prorogation décidée par l'assemblée générale extraordinaire des associés conformément à la loi et aux statuts.

4.4 SIÈGE SOCIAL DE LA SOCIÉTÉ, FORME JURIDIQUE, LÉGISLATION RÉGISSANT SES ACTIVITÉS

La Société est une société anonyme à conseil d'administration régie par le droit français, et principalement soumise, pour son fonctionnement, aux articles L. 225-1 et suivants du Code de commerce.

Le siège social de la Société est situé au : 396/466, Rue de la Voyette – CRT 2 – 59273 Fretin.

Les coordonnées de la Société sont les suivantes :

Téléphone : +33 (0)3 20 90 72 00

Adresse : 396/466 rue de la Voyette – CRT2 – 59273 Fretin.

L'adresse du site internet de la Société est : www.nacon.fr. Les informations figurant sur le site Internet de la Société ne font pas partie du Document d'enregistrement.

5. APERÇU DES ACTIVITES

Synthèse

L'entité NACON a vu le jour d'un point de vue opérationnel en octobre 2019 par le biais d'un apport partiel d'actifs suite à la décision du groupe Bigben Interactive, acteur de premier plan de l'industrie des loisirs numériques sur les segments du Gaming, du Mobile et de l'Audio, de regrouper son activité Gaming dans une nouvelle entité créée en juillet 2019 afin de créer un *pure player* du jeu vidéo.

Les activités apportées à NACON englobent l'activité historique d'éditeur de jeux vidéo et de concepteur d'accessoires Gaming, ainsi que l'activité plus récente de développeur de jeux vidéo, qui résulte de la stratégie d'acquisition de studios experts initiée par le groupe Bigben Interactive depuis 2017.

La création de NACON répond à plusieurs objectifs : en premier lieu, regrouper l'édition et les accessoires sous une même marque forte. La marque NACON® a été développée par le Groupe Bigben Interactive dès 2014 pour ses accessoires PC, puis pour distinguer ses produits haut de gamme des produits entrée de gamme commercialisés sous la marque Bigben®. La notoriété de cette marque s'est accrue rapidement sur le marché du Gaming pour s'imposer comme une marque de référence pour les « gamers ».

Par ailleurs, en dotant son Pôle Gaming d'une identité propre, Bigben lui donne des moyens adaptés pour accroître son développement, notamment en matière de financement. Pour accompagner sa croissance future et poursuivre sa politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, NACON dispose ainsi d'une autonomie qui va lui permettre de rechercher les nouvelles sources de financement nécessaires.

La création de NACON vise également à concentrer l'expertise et le talent de professionnels évoluant dans la même industrie, mais aussi à maximiser les synergies liées à l'intégration verticale des métiers pour créer de la valeur.

Forte d'une équipe qualifiée de 430 employés (dont 300 développeurs employés au sein de ses 5 studios experts répartis sur 8 implantations géographiques), NACON dispose d'une large présence internationale avec des collaborateurs répartis dans 8 pays et une part majoritaire de son chiffre d'affaires réalisé à l'export (77% en 2019/20).

NACON affiche un historique de croissance forte et régulière, avec un taux de croissance annuel moyen égal à 21,6% sur les 3 dernières années⁶ et un chiffre d'affaires qui s'est établi à 113,1 M€ au 31 mars 2019. Sur le premier semestre de l'exercice 2019/20, la croissance s'est élevée à 31% avec un CA semestriel de 63,7 M€.

La forte croissance de NACON s'accompagne d'une nette amélioration de sa rentabilité avec une marge opérationnelle de 11,1% sur l'exercice 2018/19, contre seulement 1,3% en 2016/17. Cette tendance se confirme sur l'exercice en cours, avec une marge opérationnelle de 16,9% au S1 2019/20.

La forte amélioration de la marge au cours de ces dernières années s'explique notamment par la taille critique atteinte par NACON, ainsi que par l'accroissement des ventes digitales qui génèrent une marge supérieure aux ventes physiques. La digitalisation croissante induit également une disponibilité accrue du catalogue grâce à la multiplication des plateformes de distribution, et ainsi un allongement de la durée de vie des jeux, mesuré par la part croissante représentée par le back catalogue dans le chiffre d'affaires des jeux vidéo.

Un marché du gaming en pleine mutation

⁶ Moyenne effectuée sur la base des chiffres suivants issus des comptes combinés en section 18.1. : chiffre d'affaires au 31 mars 2018 de 95,6 M€ en hausse de +25,0% par rapport à celui du 31 mars 2017 qui s'établissait à 76,5 M€. Chiffre d'affaires au 31 mars 2019 de 113,1 M€ en hausse de +18,3% par rapport à celui du 31 mars 2018.

Le marché du Gaming dans lequel s'inscrit l'activité de NACON est aujourd'hui considéré comme le deuxième marché en valeur dans l'économie du divertissement. Cumulant plus de 164 milliards de dollars de revenus en 2018, le marché des jeux vidéo est ainsi devenu plus important que ceux du cinéma et de la musique réunis (source IDG).

Au même titre que la musique et la vidéo, le marché du gaming est soumis à de profondes mutations depuis une dizaine d'années. La digitalisation modifie durablement les usages, en rendant l'accès au jeu vidéo plus facile, avec la multiplication des plateformes digitales de distribution de contenus sur PC et consoles et le développement rapide du jeu sur mobile, qui représente désormais près de 50% du marché mondial. La part des ventes digitales dans les ventes totales de jeux vidéo au plan mondial est ainsi passée de 41,2% en 2015 à 64,4% en 2018, et cette tendance devrait se poursuivre pour atteindre 79,2% de ventes digitales en 2023 (source IDG).

La démocratisation du jeu vidéo devrait encore s'accélérer dans les prochaines années avec l'arrivée imminente de la 5G, qui va rendre possible le lancement du « Cloud Gaming ». Celui-ci devrait constituer un véritable bouleversement pour l'industrie du jeu vidéo, en permettant aux utilisateurs de jouer directement sur leur smartphone à des jeux historiquement réservés aux propriétaires de consoles et PC.

La multiplication des canaux de distribution induite par ces mutations devrait se traduire par une concurrence accrue avec l'arrivée de nouvelles plateformes digitales (*Epic Games Store, Google Stadia, Apple, Amazon...*) aux côtés des acteurs historiques que constituent *Steam* dans l'univers du PC gaming et *PlayStation Store* de Sony et *Xbox Live* de Microsoft dans l'univers des consoles. Cette évolution va générer une demande croissante de contenus exclusifs, qui vont devenir déterminants pour différencier l'offre des opérateurs de celle des plateformes concurrentes. A ce titre, l'accord d'exclusivité d'un an conclu par NACON avec *Epic Games* pour la version PC de trois jeux de son catalogue de fin d'année (*WRC 8, Paranoia : Happiness is Mandatory* et *Bee Simulator*) illustre cette tendance qui devrait s'amplifier dans les années à venir.

La démocratisation du jeu vidéo observée ces dernières années a également fait émerger de nouveaux concepts, tel que celui de l'eSport. Cette tendance de fond consiste en une pratique compétitive des jeux vidéo, où des sportifs viennent concourir. Au même titre que les sportifs « traditionnels », ces athlètes Pro gamers sont sponsorisés par des marques et équipementiers, autant vestimentaires qu'accessoiristes. Les grands rassemblements d'eSport constituent donc de véritables vitrines pour les fabricants d'Accessoires Gaming qui assurent la promotion pour le grand public de leurs produits au travers de partenariats avec les Pro gamers.

NACON, Développeur-Editeur de jeux vidéo AA

Après avoir historiquement édité ses jeux avec le concours de studios de développement externalisés, l'approche du Groupe a évolué depuis 2017, avec notamment l'acquisition ou la prise de participation dans 5 studios en deux ans.

La stratégie de NACON réside dans sa volonté de devenir un acteur intégré de l'édition de jeux vidéo, positionné sur le segment des jeux vidéo AA avec une logique de spécialisation et de recherche de niches aujourd'hui peu ou pas exploitées par les majors de l'industrie.

Alors que les plus grands éditeurs mondiaux se focalisent sur le développement et la commercialisation de titres avec des objectifs des ventes souvent supérieurs à 3 millions d'unités, NACON se positionne sur la tranche du marché AA de l'édition de jeux vidéo, niche de prédilection des jeux de genre expert, avec des ventes généralement comprises entre 200.000 et 3 millions d'unités et des budgets de développement compris entre 1 et 20 M€ par jeu⁷, 10 à 20 fois inférieurs aux budgets moyens de développement des jeux AAA. Peu exploitée par les grands éditeurs car générant des volumes de ventes insuffisants pour absorber leurs coûts fixes, cette gamme de produits offre ainsi à un acteur comme NACON beaucoup d'opportunités, avec un prix de vente comparable à celui d'un jeu AAA au lancement.

NACON suit aujourd'hui l'évolution naturelle de la transformation des deux métiers distincts d'éditeur et

⁷ Source IDG.

de studio développeur indépendant vers un métier intégré de développeur/éditeur, qui constitue un modèle économique vertueux permettant de capter 100% de la valeur des jeux. Considéré comme un des précurseurs de ce changement dans le monde des jeux AA, NACON a intégré des compétences et des actifs stratégiques pour renforcer la structure amont de sa filière Gaming.

La stratégie d'acquisition menée depuis 2017 repose ainsi sur l'intégration de studios disposant d'une expertise reconnue dans les genres ciblés par le Groupe (Racing, Sports, Simulation, Aventure, ainsi qu'Action, RPG⁸ et Narratif) ainsi que sur une expertise technique, à l'image du moteur propriétaire *KT Engine* développé par le studio *KT Racing*.

En intégrant les différents studios au sein du Groupe, NACON donne la possibilité à leurs créateurs de profiter de la force commerciale et marketing d'un éditeur reconnu dans le monde des jeux AA tout en conservant l'esprit créatif et « intrapreneurial » d'une petite structure.

Cette présence sur l'ensemble de la chaîne de valeur lui assure un meilleur contrôle du développement de nouveaux jeux en vue d'augmenter la qualité des jeux produits et de réduire les risques d'exécution liés aux retards ou annulations de sorties. Cette stratégie d'intégration permet également à NACON de générer des synergies entre les studios (accès à des moteurs performants, à des middlewares⁹ mis en commun...) afin de réduire les coûts de production et de sécuriser ses actifs en propriété intellectuelle.

Face à la demande croissante de contenus dans le marché des jeux vidéo, cette stratégie offensive va permettre à NACON d'augmenter sa capacité de production afin de proposer un large éventail de jeux de qualité et constituer un catalogue fort et diversifié. Pour cela, en plus des 5 studios intégrés qui ont vocation à travailler en exclusivité pour le Groupe, NACON collabore également avec une douzaine de studios partenaires, ce qui lui permet de proposer 10 à 15 nouveaux jeux par an, pour un total de près de 30 jeux en développement continu.

Avec l'intégration des studios acquis au cours des deux dernières années, NACON dispose à ce jour d'un des plus importants portfolios de jeux vidéo AA, avec plus de 100 jeux développés pour consoles et PC incluant 10 jeux en propriété intellectuelle propres (*Pro Cycling Manager*, *Rugby 20*, *Styx*, *Tennis World Tour*, *V-Rally*...) et plus de 200 contrats de licence signés par an (*WRC*®, *Tour de France*®, *Warhammer*®...). Le portefeuille de jeux de NACON est organisé autour des 4 gammes stratégiques que sont le Racing, le Sport, la Simulation et l'Aventure.

NACON, Concepteur d'Accessoires Gaming Premium

NACON estime aujourd'hui être l'un des principaux acteurs du marché en Europe des accessoiristes pour console tiers (non consolières) de l'univers du jeu vidéo, avec des produits tels que les manettes pour consoles de salon, des casques gaming (produits permettant de communiquer lors des parties en ligne) et bien d'autres produits.

La conception d'accessoires pour l'univers des jeux vidéo est principalement orientée vers les consoles de jeux phares du marché (SONY, Microsoft et Nintendo). Toutefois, pour pallier la menace d'une dépendance vis-à-vis des consolières, la branche Accessoires Gaming de Bigben Interactive a développé depuis 2014 une marque premium appelée NACON® à destination des gamers PC. Celle-ci a très rapidement rencontré son public et acquis une forte notoriété. NACON a notamment créé la première manette conçue et dédiée aux Pro gamers PC. La qualité et les possibilités de personnalisation offertes lui ont valu le titre de « meilleure manette PC au monde » par la presse spécialisée.

Fort du succès de sa manette pour Pro gamers PC et au regard de la qualité des produits du Groupe développés sous la marque NACON®, la Société a été approchée fin 2016 par les entités du groupe SONY dédiées aux accessoires Gaming pour le développement d'une manette *eSport* dédiée à la console PS4 répondant aux exigences des joueurs Pro gamers. La première manette *Revolution Pro Controller* sous licence *PlayStation®4* développée et commercialisée par NACON a immédiatement rencontré un immense succès commercial.

⁸ Jeux de rôles.

⁹ Logiciels permettant la création d'autres logiciels.

Celui-ci a permis à NACON de conclure un partenariat prestigieux avec Sony, les manettes conçues par le Groupe constituant à ce jour la référence du marché sur les manettes *eSport PlayStation® 4*.

Le développement des Accessoires Gaming de NACON s'appuie donc sur un savoir-faire historique et une expertise reconnue depuis plus de 20 ans dans le développement de produits premium. Forte de nombreux brevets (35 brevets et plus de 5 ans de R&D uniquement sur ses manettes *Pro Controller*), NACON dispose en outre d'un réseau de distribution international puissant qui lui assure une présence commerciale dans plus de 100 pays.

NACON a très vite intégré l'*eSport* dans sa stratégie marketing pour asseoir la notoriété de ses accessoires premium. Partenaire des plus grands tournois d'*eSport*, NACON a également développé un programme ambassadeur et influenceur avec des grands noms du *eSport* pour renforcer la crédibilité et la prescription du gamer professionnel au joueur occasionnel, mais aussi pour contribuer au développement de ses nouveaux produits.

Un modèle économique intégré

Le modèle économique de NACON combine une offre produits Edition/Développement de jeux vidéo ayant représenté 48% du chiffre d'affaires 2018-19 (dont 8% au titre du back catalogue) et Conception d'accessoires Gaming à hauteur de 52% du chiffre d'affaires 2018-19.

Le nouveau statut d'Editeur/Développeur adopté par NACON constitue un modèle économique vertueux, qui permet de réduire le risque d'exécution en contrôlant les studios en charge du développement des jeux édités par le Groupe, de capter 100% de la valeur des jeux produits et d'augmenter la valeur d'actif du Groupe par la création de propriétés intellectuelles propriétaires et de savoir-faire d'experts. La part des jeux développés en interne par le Groupe, représente aujourd'hui environ 50% du portefeuille de jeux en cours de production. Le Groupe a pour ambition de porter cette part à 70% dans les années à venir.

La digitalisation de la distribution constitue en outre un accélérateur de performances pour le Groupe qui favorise une amélioration des marges et une augmentation régulière des revenus récurrents. Le chiffre d'affaires des jeux digitaux a ainsi progressé de +249% entre 2017 et 2019, passant de 5,8 millions à 9,2 millions d'euros et à 20,3 millions d'euros au cours des exercices clos les 31 mars 2017, 2018 et 2019, notamment sous l'effet de la progression régulière de l'activité Back Catalogue¹⁰ (allongement de la durée des jeux grâce à la digitalisation). Le cumul du chiffre d'affaires des nouveaux et des anciens jeux devrait ainsi contribuer à une progression régulière des revenus à l'avenir.

Le succès des accessoires repose sur le savoir-faire historique de NACON dans le développement et la production de manettes premium avec l'accès à un réseau de distribution physique international établi. Les accessoires connaissent ainsi une croissance régulière du chiffre d'affaires (+61% entre 2017 et 2019), une maîtrise des coûts variables et des synergies commerciales.

NACON estime donc disposer de toutes les ressources pour profiter des excellentes perspectives de son secteur, avec un positionnement unique de Développeur/Editeur/Accessoiriste. Les synergies créées devraient donc notamment lui permettre de proposer une offre unique à ses clients par le biais d'offres combinées accessoires/jeux vidéo (« *full gaming experience* »), de mutualiser les coûts de communication, marketing et logistique, ou encore de profiter de réseau de distribution déjà en place.

Le développement du *cloud gaming* rendu possible par le déploiement de la 5G devrait également permettre à la Société de pouvoir proposer des offres combinées accessoires/jeux vidéo aux opérateurs, renforçant ainsi la pertinence de son modèle intégré.

En recherche constante de nouveaux contenus, le Groupe suit le contexte de marché favorable des éditeurs, en développant des jeux de niche qualitatifs, qui devrait lui permettre de se positionner favorablement dans un contexte de « guerre des contenus » entre les différentes plateformes de jeux. La stratégie Edition de NACON vise à devenir un des leaders du segment AA à l'horizon 2022, en accélérant les investissements sur la propriété intellectuelle (création de contenus propriétaires,

¹⁰ Définition NACON : jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs.

acquisition de nouveaux studios), en spécialisant et diversifiant sa ligne éditoriale (recherche de nouveaux genres porteurs, développement de nouvelles niches), en capitalisant sur la marque NACON® ou encore en accroissant la rentabilité via les nouvelles opportunités digitales.

5.1 PRINCIPALES ACTIVITÉS

5.1.1 Présentation générale

5.1.1.1 Historique

A la date du Document d'enregistrement, le groupe compte 430 salariés. Son siège social est situé à Fretin-Lesquin (59). Le choix du nom NACON pour ce nouveau groupe s'appuie sur celui de la marque phare NACON®. Celle-ci a été développée par la branche Accessoires Gaming du Groupe Bigben Interactive dès 2014 pour ses accessoires PC, puis pour distinguer ses produits haut de gamme des produits entrée de gamme commercialisés sous la marque Bigben®. La notoriété de cette marque s'est accrue rapidement sur le marché du Gaming pour devenir une marque de référence pour les « gamers ».

Créé par un apport partiel d'actifs de la branche Gaming du groupe Bigben Interactive le 31 octobre 2019 (pour plus d'information se référer à la section 5.3), le Groupe dispose toutefois d'un véritable *track record* du fait de son appartenance historique au groupe Bigben.

Il est donc utile à ce stade de revenir brièvement sur l'historique du Groupe Bigben afin de mieux comprendre la dynamique dans laquelle s'inscrit le Groupe.

Pour assurer au lecteur de ce document une meilleure lisibilité, il sera pris la convention d'utiliser le nom NACON pour désigner la précédente branche Gaming de Bigben Interactive, sauf pour les paragraphes historiques dûment mentionnés.

Historique succinct de Bigben

Bigben Interactive est un groupe de près de 650 salariés, créé il y a 38 ans et dont le siège social est également situé à Fretin-Lesquin, dans le Nord. Initialement tourné vers la distribution d'articles électroniques et de produits Audio, il s'est ensuite diversifié dans le multimédia et les jeux vidéo.

En 1981, Alain Falc se lance dans la conception et la sous-traitance de la fabrication de produits électroniques, ainsi que dans leur distribution. Il anticipe très vite les avancées technologiques dans le domaine du jeu vidéo en plein essor. Le groupe entame dès la fin des années 1990 son développement à l'international avec plusieurs rachats d'entreprises et de sociétés de distribution (Angleterre, Benelux) et la création d'une filiale en Allemagne et d'un bureau d'études à Hong-Kong. Celui-ci se poursuivra ensuite en 2013 et 2014 avec la création de filiales en Espagne et en Italie. Cette stratégie lui a permis de s'imposer comme l'un des principaux acteurs français sur le marché des accessoires pour consoles tiers (non consoliés) au début des années 2000, puis comme l'un des principaux acteurs européens sur ce même marché¹¹.

L'entrée de la société Bigben Interactive à la Bourse de Paris en octobre 1999 avait pour objectif de financer cette expansion à l'international.

Dès les années 2000, Bigben Interactive poursuit sa stratégie de diversification en ajoutant à ses activités la distribution et l'édition de jeux vidéo, qui lui permettent de s'ancrer sur ce marché auprès des plus grands acteurs du marché. En 2011, Bigben Interactive rachète l'entreprise parisienne ModeLabs, spécialisée dans les accessoires pour téléphones portables (coques de protection, pochettes de transport...).

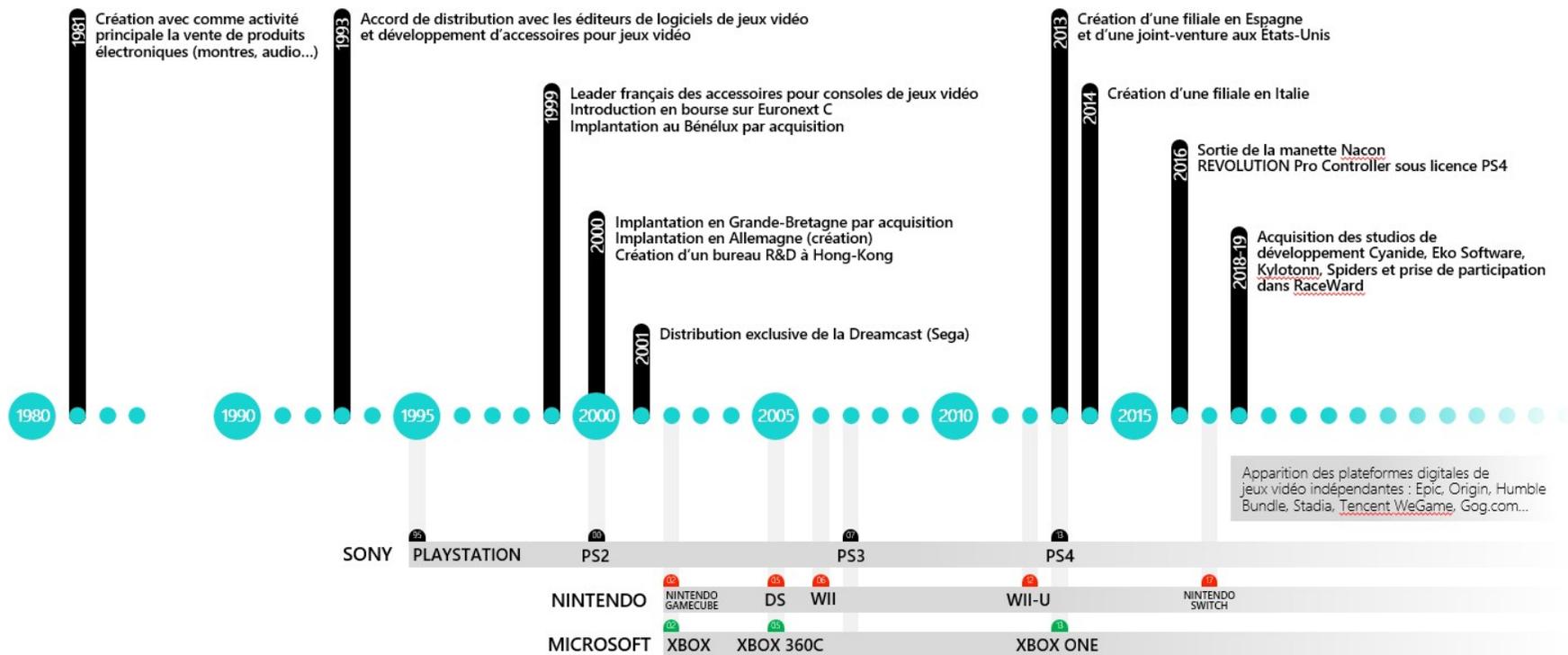
¹¹ Source : Société.

Evénements marquants dans le développement du Groupe Bigben

Ces grandes étapes dans la vie du Groupe Bigben soulignent la capacité d'adaptation de Bigben aux évolutions de ses marchés respectifs et notamment aux sorties des nouvelles technologies. Etant initialement un acteur de taille modeste sur ses marchés, sa réactivité, sa flexibilité et sa vision ont été des éléments clés dans sa stratégie croissance (se référer à la section 5.4 « Stratégie » du Document d'enregistrement).

Le graphique ci-dessous présente les principaux événements dans le développement du Groupe Bigben Interactive :

Evénements marquants dans le développement du Groupe Bigben



L'apport partiel d'actifs de Bigben vers NACON

Un constat : une structure de groupe diffuse

Le Groupe Bigben était initialement organisé autour de trois axes : Gaming, Mobile et Audio. qui, bien que comportant de nombreuses synergies entre eux, n'apportaient pas une lisibilité optimale aux investisseurs en termes de communication financière. Le Groupe Bigben Interactive a décidé une réorganisation de ses activités. A cette fin, le Groupe a procédé à un apport partiel d'actifs de sa branche d'activité Gaming regroupant Accessoires et Jeux vers une nouvelle société NACON, du nom de sa principale marque d'accessoire Gaming. Celui-ci a été finalisé le 31 octobre 2019 après approbation des actionnaires de la société Bigben Interactive.

Les bénéficiaires de cet apport partiel d'actifs

Des synergies évidentes :

- même marché du jeu vidéo pour les Accessoires Gaming et les Jeux,
- de nombreuses synergies pour l'Audio et le Mobile : les opérateurs vendent aussi beaucoup de produits Audio.

Une clarification de l'organigramme et des activités afin de faciliter la communication financière.

Les objectifs principaux de cette réorganisation étant de :

- donner aux deux sous-groupes Gaming (NACON) et Audio/Telco (Bigben Interactive) leur autonomie,
- lever des fonds pour accélérer leurs croissances internes comme externes.

Deux groupes avec des opportunités de croissance pour chacun

Cet apport partiel d'actifs permettra aux deux groupes de se développer dans les meilleures conditions.



- Investissement dans l'innovation produit et marketing
- Accélération du développement international
- Accroissement des moyens consacrés à la digitalisation du groupe



- Poursuite du développement interne (studios de développement) et acquisitions de sociétés ou de technologies en fonction des opportunités de marché
- Développement de jeux AA « blockbuster » et de gammes d'accessoires gaming premium
- Recrutement d'experts dans les métiers du gaming



5.1.1.2 Structure du Groupe

Le Groupe adresse donc désormais le marché du Gaming (jeux vidéo) en étant :

- Développeur-Editeur de jeux vidéo, et
- Concepteur d'Accessoires Gaming.

Les « jeux » regroupent :

- le développement effectué par ses studios de développement qui ont vocation à travailler en exclusivité avec NACON, et
- et l'édition de jeux vidéo développés soit en interne (avec les studios mentionnés ci-dessus) soit en externe (auprès de prestataires tiers).

Alors que les « accessoires » couvrent :

- la conception et le développement d'accessoires pour jeux vidéo, et
- la commercialisation desdits accessoires

5.1.1.2.1 Le Développement et l'Édition de jeux vidéo

5.1.1.2.1.1 Le Développement

Introduction

Après avoir développé son l'Édition avec le concours de studios de développement externalisés, l'approche du Groupe a évolué depuis 2017, avec notamment l'acquisition ou la prise de participation dans cinq studios en deux ans.

NACON s'appuie désormais sur ses studios de développement pour le développement de ses jeux :

- quatre studios français, détenus à 100% ¹²:
 - o Cyanide SAS
 - o EKO Software SAS
 - o Kylotonn SAS
 - o Spiders SAS
- un studio italien, basé à Milan, dans lequel elle détient une participation de 43,15 %¹³ ; NACON bénéficie auprès du fondateur d'une option d'achat exerçable à tout moment d'ici le 31 juillet 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital :
 - o RaceWard Studio (Lunar Great Wall Studios S.r.l.)

La part de développement effectuée en interne par le Groupe est, à ce jour, d'environ 50%. A moyen terme, la Société souhaite porter cette part à 70%. NACON, comme explicité aux sections 5.1.2 et 5.2, se positionne sur le segment AA avec des jeux « d'experts », c'est-à-dire correspondant à des niches spécialisées qu'affectionnent certains joueurs, fans de loisirs peu médiatisés (certains types de sport, pêche, chasse, etc.)

En intégrant le pôle Gaming de NACON, la Société estime que chaque studio a tiré parti de la force commerciale et marketing d'un éditeur reconnu pour accroître la diffusion de ses jeux et a bénéficié de l'émulation générée par l'appartenance à un pôle de studios talentueux.

¹² Pourcentage de détention tel que mentionné dans les Comptes combinés condensés au 30/9/2019 en section 18.2

¹³ Pourcentage de détention tel que mentionné dans Comptes combinés condensés au 30/9/2019 en section 18.2

Descriptif des studios

Chaque studio acquis possède son expertise propre :

Cyanide - Acquisition en juin 2018

Créé en 2000 par des acteurs expérimentés de l'industrie du jeu vidéo, Cyanide est un studio français de référence, reconnu pour sa capacité à développer des jeux innovants dans de nombreux genres (stratégie, narratif, tir, management, sport, action et aventure), ainsi que pour la qualité de ses productions.

Installé en France (Paris et Bordeaux) et au Canada (Montréal), le studio compte environ 110 collaborateurs.

Depuis sa fondation, Cyanide a produit une cinquantaine de jeux, en sachant maintenir un équilibre entre la création de nouvelles Propriétés Intellectuelles (*Pro Cycling Manager*, *Styx*, *The Council*, etc.) et la production de jeux sous licences (*Game of Thrones*®, *Blood Bowl*®, *Tour de France*®, etc.).

Ses jeux sont développés sur toutes les plateformes du marché (PC, Xbox One, PS4, Switch et mobiles) et s'appuient sur différentes technologies (Unity, Unreal et une technologie propriétaire).

Cette opération a permis à NACON d'acquérir plusieurs éléments de propriétés intellectuelles (marques), constituant des actifs clés, ainsi qu'un remarquable savoir-faire, accumulé au fil de nombreuses productions par des développeurs confirmés et reconnus pour la grande qualité de leurs jeux.

EKO Software - Acquisition en octobre 2018

Créé en 1999, entre-autres par Jules-Benjamin Lalisce, Eko Software est un studio français reconnu qui a développé une trentaine de jeux, dont les très célèbres *How to survive 1* et *2* qui à eux seuls se sont vendus cumulativement à plusieurs millions d'exemplaires et sont devenus une référence pour les adeptes des jeux de type « Action-RPG »¹⁴.

Une fructueuse collaboration lie Eko Software à NACON depuis de nombreuses années. Eko Software a ainsi réalisé *Rugby 18*, *Handball 16* et *Handball 17* et le très apprécié *Warhammer : Chaosbane*. Ce dernier s'est vu décerner lors de la Gamescom 2019 le prix du "Meilleur jeu fun à plusieurs" par le site Jeuxvideo.com.

Installé en France à Paris, le studio compte environ 40 collaborateurs.

Cette opération a permis à NACON de sécuriser une partie complémentaire de son catalogue de jeux tout en internalisant le savoir-faire reconnu de développeurs confirmés dont NACON avait pu apprécier le talent lors de ses collaborations passées.

Kylotonn (KT Racing) – Prise de participation dès juillet 2017, acquisition de 100% des titres en octobre 2018

Créé en 2002 à Paris, Kylotonn a développé plus de 25 jeux en se spécialisant, depuis plusieurs années, sur le segment des jeux de course, parmi lesquels les emblématiques *WRC*, *TT Isle of Man* et *V-Rally 4*, édités par NACON.

Le studio compte aujourd'hui 80 développeurs à Paris et 20 à Lyon, et utilise le moteur de jeu multi-plateformes propriétaire *KT engine* pour le développement de ses créations sur PS4, Xbox One, PC et Switch.

Cette opération a également permis à NACON de sécuriser une partie complémentaire de son catalogue de jeux tout en internalisant le savoir-faire reconnu de développeurs confirmés dont NACON avait pu apprécier le talent lors de ses collaborations passées.

¹⁴ « Action-RPG » : jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action.

Spiders - Acquisition en septembre 2019

Créé en 2008 par d'anciens développeurs de Monte Cristo™ ayant travaillé ensemble sur le jeu *Silverfall™*, Spiders s'est spécialisé depuis plusieurs années sur le segment des jeux d'action et des jeux de rôles et dispose d'une grande expertise sur les consoles de salon. Le studio a ainsi développé 6 jeux multiplateformes parmi lesquels les emblématiques *Mars : War Logs™* dont l'action se situe sur la planète Mars, *Bound by Flame™* un RPG¹⁵ médiéval-fantastique qui a connu un grand succès commercial et *The Technomancer™*, un RPG cyberpunk.

Le nouveau jeu *Greedfall™*, très attendu par la communauté des joueurs, est sorti en septembre 2019 avec une identité visuelle unique, inspirée par l'art Baroque de l'Europe du 17ème siècle et a déjà rencontré un vif succès.

Installé à Paris, le studio compte aujourd'hui une trentaine de collaborateurs, et utilise son propre moteur de développement, le *Silk Engine*. Celui-ci intègre toutes les fonctionnalités des technologies de dernière génération et permet de créer des jeux pour toutes les plateformes, PC et consoles.

Cette opération a permis à NACON d'acquérir un remarquable savoir-faire, accumulé au fil de nombreuses productions par des développeurs confirmés et reconnus pour la grande qualité de leurs jeux.

RaceWard – Prise de participation en septembre 2019

Basé à Milan, l'équipe de RaceWard composée essentiellement de « vétérans » du groupe italien Milestone spécialisé dans les jeux de course se distingue par son expertise et sa passion pour les jeux de racing et plus particulièrement de motos.

Le studio créé depuis à peine un an est en pleine expansion et prévoit de développer son équipe pour atteindre un effectif de trente collaborateurs d'ici la fin de l'année 2019.

Cette opération a permis à NACON de renforcer son segment Racing, pilier majeur de son portefeuille Jeux vidéo.

Le Pôle « Edition » de NACON compte ainsi 8 sites de développement (6 en France, 1 au Canada et 1 en Italie) totalisant plus de 300 développeurs et appuyés par une équipe Edition de plus de 40 personnes.

Compétences techniques

Se référer au paragraphe 5.5.2.1. « Technologies et expertises ».

L'atout constitué par ce pôle développement

Un positionnement en amont de la chaîne de valeur

En ajoutant cinq acteurs majeurs du développement de jeux vidéo à sa chaîne de valeur, NACON intègre des compétences et des actifs stratégiques pour renforcer encore davantage la structure amont de sa filière Gaming et créer de la valeur en offrant les contenus tant attendus par un marché du jeu vidéo en constante mutation (se référer à la section 5.3 « Stratégie et objectifs »).

¹⁵ RPG = « Role-playing game » ; traduction anglaise de « jeu de rôle ».

5.1.1.2.1.2 L'Édition

Général

L'éditeur de jeux vidéo est souvent considéré comme l'intermédiaire entre le studio de développement, les consoliers / plateformes de distribution digitale et le marché. L'éditeur a la main sur la ligne éditoriale, la relation avec les consoliers, la maîtrise des coûts, le plan marketing, la commercialisation du jeu et le respect des délais. Le rôle de l'éditeur est de partir du projet conçu par le studio pour en faire un jeu développé pour correspondre au marché, promu et packagé, prêt à être édité et vendu.

NACON a intégré toute la chaîne de valeur en acquérant des studios de développement ; Afin de tirer le meilleur de ses studios, le Groupe a décidé de leur apporter tout le soutien d'un grand groupe tout en conservant l'esprit créatif et « intrapreneurial » d'une petite structure. Au-delà de la construction d'un véritable pôle de développement constitué par divers studios avec diverses spécialisations, les studios sont amenés à bénéficier des synergies générées par l'appartenance à ce pôle (accès à des moteurs performants, à des middlewares¹⁶ mis en commun, etc.). Chaque studio s'est par ailleurs vu fixer des objectifs ambitieux, tant en termes d'excellence de leurs productions qu'en termes financiers, les deux étant intimement liés dans une industrie de biens culturels.

Les différentes étapes où l'équipe Edition est impliquée : de la création à la commercialisation

Le processus de création et de commercialisation d'un jeu vidéo, qu'il soit développé en interne ou en externe, comporte plusieurs étapes et repose sur la collaboration de plusieurs équipes.

- ETAPE 1 : « Brainstorming »

Un Publishing Committee, regroupant le Directeur Edition ainsi que les principaux dirigeants et hommes-clé des studios internes, détermine quels seront les jeux qui seront développés puis intégrés à l'avenir dans le portefeuille de NACON en fonction des expertises des studios internes ou externes connus. Lorsqu'aucune compétence en interne n'existe pour développer un concept de jeu retenu, le Groupe fait appel à des studios externes qui en possèdent l'expertise.

- ETAPE 2 : « Suivi de Production – Licensing »

Une fois le projet de développement défini, une collaboration étroite et permanente existe entre les équipes des studios et les équipes « production » du département Edition du siège tout au long de la production du jeu. Le Groupe dispose d'une quinzaine de collaborateurs spécialisés dans le suivi des productions des jeux vidéo, dont le nombre est voué à croître et qui communiquent quotidiennement avec leurs interlocuteurs des studios de développement. Cette équipe couvre les métiers suivants :

- équipe « producers »,
- équipe « Quality Insurance »,
- équipe « Certification ».

En parallèle de cette phase de suivi de production intervient également l'équipe « licensing » de NACON qui négocie les licences (par exemple de joueurs, de marques, de voitures, etc.) qui seront utilisées dans les jeux. NACON dispose d'une véritable expertise dans ce domaine acquise au cours des 20 dernières années dont aucun autre éditeur AA ne peut se prévaloir¹⁷.

A titre d'exemple, lors du développement du jeu *Tennis World Tour*, cette équipe dû négocier pendant 2 ans les licences de 45 joueurs de tennis avec leurs agents respectifs, organiser des doublages, des séances photos ou des séances de « morphing » des traits et de la gestuelle de grands noms du tennis dans les différents lieux à travers le monde où se déroulent leurs compétitions...

¹⁶ Logiciels permettant la création d'autres logiciels.

¹⁷ Cf. section 5.4.1.1.1



Une maîtrise de la chaîne de production des jeux

Un process de production particulièrement rigoureux

NACON a développé avec les studios avec lesquels elle collabore une méthodologie de production de jeu comprenant les étapes suivantes :

- PHASE 1 – Préconception

Cette phase initiale a pour objectif de déterminer le positionnement éditorial du projet. Cette phase aboutit à la production d'un document dit « *high concept* » qui définit les grandes lignes du projet (intentions créatives, direction artistique, contenus, fonctionnalités, risques technologiques, budget, temps de production, etc.)

- PHASE 2 – Validation du projet

Le *high concept* est ensuite présenté à la Direction Edition, cette dernière peut alors être amenée à amender certains des éléments du concept de jeu.

La validation du projet de développement est alors suivie de la réunion de lancement du projet (kick off meeting) destinée à :

- déterminer les plateformes sur lesquelles le jeu sera commercialisé,
- décider des langues retenues,
- décider de l'usage éventuel de licences,
- définir les équipes du studio et du département « production » Edition affectées au projet,
- identifier les outils logiciels à utiliser pour le développement,
- arrêter le budget global, le choix des supports de ventes, le calendrier général dont le cadencement des dates des principaux milestones¹⁸ à soumettre aux équipes « production » du département Edition,
- approuver définitivement le concept de jeu.

- PHASE 3 - Conception

Une fois ces décisions prises, les équipes de la direction éditoriale engageront la phase de conception du jeu en relation avec le studio de développement. Cette étape donne lieu à la production des éléments suivants :

- la première version du Game Design Document qui contient les principales caractéristiques du jeu (technique, narrative, design, animation, audio),
- la première version du cahier des charges de production pour tous les corps de métier amenés à intervenir dans la réalisation du jeu (design, décor, animation, cinématique, son, production, etc.),
- ces livrables seront alors soumis à l'approbation des équipes « production » du département Edition.

- PHASE 4 – Préproduction

¹⁸ Etapes clés d'une production pour lesquelles des livrables spécifiques sont attendus.

Une fois la conception validée, le projet entrera en préproduction, phase essentielle dans la définition des contraintes techniques du jeu.

La préproduction conduit à produire un FPP (*First Playable Prototype*) livrable à l'équipe « production » du département Edition, constitué de trois éléments clé :

- 5 à 10 minutes d'une version « jouable » du jeu,
- les caractéristiques essentielles de la mécanique de jeu,
- la version finale du document qui synthétise la direction artistique, les mécaniques et l'architecture technique du jeu.

- PHASE 5 - Production (30 à 60 personnes)

Une fois le « prototype » FPP validé, la production du jeu démarre selon un process très rigoureux.

D'une durée de 1 à 3 ans selon la taille du projet, la phase de production est découpée en étapes de quatre à six semaines contractuellement prévues. Chacune d'entre elles conduit à la livraison d'une « section » de jeu à l'équipe « production » du département Edition qui sera le fait générateur du paiement d'une avance par le siège au studio. Cette phase est placée sous la responsabilité du producteur qui endosse le rôle de chef de projet et à ce titre, est le garant de la meilleure qualité de jeu possible tant sur le plan artistique que celui de la mécanique de jeu et de sa jouabilité et ce, dans le respect du cahier des charges et ses différentes contraintes :

- gestion du calendrier ;
- respect du budget ;
- respect des contraintes techniques.

Au sein du studio, un producteur exécutif gère au quotidien l'équipe de développement dédiée au projet.

Il assure le pilotage des différents corps de métier impliqués au sein des directions techniques, artistiques, design et animation afin de s'assurer de l'avancement du projet et d'appréhender au plus vite toute difficulté susceptible de générer un décalage de calendrier ou de budget.

La Direction Qualité des studios valide le livrable avant soumission à l'équipe « production » du département Edition du siège et à ce titre, peut solliciter des ajustements auprès de ses équipes de production. Après transmission au siège, l'équipe entame alors la production du prochain livrable dans lequel sont intégrés le cas échéant les ajustements demandés par l'équipe Edition siège.

Au cours de la phase de production, les stades d'avancement d'un jeu vidéo sont les suivants :

- ALPHA : Dans sa version ALPHA, le jeu contient toutes les données nécessaires, les mécaniques du jeu et les briques logicielles permettant d'en tester toutes ses fonctionnalités du début à la fin.
- BETA : Cette dernière phase d'une durée de 1 à 3 mois est consacrée à la finalisation du jeu en éliminant les derniers « bugs » pouvant subsister puis à sa traduction dans les multiples déclinaisons souhaitées par les équipes « Edition » du siège en fonction de son plan de commercialisation, en plus de l'anglais qui est la langue source du jeu. Cette dernière étape est généralement sous-traitée auprès d'agences de traduction.

Des séances de tests par des joueurs externes à la Société et à l'équipe « production » du département Edition sont organisées à la fin de la phase Beta afin d'obtenir des premiers retours d'expériences.

La phase de pré soumission est l'ultime étape avant le lancement commercial effectif du jeu, elle permet à l'équipe « production » du département Edition de tester le jeu selon ses propres critères de qualité pouvant encore conduire à de derniers ajustements.

La présence et le rôle de l'équipe Qualité de la Société tout au long du processus de production est une des caractéristiques essentielles de NACON et s'avère déterminante pour s'assurer de la qualité des multiples livrables à l'équipe « production » du département Edition.

Un modèle extensible sur l'ensemble des plateformes

Afin de répondre aux exigences des éditeurs en termes de marché, la Société développe son expertise et son savoir-faire de développement de jeux vidéo sur les plateformes suivantes :

- Consoles : Playstation 4 de Sony, Switch de Nintendo, Xbox One de Microsoft,
- PC,
- Autres plateformes (Stadia, etc.).

- **ETAPE 3 : « Commercialisation »**

En parallèle des étapes de développement interviennent d'autres acteurs essentiels de l'équipe Edition.

LE MARKETING

En milieu de production d'un jeu entrent en scène les équipes marketing qui doivent s'informer de l'état d'avancée d'un jeu afin de déterminer sa date de sortie probable et anticiper un plan marketing complet.

Le marketing des jeux vidéo est fortement tourné vers le digital et requiert des expertises très rares car inexistantes il y a encore quelques années.

Le Groupe dispose d'une trentaine de collaborateurs spécialisés dans le marketing des jeux vidéo dont le nombre est voué à croître et qui couvrent les métiers suivants :

- chefs de produits,
- équipe digital et *community managers*,
- responsable soumissions,
- responsable relations presse,
- artistes / graphistes,
- concepteurs vidéo / monteurs en charge des *trailers*.

Le rôle de l'éditeur est ici de concevoir des campagnes de lancement de jeu et de créer une attente et un engouement autour de la sortie d'un titre ou de chaque épisode d'un jeu en mobilisant des équipes marketing on-line et off-line. À ce titre, pour chaque lancement de jeu, elles assureront le développement de sites web dédiés au titre concerné, la charte graphique du jeu (visuels, packshots, etc.), des teasers- vidéos, les relations presse, l'achat d'espace ou encore la gestion de communauté sur les réseaux sociaux. L'activité de l'éditeur se poursuit durant toute la vie commerciale du produit, en assurant le service après-vente, les mises à jour, l'animation des réseaux sociaux, et la gestion des promotions à venir. À titre d'illustration, par la dynamique créée en amont de la sortie du jeu Warhammer : Chaosbane, NACON a contribué à un fort engouement sur les pré-commandes du jeu.

LA VENTE :

En fin de production d'un jeu entrent en scène les équipes qui planifient sa commercialisation.

Le succès d'un jeu dépend non seulement de sa qualité, souvent reflétée par les notes Metacritic, les prix honorifiques qui lui sont accordés soit par la presse spécialisée soit par la communauté de gamers, mais aussi de la capacité de l'éditeur à assurer sa diffusion sur l'ensemble des canaux de distribution à travers le monde.

Atouts de NACON sur le marché du retail

Ainsi, pour les ventes physiques qui passent essentiellement par le réseau *retail*, l'équipe commerciale doit être à même de piloter une chaîne de production conduisant à la livraison physique en temps et en heure des produits sur un marché mondial.

Fort de ses expériences passées sur le segment *retail*, notamment en matière de production, de distribution et de promotion des jeux, NACON estime disposer des atouts nécessaires pour continuer à faire progresser ses ventes en Edition. Le Groupe met en avant un réseau étendu de distribution. Doté d'équipes courtes et agiles, NACON estime être capable de répondre rapidement aux nouvelles tendances de marché.

Les opportunités offertes par l'essor des ventes dématérialisées (digital)

La Société estime que l'essor du mode de distribution des jeux vidéo sous le format des ventes dématérialisées offre au Groupe des opportunités de développement intéressantes. La commercialisation digitale des jeux vidéo, qui représente déjà plus de 50% des ventes sur les consoles Sony PlayStation 4 et Microsoft Xbox One¹⁹, implique une disponibilité immédiate pour les clients (24 h / 24) de l'ensemble des produits édités, et ce y compris les titres les plus anciens (back catalogue²⁰), titres généralement plus disponibles en magasins physiques.

Par ailleurs, le modèle économique induit par une distribution dématérialisée supprime les coûts de fabrication ainsi que de stocks, tout en réduisant le nombre d'intermédiaires permettant ainsi d'accroître la marge pour l'éditeur.

L'équipe commerciale de NACON déploie donc des efforts significatifs afin d'accroître ses ventes digitales.

En matière de ventes dématérialisées, la force de l'éditeur est en effet déterminante pour assurer la meilleure visibilité au jeu parmi une offre foisonnante. NACON organise régulièrement des opérations commerciales avec Steam, Epic Store, le PlayStation Store, le Xbox Live, et le Nintendo eShop, afin de mettre en avant les jeux sur les stores en proposant des soldes temporaires sur un ou plusieurs titres. La Société estime que ces opérations et animations commerciales régulières favorisent de bonnes performances des titres du back catalogue sur une durée de plus en plus longue.

Des efforts qui portent leurs fruits

Sur les trois dernières années, les ventes de jeux vidéo²¹ ont ainsi fortement augmenté. Elles représentaient en effet :

- au 31 mars 2017 : 32,5 M€ (dont 3,3M€ de back catalogue),
- au 31 mars 2018 : 34,8 M€ (dont 4,4M€ de back catalogue),
- au 31 mars 2019 : 50,3 M€ (dont 8,6M€ de back catalogue).

L'atout de NACON : un large positionnement éditorial

Du fait de l'intégration des studios décrits ci-dessus, le positionnement éditorial de NACON est désormais extrêmement large :

- le studio Cyanide lui permet de proposer des genres majeurs tels que les simulations cyclistes, les jeux en tour par tour, les RPG²² narratifs ou les jeux d'action et d'infiltration,
- le studio Kylotonn Racing et le studio RaceWard permettent de disposer d'une solide position sur le segment des simulations de courses, tant 4 roues que 2 roues,
- le studio Eko Software lui permet d'accroître sa présence sur des genres très appréciés des gamers tels les « Action-RPG »²³, les « Hack'n Slash »²⁴ et les simulations de sports collectifs
- le studio Spiders lui permet de couvrir l'ensemble de l'univers des jeux de rôle et des jeux d'action.

5.1.1.2.2 Les Accessoires

Le métier de l'accessoire gaming donne au Groupe une connaissance unique de l'ensemble de ce marché. Lors de toutes les étapes de la conception et fabrication de ses accessoires, NACON prend en compte les attentes de ses consommateurs finaux en matière de design (choix de couleurs, matériaux « tendance », etc.), ergonomie, respect de préoccupations environnementales, comme celles de ses distributeurs (aspects packaging, etc.)

¹⁹ Source : SONY et Microsoft.

²⁰ Définition NACON : jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs.

²¹ Extraits des comptes combinés clos au 31 mars 2017, 2018 et 2019.

²² RPG : « Role-playing game » ; traduction anglaise de « jeu de rôle ».

²³ « Action-RPG » : jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action.

²⁴ « Hack'n Slash » : jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres.

Les différentes étapes : de la création à la commercialisation

- **ETAPE 1 : « Brainstorming »**

Le processus commence par une étude complète et une analyse des tendances du marché, complétée par une veille technologique et concurrentielle active. L'expérience du joueur étant au cœur de ses développements, l'équipe de développement NACON met un point d'honneur à prendre en compte les retours des joueurs afin de développer de nouveaux produits toujours plus innovants et performants. (Résolutions de bugs détectés sur ses anciens produits, améliorations des performances, choix de nouveaux composants, ajout de nouvelles technologies, etc.).

La tendance eSport

Comme explicité au 5.2.3.2., le sport électronique, ou eSport en anglais, désigne des compétitions de jeux vidéo en réseau local (LAN party) ou via Internet sur consoles ou ordinateurs.

Au-delà du véritable « business » qu'il représente, l'eSport constitue une véritable tendance de fond dans le marché du Gaming, les joueurs amateurs, ayant accès aux parties de leurs champions préférés, étudient leurs performances ainsi que le matériel utilisé afin d'améliorer leurs propres techniques et ce, en utilisant les mêmes accessoires qu'eux.

Le développement des accessoires NACON® bénéficie du développement exponentiel de l'eSport et des nouvelles tendances Gaming du marché. Les accessoires NACON® se doivent de disposer d'une technologie de pointe qui est devenue indispensable aux joueurs en lice dans des compétitions mondiales d'eSport à forts enjeux financiers. De ce fait, comme explicité ci-dessous, NACON développe ses accessoires avec la contribution d'experts gamers.

Une véritable prise en compte des attentes des Gamers

Tout au long de ses développements, NACON a pris le parti de prendre conseil auprès de la communauté d'experts de ces Pro-Gamers afin de créer des produits qui répondraient à leurs attentes. Des joueurs expérimentés ont ainsi été contactés pour obtenir leurs conseils ou travailler directement avec l'équipe de développement. Les retours de joueurs sont également systématiquement étudiés et pris en compte.

Il est ainsi devenu habituel de développer main dans la main avec cette communauté de joueurs ciblée par les produits de la Société.

Des personnalités du monde du jeu vidéo sont également devenues non seulement les ambassadeurs de nos produits mais également contributeurs à leur développement :

#Ambassadeurs NACON

Kayane, animatrice TV et multiple championne de jeux de combat et actuellement en compétition sur le titre Soulcalibur VI.

- Ambassadrice NACON depuis 2016, ayant notamment travaillé comme consultante sur le *DAIJA Arcade Stick*



#Ambassadeurs NACON

Crimson, joueur professionnel de jeu de combat spécialisé Street Fighter V.

- Membre du club eSport **AS MONACO**
- Actuellement **2^{ème} joueur français** sur Street Fighter V, **37^{ème} joueur mondial**
- Ambassadeur NACON depuis 2017, sur les manettes *Revolution Pro Controller 2*, *Revolution Unlimited* et *Revolution Pro Controller 3*



#Ambassadeurs NACON

Julien Tellouck, animateur TV vedette sur la chaîne gaming GameOne et chroniqueur sur Fun Radio.

- GameOne est la 1^{ère} chaîne française consacrée aux jeux vidéo
- Ambassadeur NACON depuis 2019, sur les manettes **Revolution Unlimited**, **Asymmetric Wireless** et **Revolution Pro Controller 3**



#Ambassadeurs NACON

Sitimentyo, joueur professionnel, membre de la plus grande équipe japonaise de Call of Duty, Libalent Vertex.

- **Joueur n°1 de Call of Duty au Japon.**
- Ambassadeur NACON **Revolution Unlimited** depuis 2019.
- « *La manette Unlimited est comme un prolongement de moi-même (...) c'est grâce à elle que je suis désormais numéro 1 au Japon !* »



Cette contribution active avec ces Pro gamers, a permis à NACON d'accentuer ses expertises, qui se sont traduites par une moyenne de plus de 17/20²⁵ pour les notes reçues au lancement de la manette *Révolution Unlimited Pro Controller*, fleuron de la marque NACON®.

²⁵ Source : article de Jeuxvideo.com « La Revolution Unlimited excelle » accompagnée d'une note de 17/20 et article de Gameblog « La référence des pads PS4 ».

- **ETAPE 2 : « Développement »**

Une fois le projet de développement défini, une collaboration étroite et permanente existe entre les équipes de développement.

Le Groupe travaille avec des partenaires de pointe pour sa production en Asie. Les efforts de NACON sont focalisés sur la recherche, la conception, le suivi de production des produits ainsi que la communication et le marketing qui s'y rattachent.

L'équipe Accessoires de jeux vidéo est répartie entre :

- le siège de Lesquin en charge de la R&D pure, de l'étude de faisabilité, de la conception et du design, et
- l'équipe de développement de Hong Kong en charge du choix des usines partenaires et de l'assurance qualité

Conception et Design

Du fait de l'essor du Digital et de l'eSport sur le marché du Gaming, une communauté de joueurs extrêmement exigeante est née. La conception de produits que le consommateur attend implique de créer les prototypes de nouveaux modèles, pour lesquels les spécialistes de NACON (siège de Lesquin) apportent une attention particulière au design, à l'ergonomie et au choix des matériaux et composants. NACON reste par ailleurs très vigilant afin de proposer un rapport qualité/prix adapté au consommateur.

Une veille technologique constante et le suivi des ventes au quotidien permettent au processus créatif d'incorporer les nouvelles possibilités technologiques, les véritables besoins de l'utilisateur et les dernières tendances en matière de design et d'ergonomie. Ces produits sont conçus pour répondre aux attentes des consommateurs mondiaux en leur apportant des options techniques uniques pour une complète immersion dans l'expérience de jeu. Ils répondent également aux besoins des partenaires et distributeurs en matière de packaging.

Les équipes siège conçoivent en interne (en partenariat avec les collaborateurs de Hong-Kong) les outillages pour la production en série (moules d'injection, matrices d'estampage, etc.).

Une technologie de pointe pour des accessoires de qualité

Dans le passé, les accessoires de jeux vidéo représentaient un produit « mass market ». Les équipes commerciales discutaient plutôt de prix et de volume avec leurs clients que de qualité. Les contraintes de production étaient donc d'ordre économique : produire le plus possible au plus faible coût.

Désormais, notamment en raison de l'essor de l'eSport, les consommateurs privilégient la qualité. Pour s'adresser à cette nouvelle communauté de joueurs d'eSport férus de technique, NACON a été précurseur dès 2015 - 2016 en montant son niveau d'exigence et en investissant dans la R&D. A la recherche de l'excellence et de l'ultra performance pour les Pro Gamers, NACON s'est positionné en amont de la filière en intégrant à son développement industriel des spécialités telles que de la conception 3D pour analyser les structures internes et externes, de l'électronique appliquée et conception d'algorithmes permettant d'optimiser les performances des composants.

La notoriété de la marque NACON® s'est d'ailleurs faite grâce aux technologies de pointe utilisées dans le développement de ses accessoires. Les produits NACON® intègrent ainsi un condensé de R&D. La Recherche et Développement du Groupe, renforcée par le recrutement régulier de nouveaux collaborateurs, tant en France qu'à Hong-Kong, a permis d'augmenter le nombre de brevets déposés (35 brevets déposés pour la seule manette Révolution) et d'améliorer la technicité et la qualité de ces produits. (Se référer également à la section 5.4)

Les accessoires édités par le Groupe et pour lesquels il dépose des brevets, se distinguent par un niveau technologique équivalent à ceux des constructeurs. Depuis quelques années, NACON travaille même en partenariat avec les constructeurs (Notamment avec SONY – se référer à la section 5.1.2.2) pour développer des produits qui répondent à leurs attentes et apporter une offre complémentaire à celle des fabricants.

Du fait de ses efforts fournis en R&D, NACON a désormais plusieurs années d'avance sur ses concurrents.

Production en série

NACON a sélectionné ses partenaires industriels sur des critères très stricts de qualité, de contrôle et de capacité industrielle. NACON est très présent avec ses partenaires afin d'améliorer sans cesse les processus de fabrication.

Les équipes de Hong Kong et Shenzhen ont ainsi pour responsabilité :

- de sélectionner les partenaires de fabrication les plus à même de comprendre les spécificités d'un produit, pour le fabriquer selon le cahier des charges de NACON dans les meilleures conditions et sachant préserver la confidentialité autour de ce produit tout au long du développement.
- l'assurance qualité des produits : ainsi lorsqu'un produit majeur à fort enjeu est fabriqué pour la première fois en « Mass Production », les ingénieurs de développement et de qualité ainsi que les chefs de projets sont présents afin de s'assurer que toutes les étapes de production validées par leurs soins, sont suivies et respectées tout au long de la fabrication. Les partenaires de production ont l'obligation de se conformer au cahier des charges conçu par NACON.
- le respect des réglementations européennes et mondiales : les ingénieurs qualité de NACON sont en charge du contrôle et de la conformité des produits développés par le Groupe avec les réglementations européennes et mondiales. Les audits usines et les contrôles qualité sont systématisés afin de s'assurer de la très haute qualité des produits de NACON.

- **ETAPE 3 : « Commercialisation »**

En parallèle des étapes de développement interviennent d'autres acteurs essentiels :

LE MARKETING :

Le Groupe a mutualisé ses coûts communication-marketing entre l'édition de jeux et les accessoires Gaming.

Le Marketing lui aussi évolue avec l'avènement des réseaux sociaux et se doit d'être au plus près de la communauté de joueurs. C'est un flux constant d'information qui est transmis aux joueurs par tous les canaux de communication disponibles, physiques ou digitaux. Ainsi le site de la marque NACON® informe régulièrement la communauté de joueurs abonnés des évolutions de ses développements.

Le rôle du service Marketing est primordial pour assurer le lancement des produits NACON. Il se porte garant de la conception des campagnes de communication et de marketing afin de susciter l'attente et l'engouement avant la sortie des produits. Il assure toutes les étapes de communication, création du packaging, des visuels, packshots, des teasers vidéo. Il s'occupe des achats d'espace, du développement des pages web dédiées. Il gère les relations presse et interagit avec la communauté des gamers via les réseaux sociaux.

NACON investit également dans les compétitions mondiales d'eSport. Il est d'ailleurs devenu l'un des sponsors majeurs des compétitions de l'ESL et entend poursuivre ces partenariats qui permettent de promouvoir ses produits en mettant en valeur leur excellence technique et leur utilisation intensive lors des compétitions.

LA VENTE :

Le succès d'un accessoire dépend non seulement de sa technicité, souvent mise en exergue par la presse spécialisée ou par la communauté des gamers, mais aussi de la capacité de l'accessoiriste à assurer sa diffusion sur l'ensemble des canaux de distribution à travers le monde. Son équipe commerciale doit être à même de piloter une chaîne de production conduisant à la livraison physique en temps et en heure des produits sur un marché mondial.

Présent depuis presque 30 ans sur le marché des accessoires pour console tiers (non consoliés) et l'un des principaux acteurs du marché européen des accessoires pour consoles tiers (non consoliés) depuis 20 ans, NACON dispose d'un réseau étendu de distribution constituée de filiales propres dans tous les principaux Etats européens et de distributeurs exclusifs dans le monde entier. Avec des équipes courtes, flexibles et réactives, NACON est capable d'une diffusion rapide sur les marchés nationaux, européens et mondiaux.

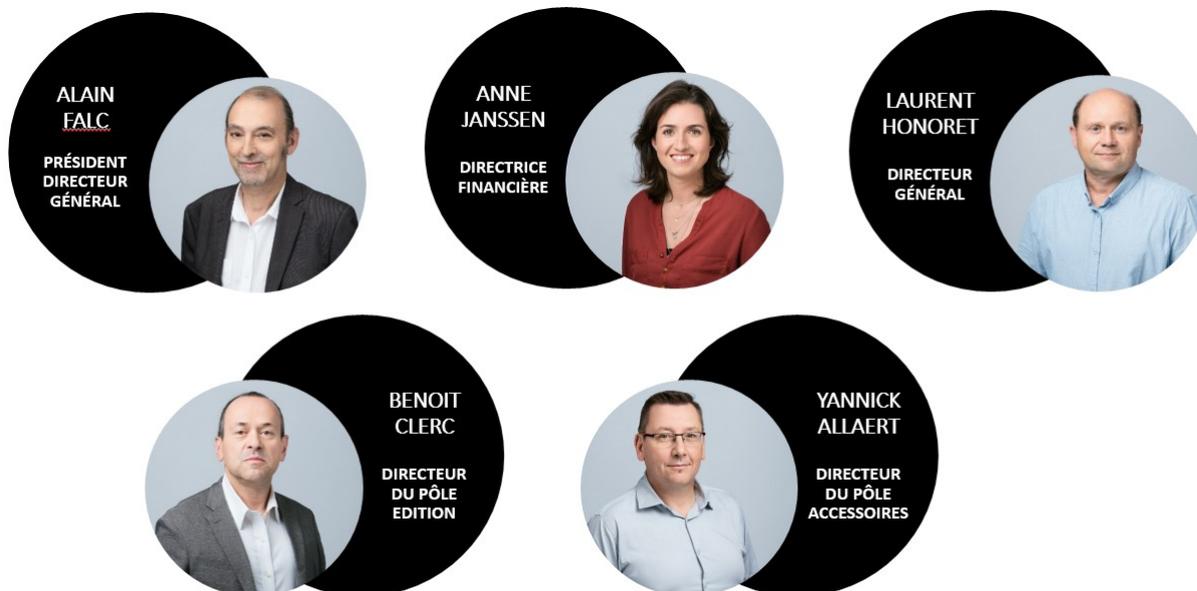
Les résultats²⁶ sont probants sur les trois dernières années puisque les ventes d'accessoires ont fortement augmenté. Elles représentaient en effet :

- au 31 mars 2017 : 34,4 M€,
- au 31 mars 2018 : 52,2 M€,
- au 31 mars 2019 : 55,2 M€

5.1.1.3 Présentation du Comité de Direction

5.1.1.3.1 Comité de Direction

Le Comité de Direction du Groupe, à la date d'enregistrement de ce Document d'enregistrement est le suivant :



²⁶ Extraits des comptes combinés clos au 31 mars 2017, 2018 et 2019.

5.1.1.3.2 Un Top management très expérimenté

Un Comité de Direction très expérimenté :

Alain FALC, Président Directeur Général



Titulaire d'un diplôme d'ingénieur en électronique (ISEN 1981), Alain Falc crée BIGBEN INTERACTIVE en 1981 à la fin de ses études et acquiert rapidement un savoir-faire industriel et commercial dans le domaine de la montre et des produits électroniques promotionnels. Dès 1993, il investit le secteur naissant des jeux vidéo. Devenu l'un des principaux acteurs du marché de la conception-fabrication d'accessoires pour consoles tiers (non-consolier) de jeux vidéo en France en 1999, il fait introduire la société Bigben Interactive en bourse et mène son développement à l'international avec des implantations au Benelux, en Grande Bretagne, en Allemagne, à Hong-Kong, en Espagne et en Italie. Après avoir développé progressivement le métier d'éditeur de jeux vidéo dans la décennie suivante, il réalise l'acquisition de l'activité conception et distribution d'accessoires de mobiles de « ModeLabs » (leader français de l'accessoire pour téléphonie mobile) en 2011, devenue « Bigben Connected » en mai 2013. Alain FALC fait prendre au Groupe Bigben un autre virage stratégique en 2018-2019 par le biais de l'acquisition ou de la prise de participation dans cinq studios de développement. En 2019, il mène à bien la création de NACON, pôle « Gaming » intégré du Groupe Bigben.

Laurent HONORET, Directeur Général Délégué



Titulaire d'une maîtrise de commerce international obtenue auprès de l'ISEG Lille en 1993, Laurent Honoret commence sa carrière dans l'urbanisme et le lobbying européen auprès des collectivités et des PME. Il passe ensuite en 1996 au monde du multimedia avec des postes commerciaux (chef de secteur, responsable grands comptes) chez Virgin Interactive puis au sein du Groupe Hachette Filipacchi. Ayant rejoint Bigben Interactive fin 2000 comme responsable Grands comptes, Laurent Honoret devient directeur commercial France en 2005 puis directeur commercial Groupe en 2008. Il assumait jusqu'en janvier 2020 les fonctions de directeur général délégué de Bigben Interactive.

Benoît CLERC, Directeur Edition



Fort de 30 ans d'expérience dans l'industrie du jeu, Benoît Clerc est à la tête du département Edition de Bigben Interactive depuis 12 ans. Il a accompagné la création et le développement du département Edition qui connaît une croissance rapide depuis plusieurs années, et qui positionne désormais Bigben parmi les leaders mondiaux du « mid-publishing ». Avant d'être éditeur, il a occupé plusieurs postes dans la filière, en étant tour à tour auteur, rédacteur-en-chef et développeur. Il fut également le président fondateur de l'association professionnelle régionale Game IN, professeur de marketing et de business à Rubika/SupInfoGame, administrateur du SNJV, membre du jury Pictanovo et de la commission FAJV au CNC et vice-président de la French Tech Lille chargé de l'export. Il est titulaire d'un Master 2 de l'EDHEC et diplômé du programme Innovation et Entreprenariat de l'Université de Stanford.

Yannick ALLAERT, Directeur Accessoires



Entré chez Bigben il y a 35 ans, Yannick Allaert, véritable autodidacte, a évolué avec le groupe et a gravi tous les échelons jusqu'au Comité de Direction. Il a acquis tout au long de sa carrière de multiples compétences et a occupé différents postes dans les secteurs de la logistique, du transport, de la gestion des stocks, du développement produits, du marketing et de la communication, des achats et de la négociation internationale. Il est ainsi à l'origine de l'ouverture de nouveaux marchés et de la mise en place du département Accessoires du Groupe. Devenu dès le début de la décennie, en sus de son poste de Directeur Accessoires, Directeur Général de la filiale basée à Hong Kong en charge du sourcing des produits du Groupe, il gère des équipes localisées en France, en Angleterre, à Hong-Kong et en Chine. Reconnu comme un véritable expert du marché des accessoires Gaming, il est notamment l'interlocuteur de SONY dans le cadre du partenariat qui le lie à NACON.

Anne BADOT JANSSEN, Directrice Financière



Titulaire d'un Master *Comptabilité Contrôle Audit (CCA)* obtenu à l'IAE de Valenciennes en 2001, Anne Badot Janssen commence sa carrière dans l'industrie au sein des Verreries de Masnières, spécialisées dans la fabrication de flacons de parfums et cosmétiques, où elle a en charge le contrôle de gestion. Elle rejoint le groupe Bigben Interactive en 2007 en tant que contrôleuse de gestion, puis prend en charge la consolidation des comptes du groupe Bigben.

Epaulé par des patrons de studios de développement talentueux :

Jehanne ROUSSEAU, Présidente de Spiders SAS



Jehanne Rousseau a commencé à travailler dans l'industrie du jeu vidéo il y a plus de 20 ans, d'abord en tant que graphiste puis rapidement comme chef de projet et auteure sur de nombreuses plateformes : Gameboy, Gameboy color, Gameboy advanced, Xbox, Mobiles et PC successivement chez RFX Interactive, Gameloft et Monte Cristo Ayant créé la société Spiders en 2008, elle en assume la gérance autant que la direction éditoriale et créative depuis 11 ans, réalisant dans ce cadre 6 jeux originaux dont *Bound by Flame*, *The Technomancer* et très récemment *Greedfall*. Elle a exercé également le rôle d'experte auprès des commissions Jeux vidéo et Nouveaux médias du CNC ainsi que celle de la région Ile de France et elle donne régulièrement des conférences à l'international sur la création de jeux, la narration ainsi que la gestion de studio.

Jules-Benjamin LALISSE, Président d'EKO Software SAS



Titulaire d'un D.E.A. en informatique obtenu à l'université de Rennes 1 en 1996 et spécialisé dans la programmation de graphisme 3D, Jules-Benjamin Lalissee commence sa carrière en 1997 en tant que développeur dans la société PAM Development (studio qui sera notamment connu pour la création de la franchise *Top Spin*) avant de diriger le studio Eko Software dès sa création en 1999. En 2003, il participe à la création de Capital Games, le cluster francilien du jeu vidéo duquel il restera administrateur jusqu'en 2011 puis est, de 2014 à 2017, membre de la commission CNC du fonds d'aide au jeu vidéo. Jules- Benjamin Lalissee a contribué à la création et à la production de plus de 35 jeux sur consoles et PC dont le très réputé opus *How to Survive*.

Patrick PLIGERSDORFFER, Président de Cyanide SAS



Après avoir obtenu un MBA de Purdue University, Patrick Pligersdorffer commence sa carrière comme analyste financier dans une banque internationale. En 1997, il rejoint Ubisoft comme producteur sur *Pro Rally 2001* puis ouvre en 1998 le studio de développement interne d'Ubisoft au Japon. Il y recrute des artistes, des programmeurs et des game designers pour des développements spécifiques au Japon et négocie l'acquisition de licences japonaises utilisées ensuite dans les jeux d'Ubisoft. En février 2000, il quitte Ubisoft pour fonder Cyanide, société qu'il préside toujours aujourd'hui. En vingt ans, il a fait de Cyanide un des studios français les plus productifs et lui a bâti une réputation solide autour de titres marquants tels que *Pro Cycling Manager* ou encore *Blood Bowl®*.

Roman VINCENT, Président de Kylotonn SAS (KT Racing)



Diplômé de l'Ecole Nationale des Beaux-Arts, Roman Vincent commence sa carrière en tant qu'Infographiste 3D chez Cryo Interactive en 1994 avant de participer en 1997 à la création de la société 4X Technologies et devenir directeur du studio de développement de jeux vidéo 4X Studio. En 2002, il crée la société de production RVP et le Studio de développement Kylotonn dont il est le Président. Passionné de sports mécaniques, il spécialise la société Kylotonn dans les jeux de courses auto et moto sous le label KT Racing qui se distingue notamment par les opus récents de *WRC* ou *V-Rally*.

Marco PONTE, gérant de Lunar Great Wall Studios S.r.l (RaceWard)



Marco Ponte est le gérant de Raceward Studio, la société de développement de jeux italienne qu'il a fondée pour développer des jeux de course à la pointe de la technologie. Auparavant, il a été producteur exécutif chez Milestone, où il a acquis une vaste expérience des franchises de jeux de course à succès, notamment MotoGP et Ride. Marco a ainsi passé plus de 20 ans dans l'industrie du jeu vidéo, apportant une contribution précieuse au développement de plus de 25 titres sur PC et sur console.

5.1.2 Présentation de l'offre produits

5.1.2.1 Offre produits « Jeux »

5.1.2.1.1 Un portefeuille déjà très fourni

Un des plus grands portefeuilles mondiaux de jeux vidéo AA

NACON détient à ce jour un portefeuille de plus de 100 jeux vidéo pour consoles et PC. NACON a pour ambition de rendre ses jeux les plus réalistes possible. Pour se faire, NACON poursuit une stratégie de *licensing* avec la signature de plus de 200 contrats de licence par an avec des *licensors* en vue d'intégrer leurs marques, modèles ou avatars dans les jeux²⁷.

Un portefeuille équilibré

Comme expliqué dans la section 5.3 « Stratégie et objectifs », NACON est un éditeur et développeur de jeux dits AA sur consoles et PC. Ce segment du marché se distingue des AAA et englobe tous les jeux dont le nombre de ventes se situe entre 200 000 et 3 millions d'exemplaires et dont les budgets s'élèvent de 1 à 20 M€.

Face aux majors de l'industrie et aux blockbusters AAA produits chaque année, NACON sait se démarquer et se concentrer sur certains créneaux délaissés et ainsi moins concurrentiels.

Entouré de ses studios, chacun expert dans leur domaine, NACON propose des projets uniques, qualitatifs et pertinents qui répondent à une demande bien spécifique de joueurs avertis et exigeants.

²⁷ Cf. section 5.4.1.1.3 et 5.1.1.2.1.2.

L'objectif de NACON est ainsi de présenter au marché une offre différente qui saura plaire à une population considérée niche pour les majors de l'industrie mais qui regroupe en réalité plusieurs millions de joueurs assurant ainsi une rentabilité des jeux.

Créativité, expertise et différence constituent la ligne directrice suivie par chacun des projets NACON. Ces derniers s'articulent autour de 4 piliers :

- Racing,
- Sports,
- Aventure,
- Simulation.



Racing

Mutualisation des moteurs de développement autour du



Le Racing est un genre populaire dans le marché du jeu vidéo (7% du marché mondial) qui prend une place significative dans le catalogue NACON. KT Racing (nom commercial de Kylotonn, studio intégré de NACON), expert dans le développement de jeux de course, propose dans son catalogue une simulation de jeu de rallye sous la licence officielle WRC. Fort de ses constantes améliorations physique et technique ces dernières années, WRC 8 sorti cette année est désormais considéré comme une référence dans son segment. L'expertise de NACON et KT Racing se prolonge sur les jeux de moto à travers le jeu *TT Isle of Man*, jeu officiel de la course la plus réputée des fans de Moto.

D'autres simulations de course viennent enrichir le catalogue NACON avec des propositions innovantes telles que *FIA Truck Racing Championship* (simulation de courses de camion) ou encore *Overpass* (simulation de franchissement d'obstacles off road), toutes les deux soutenues par des licences officielles.

Ces deux jeux de simulation offrent ainsi un réalisme toujours plus poussé permettant de satisfaire les fans de jeux de courses et leurs proposer des expériences nouvelles.

Sport

Focalisation sur des sports de niche à fort potentiel avec des marques et licences prestigieuses

15 Jeux

EKO CYANIDE Studios



Apprécié par les joueurs de tout âge, le jeu de sport est un indispensable dans une bibliothèque vidéoludique. Certains sports étant peu ou pas explorés par les majors de l'industrie, NACON a su préempter plusieurs disciplines pour les proposer aux amateurs de ces sports. Jeux de rugby, de cyclisme ou encore de tennis sont développés par des studios appartenant à NACON dont l'expertise est reconnue dans chacun des sports cités. Ils viennent répondre aux attentes des millions de licenciés qui attendaient impatiemment une adaptation de leur sport favori.

Simulation

Un segment porteur qui s'adresse à tout public

6 Jeux

EKO SP. PERS. CYANIDE Studios



NACON innove et propose des expériences nouvelles dans un secteur qui n'a de limites que l'imagination. En combinant des mécaniques de gameplay²⁸ uniques et des contenus réalistes (univers et licences), NACON souhaite offrir une expérience originale qui va au-delà de ce que propose habituellement le marché. Le dernier exemple en date s'appelle *Bee Simulator*. Ce jeu vidéo propose une expérience à la fois ludique et éducative qui invite le joueur à voir le monde à travers les yeux d'une abeille et à découvrir son univers.

²⁸ Le « gameplay », ou « expérience de jeu », est un terme issu des jeux vidéo qui désigne l'ensemble des mécanismes utilisés pour augmenter le plaisir et la satisfaction de l'audience.

Action / Aventure

Marques et environnements de jeux et de personnages avec IP propriétaires

10 Jeux

EKO CYANIDE Studios



Particulièrement plébiscités par le grand public, les jeux d'action/aventure constituent le dernier pilier majeur des jeux proposés par NACON. Il s'agit du genre où la compétition est la plus marquée. Afin d'y faire face, la Société s'efforce de proposer des contenus innovants et originaux.

NACON sait s'entourer de licences fortes qui possèdent déjà une communauté propre tout en proposant de nouveaux concepts qui sauront la séduire : l'univers Warhammer, Lovecraft dans le jeu *The Sinking City*, *Werewolf* ou encore *Paranoia* ne sont que quelques exemples significatifs.

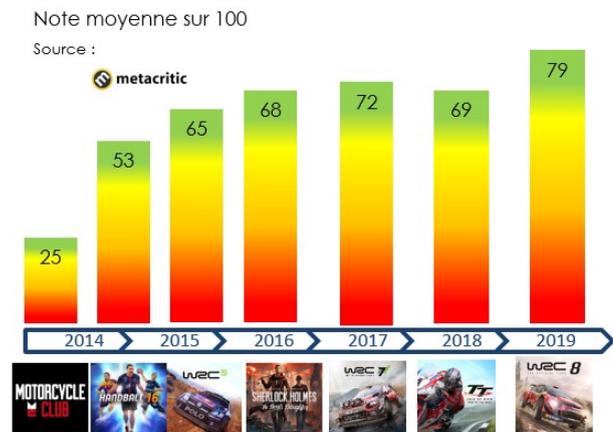
L'innovation et la créativité faisant partie de l'ADN de NACON, la Société s'emploie à aller au-delà des univers existants.

5.1.2.1.2 Une montée en puissance des jeux édités par NACON

Des jeux en constante amélioration

Les retours des joueurs sur la qualité des jeux édités par NACON connaissent une belle progression, comme en témoignent les notes de chaque jeu présentées ci-contre et ci-dessous²⁹ :

Notes individuelles de quelques jeux phare de NACON



²⁹ Valeur de référence dans l'industrie Gaming, la note Metacritic correspond à la moyenne pour un jeu donné des notes attribuées par les principaux médias Gaming dans le monde entier. Chaque jeu sur chaque plateforme (PC, PS4, XboxOne, etc.) obtient une note si au moins 6 médias ont attribué une note.

Notes moyennes annuelles de tous les jeux sortis par NACON

Note moyenne sur 100

Source :



A noter qu'en 2018/2019, les premiers jeux développés par les studios propres de NACON sont sortis notamment : *Warhammer : Chaosbane* (de EKO Software), *Tour de France/Pro Cycling Manager* et *Paranoïa* (de Cyanide). Les notes excellentes reçues et le succès rencontré confortent NACON dans ses choix d'intégration verticale.

Une visibilité accrue

Le nombre de vues des jeux NACON sur les réseaux sociaux en constante augmentation est aussi un indicateur de notoriété :

VISIBILITÉ

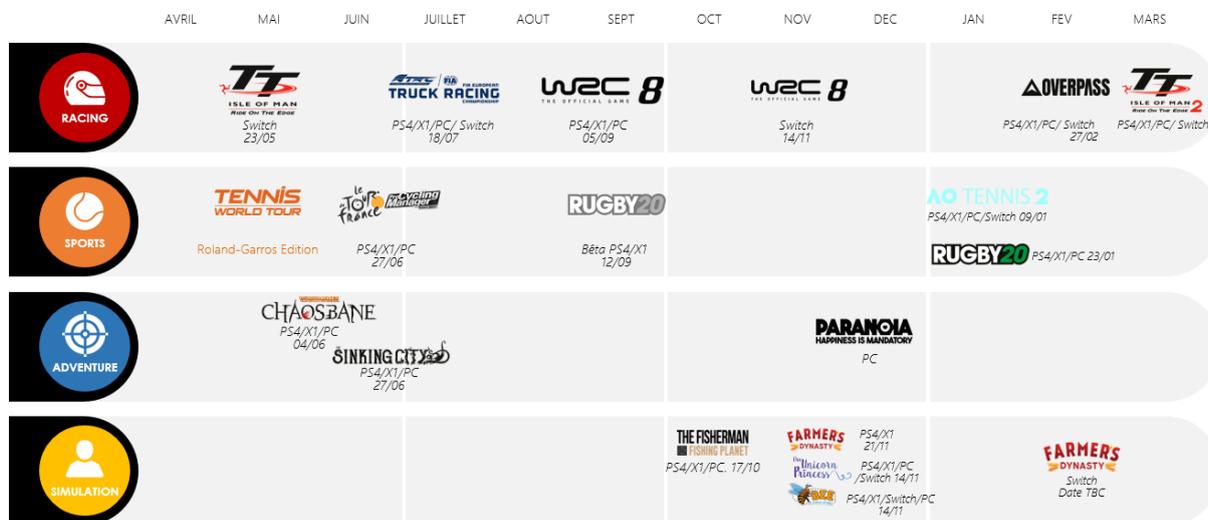
- Un marketing renforcé
- Une meilleure visibilité dans la presse spécialisée



5.1.2.1.3 Perspectives

Forger un portefeuille rentable

Le portefeuille de sortie des produits officiellement annoncés est le suivant :



Comme explicité dans la section 5.4.1.2.3, le portefeuille de jeux de la Société comprend à la fois des jeux à fort potentiel et donc à fort budget pour la Société (supérieur à 5 M€) et des jeux à moindre coût au seuil de rentabilité plus facilement atteignable.

A compter de 2020, NACON estime qu'elle sera en mesure de commercialiser les jeux de ses propre studios dont le développement est toujours en cours. Les notes positives que ces studios avaient reçues pour leurs jeux précédents permettent à la Société d'anticiper des jeux de qualité au bon potentiel de commercialisation.

Une volonté de capitaliser sur des opus

NACON a également la volonté de capitaliser sur ses investissements en coûts de développement en créant des opus ou suites (« sequels ») à ses jeux. En effet, la Société estime que l'expérience accumulée par des années de R&D dans ses jeux, (et des millions d'investissement) permet non seulement une amélioration technique du jeu et de sa notation par les critiques (Metacritic,...) mais constitue également une véritable barrière à l'entrée pour des concurrents qui se trouveraient dans l'obligation de réaliser des investissements conséquents et de consacrer plusieurs années de développement pour atteindre un niveau similaire de technicité et de qualité.



Amélioration continue de l'expertise / satisfaction client



5.1.2.2 Offre produits « Accessoires Gaming »

NACON estime être l'un des principaux acteurs du marché en Europe des accessoiristes pour console tiers (non consolistes) de l'univers du jeu vidéo, avec notamment des produits tels que les manettes pour consoles de salon, des casques gaming (produits permettant de communiquer lors des parties en ligne) et bien d'autres produits.

La conception d'accessoires pour l'univers des jeux vidéo est principalement orientée vers les consoles de jeux phares du marché (Sony, Microsoft et Nintendo).

Offre produits pour consoles portables

Historiquement, NACON avait en effet répondu aux attentes des consommateurs Nintendo (Wii, DS, DSi XL, 3DS, Wii U). Sa gamme de produits avait alors connu une très forte demande avec des développements de produits adaptés à ces consoles. Avec le nouveau succès rencontré depuis 2017 par la console dernière génération Nintendo Switch™, NACON, a su tirer parti de son savoir-faire historique pour mettre à disposition du marché une large gamme d'accessoires dédiée qui a connu un vif succès dès l'exercice 2017/18.

[Gamme d'accessoires de jeux vidéo dédiées à la Nintendo Switch™ :](#)



Offre produits pour consoles de salon et PC

Le Groupe est aujourd'hui également présent sur l'univers des accessoires à destination des plateformes Sony et Microsoft, avec notamment des produits couvrant l'ensemble des fonctionnalités de ces environnements.

Avec le succès très important des plateformes des consolières, le marché des accessoires de jeu vidéo reste tiré par l'essor du parc installé.

Toutefois, par le passé, les systèmes fermés des dernières générations de consoles Sony PlayStation® 4 et Microsoft Xbox One avaient freiné à leur lancement en 2014 les accessoiristes tiers comme NACON.

Dans ce contexte, le Groupe avait négocié directement auprès de Sony dès 2015 un accord de licence spécifique afin d'adresser de manière privilégiée le parc des consoles PlayStation 3, ce qui avait permis d'enregistrer des ventes tangibles lors de l'exercice 2015/2016 avec des produits dédiés, sous licence Sony PlayStation™.

La genèse de la marque NACON®

Pour pallier la menace d'une dépendance vis-à-vis des consolières, la branche Accessoires gaming de BIGBEN INTERACTIVE avait développé une marque premium appelée NACON® à destination des gamers PC. Celle-ci rencontra très rapidement son public et acquit une forte notoriété. NACON créa la première manette conçue et dédiée aux Pro gamers. La qualité et les possibilités de personnalisation offertes lui valurent le titre de « meilleure manette PC au monde » par la presse spécialisée.

 [Gammes d'accessoires de jeux vidéo dédiées aux Core Gamers \(marque Nacon\):](#)



Un partenariat prestigieux avec SONY

Fort du succès, de sa manette pour Pro Gamers PC et au regard de la qualité des produits du Groupe développés sous sa marque NACON®, NACON avait attiré l'attention des entités du groupe SONY dédiées aux accessoires Gaming qui lui avait demandé en fin d'année 2016 d'utiliser son expertise des exigences des joueurs Pro eSport pour le développement d'une manette eSport dédiée à la console PS4. La première *Revolution Pro Controller* sous licence PlayStation® 4 fut développée et commercialisée par NACON et rencontra dès sa sortie un succès commercial important. Depuis les différentes versions des manettes *Revolution Pro Controller* se sont vendues à plus d'un million d'unités.

Manette Revolution Pro controller pour PlayStation®4 lancée en janvier 2017 (ci-dessous diapositive de présentation historique de cette manette avec données disponibles en novembre 2016)

Une manette révolutionnaire en partenariat avec SONY

La manette haut de gamme REVOLUTION Pro Controller NACON
sous licence PlayStation®4

SORTIE
JANVIER
2017

- Manette professionnelle dédiée au eSport
- 2 années de développement
- Bigben, l'un des deux seuls acteurs mondiaux habilités à développer des manettes PS4
- Potentiel important sur les prochaines années : plus de 50 millions de PS4 à fin 2016 dans le monde
- Prix public : environ 110€



nacon



Au cours des exercices 2017/2018 et 2018/2019, grâce à des produits toujours plus techniques et plus aboutis, le Groupe a décliné à nouveau ce succès avec une succession de plusieurs produits :

Sur le segment « haut de gamme » :

- *Manette Revolution Pro controller 2 pour PlayStation®4 lancée en septembre 2017*

REVOLUTION Pro Controller 2

Améliorations et nouvelles caractéristiques techniques :

- Nouvelle connexion filaire en USB Type-C
- Compatibilité PC complète
- Nouvelle interface logicielle simplifiée et intuitive
- Mode manuel de configuration des raccourcis
- Personnalisation complète des deux joysticks
- Possibilité d'utiliser la croix directionnelle en 4 ou 8 directions (idéal pour les jeux de combat)

Disponible en Europe, Afrique du Sud,
Moyen Orient, Russie, Inde, Australie, Nouvelle-Zélande.

SORTIE
Sept. 2017



nacon

- Arcade Stick pour PlayStation®4 lancé en octobre 2018

Revolution Arcade Stick sous licence PS4™



- Arcade Stick pour jeux de combat, conçu pour et avec des joueurs eSports
- Composants professionnels de chez SANWA
- 2 pommeaux de stick interchangeables
- Ouverture facile du boîtier pour en modifier les composants
- Prise casque jack 3,5mm
- Câble USB d'une longueur de 3m
- Compatible PS4 / PS3 et PC
- Plateau amovible, permettant aux joueurs de personnaliser leur Revolution Arcade Stick en imprimant leur propre design



- Manette pour PlayStation®4 lancée en mars 2019

La Revolution Unlimited Pro Controller, fleuron de la marque



REVOLUTION UNLIMITED
PRO CONTROLLER

nacon PS4

4 axes de joystick (2 concave / 2 convexe)
6 bases de joystick (37° 30' / 46°)
4 poids (2x10 g, 2x14 g, 2x16 g)
Écouteurs de communication sans fil

Câble USB-C de 3 m
État de rangement
Revolution unlimited

WWW.NACONGAMING.COM



3 499550 370829

INFORMATIONS

Référence : PS40FPADREV3FRNL
Emballage : Boîte
Coloris : Noir
Dimensions (L x H x P) : 20 x 18,9 x 8,9cm
Quantité (Emballage extérieur) : 1 élément
Poids net (g) : TBC
Poids brut (g) : TBC

REVOLUTION UNLIMITED PRO CONTROLLER

Libérez votre plein potentiel grâce à la manette filaire et sans fil eSports **REVOLUTION Unlimited Pro Controller**.

Utilisation sans fil (jusqu'à 7 m) :

- Fonctionne à l'aide d'un récepteur Bluetooth® et offre un gameplay ultra-performant, ainsi que la fonction de chat vocal
- Batterie rechargeable Lithium Polymère 1300 mAh incluse (7 h d'autonomie)

Caractéristiques principales

- Branchement filaire et connexion sans fil
- Prise en charge de l'audio et de la discussion instantanée en modes filaire et sans fil
- Deux joysticks personnalisables* avec amplitude de 30°/38°/46°
- Têtes de joystick interchangeables
- Voyants LED intelligents
- Sortie casque 3,5 mm (casque non fourni)
- Commandes du volume microphone et casque intégrées
- Câble USB-C tressé amovible (3 m), données de transfert + recharge
- 4 touches de raccourci configurables
- Touches directionnelles (4* ou 8 directions)
- LED indicateur d'état du joueur
- 2 moteurs de vibrations personnalisables*
- Compartiments de poids interne (2x10 g, 2x14 g, 2x16 g)
- Étui de rangement rigide



- *Manette filaire Revolution Pro controller 3 pour PlayStation®4 lancée en octobre 2019*



Cette manette intègre toute l'expertise acquise lors des précédents développements, la technologie exclusive de la *Revolution Pro controller 2* alliée à la nouvelle ergonomie de la *Revolution Unlimited Pro controller*. Elle présente les fonctionnalités suivantes :

- disposition asymétrique des joysticks,
- des boutons d'action et gâchettes élargis,
- deux compartiments de poids pour une expérience de jeu personnalisée,
- câble détachable de 3 mètres,
- interface logicielle PC* pour la création de profils de jeu sur-mesure : mapping complet des boutons, sensibilité des joysticks et des gâchettes,
- moteurs de vibrations.

Ce qui en fait ainsi la manette filaire la plus aboutie conçue par NACON pour la compétition sur PS4®.

Avec cette nouvelle *Revolution*, NACON franchit une étape significative : proposer la gamme de manettes sous licence officielle PlayStation®4 la plus complète actuellement disponible sur le marché.

Sur le segment « entrée de gamme »

Compte tenu de leurs relations positives, SONY a proposé à NACON de développer des produits adaptés à une cible consommateurs plus jeune ainsi que les joueurs occasionnels. C'est ainsi qu'a été lancée sur le marché en Novembre 2017, la manette « compact » qui a rencontré un succès important dont la tendance est à l'accélération des ventes liée à la fin de la génération PS4 :

- *La manette « Compact » destinée aux jeunes joueurs débutants. (lancée en novembre 2017) (ci-dessous diapositive de présentation historique de cette manette avec données disponibles en novembre 2017)*

Lancement de la manette Nacon « **Compact** » sous licence PlayStation®4

- Des fonctionnalités incontournables : pavé tactile, moteurs de vibration, une prise en main optimale pour tous les types de jeu.
- Le Compact Controller est décliné en plusieurs coloris et disponible en version Illuminated
- Disponible en Europe, Afrique du Sud, Moyen-Orient, Russie.
- Potentiel important sur les prochaines années : déjà plus de 67 millions de PS4 livrées dans le monde.



Cette manette continue à être l'un des bestsellers du Groupe, d'autant plus que le parc de PS4® dépasse désormais les 102 millions d'unités dans le monde³⁰.

- Manette pour PlayStation®4 lancée en mars 2019

ASYMMETRIC WIRELESS Controller

- Connection sans fil
 - Dongle Bluetooth
 - Connectique jack 3.5mm
 - Double moteurs de vibration
- Batterie rechargeable intégrée jusqu'à 7h d'autonomie
- Chargeur Micro USB
 - Finition Texturée



Depuis leurs lancements respectifs, les manettes « entrée de gamme » *Compact* et *Assymetric Wireless* se sont vendues cumulativement à plus d'un million d'unités.

NACON : une offre premium adaptée à chaque segment de manette

NACON s'emploie à offrir à tous les gamers la meilleure manette dans leur segment :



*Données non auditées

³⁰ Source – <https://www.google.com/amp/s/www.begeek.fr/ps4-la-deuxieme-console-la-plus-vendue-au-monde-330265/amp>

- D'autres produits divers

Produits sous licence PlayStation® 4:



Le fait qu'un des acteurs majeurs du jeu vidéo qu'est SONY s'engage aux côtés de NACON représente un gage de qualité. Ce partenariat va d'ailleurs au-delà d'un partenariat classique : les équipes de NACON travaillent en effet directement avec les équipes techniques, design et marketing de SONY afin de respecter leur cahier des charges. NACON est ainsi devenu l'un des principaux partenaires européens et mondiaux de SONY. Il ne s'agit pas de produits SONY distribués par NACON mais de produits développés par NACON bénéficiant d'une licence octroyée par les équipes de SONY.

Un partenariat permettant de renforcer la notoriété de la marque NACON®

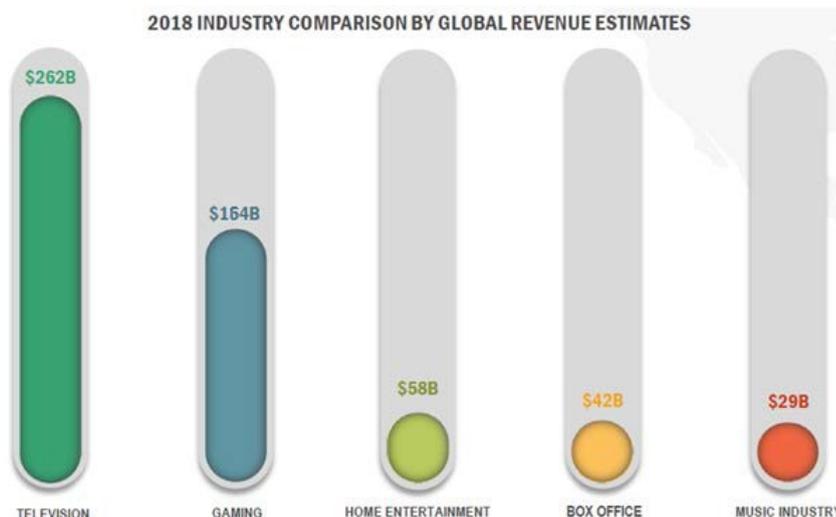
En mettant un point d'honneur à assurer une qualité et une sécurité de haut niveau et grâce à ce partenariat avec SONY, NACON® s'est solidement installé comme une des marques de référence dans le domaine des accessoires pour consoles.

5.2 PRINCIPAUX MARCHÉS

Sont précisées dans les paragraphes ci-après certaines informations concernant les marchés adressés par la Société, informations en particulier basées sur les données et estimations fournies au niveau mondial par IDG (Septembre 2019).

5.2.1 Le jeu vidéo, un marché majeur du divertissement en pleine mutation

Le monde du Gaming s'est progressivement imposé comme un marché majeur dans l'économie du divertissement, au même titre que les marchés historiques de la télévision, du cinéma et de la musique.



Sources : IDG Analysis, Midia Research, Digital TV Research, Motion Picture Association of America, comScore

Avec 164 Md\$ de ventes en 2018, le marché mondial du jeu vidéo occupe la seconde position parmi les acteurs du divertissement, juste derrière celui de la télévision. Il est aujourd'hui 5,7 fois plus important que celui de la musique (29 Md\$ de ventes en 2018), 3,9 fois plus important que celui du cinéma (42 Md\$ de ventes en 2018) et 2,8 fois plus important que celui de la musique (29 Md\$ de ventes en 2018).

La transition numérique s'impose rapidement dans toutes les verticales du divertissement, à l'image de l'essor rapide du streaming qui a profondément bouleversé au cours des dernières années les marchés de la musique et de la vidéo et a permis l'émergence de nouveaux leaders tels que Spotify, Apple Music et Deezer dans le domaine de la musique ou Netflix, Amazon et HBO dans celui de la vidéo.

Le marché des jeux vidéo est également concerné par une mutation déjà enclenchée avec la digitalisation rapide des ventes de jeux vidéo, notamment au travers de l'émergence des nouvelles plateformes digitales de distribution numériques (telles que *Steam* et *Epic Games Store* dans l'univers PC Gaming et *PlayStation Store* de Sony et *Xbox Live* de Microsoft dans l'univers des consoles) et du jeu multi-joueurs en ligne sur PC et consoles. Cette mutation du marché du Gaming devrait encore s'accélérer avec la sortie imminente de la technologie 5G qui devrait rendre possible le développement rapide du *Cloud gaming* dans un proche avenir.

Au sein de ce marché, la typographie des ventes du groupe NACON par catégorie de produits est la suivante :

Ventilation du chiffre d'affaires par catégories de produits :

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100%	100%	100%
dont						
<i>Accessoires</i>	55 242	52 235	34 381	49%	55%	45%
<i>Jeux physiques</i>	29 931	25 619	26 653	26%	27%	35%
<i>Jeux digitaux</i>	20 332	9 196	5 830	18%	10%	8%
<i>Autres</i>	7 596	8 518	9 584	7%	9%	13%

La catégorie « Autres » comprend les ventes Mobile et Audio des filiales allemande, belge, italienne et Games.fr

Poids des trois principaux clients du Groupe

A titre d'illustration, les poids des trois premiers clients du Groupe dans le chiffre d'affaires global de NACON étaient les suivants :

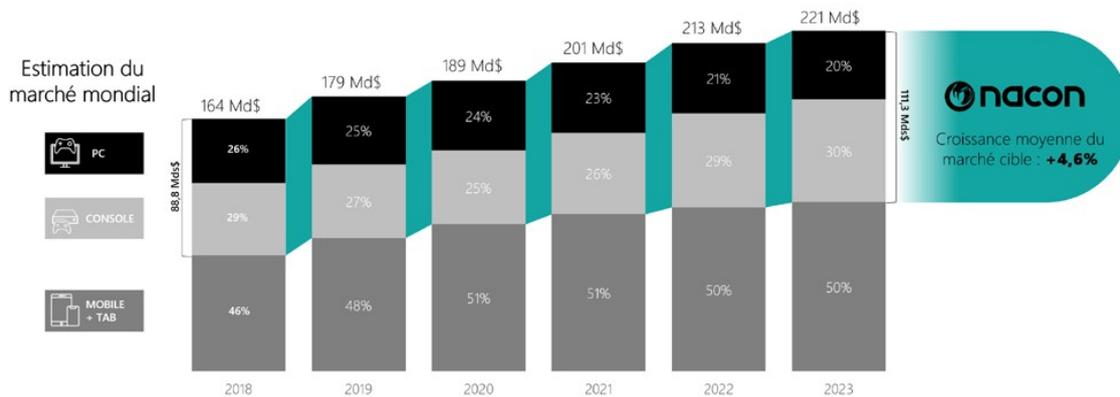
- 16,8% au 31/03/17,
- 22,5% au 31/03/18,
- 18,7% au 31/03/19.

5.2.2 Le marché mondial des jeux vidéo reste largement en hausse

Le marché du jeu vidéo a traversé ces dernières années une période de transition importante, période marquée, de manière traditionnelle, par l'attente de la sortie des consoles de nouvelle génération, dans le cas présent de la 8^{ème} génération depuis les origines du jeu vidéo sur console. Avec les succès des consoles PlayStation 4 de Sony, Xbox One de Microsoft et Switch™ de Nintendo, le marché mondial vole aujourd'hui de sommets en sommets, celui-ci ayant atteint selon IDG 164 Md\$ de ventes en 2018 (incluant les ventes de hardware et de jeux physiques et digitaux). Le marché est attendu à 179 Md\$ de ventes en 2019, soit une hausse de 9,1% par rapport à 2018.

Au-delà de l'univers des consoles, le marché est largement soutenu par le renouveau de l'écosystème Gaming sur PC mais également par l'essor des jeux sur mobiles et tablettes, l'environnement nomade représentant près de 50 % du marché en 2018.

La section suivante donne un aperçu de la répartition de ces revenus par segment et par zone géographique et de leur évolution attendue à l'horizon 2023.



L'ensemble des segments du secteur du jeu vidéo affichent de la croissance.

Le segment mobile (smartphone et tablette) bénéficie toujours d'une forte croissance, avec l'essor de la base installée de smartphones et toujours les mêmes titres à grand succès : *Candy Crush*, *Clash Royale*, *Pokémon* ou encore *Dragon Ball Z* (numéro 1 en 2018). Celui-ci représente désormais quasiment la moitié du marché mondial en termes de supports du jeu vidéo (environ 46 % de parts de marché en 2018), contre respectivement environ 29 % pour les consoles (de salon ou portables) et 26 % de l'univers PC multijoueur. La part de marché de segment mobile devrait toutefois commencer à se stabiliser autour de 50% dans les années à venir.

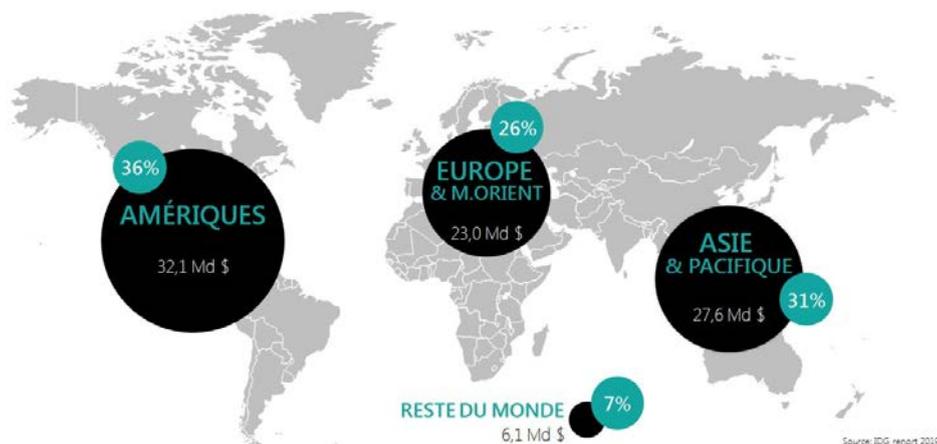
Le marché de la console de jeu et son environnement (jeux et accessoires), reste en croissance long terme mais se caractérise par des cycles très prononcés, chaque nouvelle génération de consoles ayant un effet accélérateur lors de son lancement.

Les consoles constituent le deuxième segment en importance et le plus dynamique avec des revenus de 46,9 Md\$ en 2018. Celui-ci devrait atteindre 67,0 Md\$ en 2023, ce qui représente une croissance annuelle moyenne estimée à 7,4% sur la période 2018 à 2023.

De son côté, l'activité du jeu vidéo sur l'univers PC n'avait quant à elle cessé de décliner au cours des années 2000, ne représentant ainsi qu'une activité devenue très limitée. Toutefois, le développement de Steam en occident et celui du Free to Play en Asie, ainsi que l'avènement du eSport dans une moindre mesure, ont enclenché depuis 2010 une nouvelle dynamique sur l'environnement PC, conduisant bon nombre d'industriels à se repositionner sur ce segment de marché, à l'image de NACON. Le marché des PC Gaming a ainsi connu en 2018 sa 9^{ème} année de croissance consécutive en France, avec un volume d'activité de 1 237 M€ durant l'année (pour l'ensemble de l'écosystème PC Gaming, notamment grâce au succès du jeu *Fortnite*).

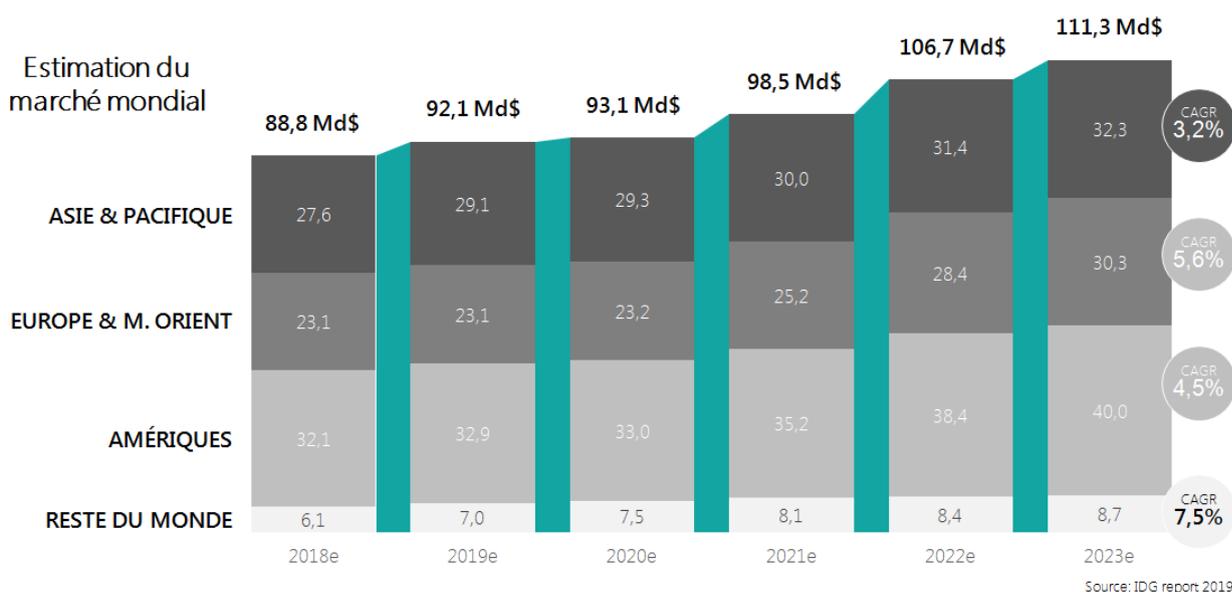
Les jeux PC ont ainsi généré des ventes de 41,9 Md\$ au niveau mondial en 2018, ce qui en fait le troisième segment en importance. Sur la période 2018-2023, la croissance annuelle moyenne attendue s'élève à 1,1% pour un marché attendu à 44,3 Md\$ en 2023.

Marché mondial des jeux vidéo Consoles & PC en 2018



Source : IDG

Evolution du marché mondial des jeux vidéo Consoles & PC 2018-2023



Source : IDG

Sur les segments Consoles & PC qui constituent le marché cible de NACON, la zone Amériques devrait demeurer la première région en importance en 2019, avec un chiffre d'affaires estimé à 32,1 Md\$, soit environ 36% du marché mondial des jeux vidéo Consoles & PC. Cette évolution représente une augmentation de 2,5% par rapport aux ventes en 2018. A l'horizon 2023, la zone Amériques devrait atteindre un revenu global de 40,0 Md\$ sur les segments Consoles & PC, ce qui représente une croissance annuelle moyenne estimée à 4,5% sur la période 2018 à 2023.

La région Asie-Pacifique (APAC) devrait représenter des ventes totales de 29,1 Md\$ en 2019, ce qui en fait la seconde région au plan mondial et représente environ 32% du chiffre d'affaires mondial total des jeux vidéo sur Consoles & PC et une croissance de 5,6% par rapport à 2018. Le marché des jeux vidéo chinois a toutefois été marqué par le gel de plusieurs mois de la distribution de licences, décrété par le régulateur de mars à décembre 2018 au motif de lutter contre les contenus violents et l'addiction des plus jeunes aux jeux vidéo.

Bien que ces arguments des autorités chinoises semblent dénués de tout fondement scientifique (il n'y a aucun lien avéré entre la pratique du jeu vidéo et des suicides ou la myopie et, au contraire, des études scientifiques démontrent de plus en plus largement les nombreux bénéfices du jeu : effets cognitifs positifs, amélioration des réflexes, accroissement de la concentration...), le gel des licences a eu des répercussions sur le marché des jeux vidéo, en particulier sur le segment de jeux mobiles, le plus important de l'Asie-Pacifique, et plus que sur les autres segments, car il dépend davantage d'un flux régulier de nouveaux titres.

A l'horizon 2023, la zone Asie-Pacifique devrait atteindre un revenu global de 32,3 Md\$ sur les segments Consoles & PC, soit une croissance annuelle moyenne estimée à 3,2% sur la période 2018 à 2023.

La zone Europe & Moyen Orient devrait constituer la troisième région en importance sur les segments Consoles & PC en 2019, avec un chiffre d'affaires estimé à 23,1 Md\$, soit environ un quart du marché mondial des jeux vidéo Consoles & PC. La croissance attendue sur cette zone devrait être limitée à 0,3% par rapport à 2018. Celle-ci devrait toutefois s'intensifier dans les prochaines années, avec un revenu global estimé à 30,3 Md\$ sur les segments Consoles & PC en 2023, soit une croissance annuelle moyenne estimée à 5,6% pour la période 2018 à 2023.

Enfin, le reste du monde devrait représenter un peu moins de 8% du marché des jeux vidéo Consoles & PC en 2019 à 7 Md\$. Cette zone devrait être marquée par une bonne dynamique dans les années à venir, avec une croissance annuelle moyenne estimée à 7,5% pour la période 2018 à 2023.

Au sein de ce marché, la typographie des ventes du groupe NACON est la suivante :

Ventilation du chiffre d'affaires par pays de destination* :

* Les répartitions ci-dessous correspondent à une typologie des ventes par pays de destination. Dans le cadre des ventes digitales, elles prennent ainsi en compte le pays final dans lequel les consommateurs finaux ont téléchargé les jeux de NACON par le biais de plateformes digitales et non le pays de facturation de ces mêmes plateformes, client directs de NACON.

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100,0%	100,0%	100,0%
dont France	26 258	20 174	13 721	23,2%	21,1%	17,9%
International	86 843	75 394	62 727	76,8%	78,9%	82,1%

5.2.3 Le gaming, un marché en profonde mutation

Au-delà des chiffres évoqués ci-dessus, il convient de souligner que le marché mondial du jeu vidéo connaît ces dernières années des bouleversements importants.



Le nombre de joueurs augmente et la clientèle se féminise. Ainsi, sur le marché français, les données Gfk faisaient référence à un taux de 29 % de joueurs réguliers en 2005, taux qui atteint en 2018 plus de 51 %. Aujourd'hui, plus de la moitié des foyers sont équipés de consoles de jeu, contre moins d'1/3 il y a dix ans³¹. Dans le même temps, notamment en ce qui concerne les tranches d'âge plus élevées, le public est de plus en plus féminin.

Ainsi, la parité est aujourd'hui quasiment de mise (47 % de femmes et 53 % d'hommes...)³².

Ces constats sont le résultat du fait qu'aujourd'hui le jeu vidéo est partout dans la maison, que cela soit au travers des consoles, des tablettes, des téléphones portables ou encore des télévisions connectées...

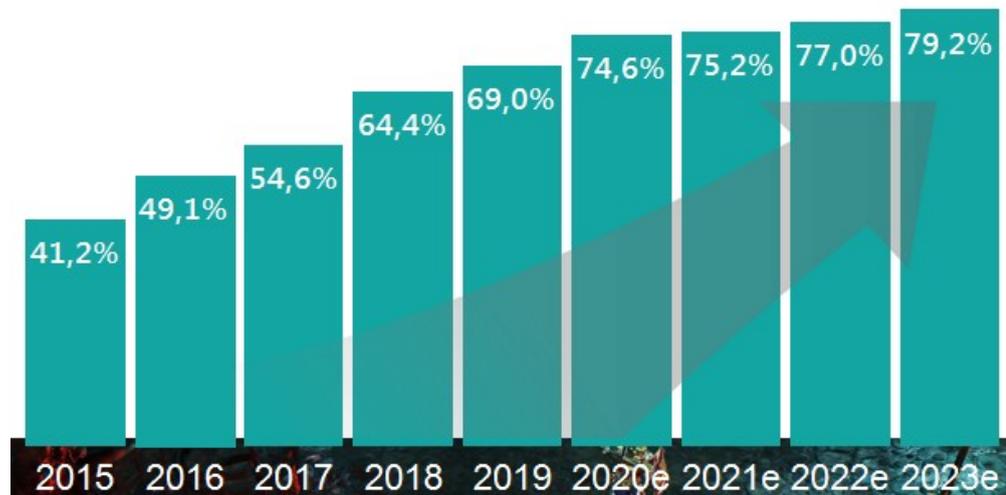
5.2.3.1 La révolution digitale dans l'édition de jeux vidéo

Dans cet environnement qui semble porteur, le marché observe toutefois des impacts forts liés à la dématérialisation des jeux avec une progression très rapide des ventes digitales (qui ont représenté 64,4 % des ventes totales de jeux vidéo dans le monde en 2018 selon IDG). Cette évolution en faveur des ventes digitales, qui vont encore s'accélérer dans les prochaines années pour atteindre près de 80% des ventes en 2023 selon les estimations d'IDG, s'explique par la multiplication des plateformes de distribution numériques (telles que *Steam* et *Epic Games Store* dans l'univers PC Gaming et *PlayStation Store* de Sony et *Xbox Live* de Microsoft dans l'univers des consoles) ainsi que la concurrence accrue des smartphones, appareils eux aussi désormais largement utilisés pour jouer.

³¹ Source : statistique GFK.

³² Source : statistique GFK.

Progression des ventes digitales dans les ventes totales de jeux vidéo



Source IDG – ventes monde

La digitalisation des ventes de jeux vidéo va induire de nombreuses opportunités et évolutions positives pour les éditeurs de jeux vidéo :

- une disponibilité accrue du catalogue des jeux vidéo, qui est désormais accessible 24h/24h et partout dans le monde au travers des plateformes de distribution numérique,
- une multiplication des canaux de distribution avec l'arrivée des nouvelles plateformes de distributions numériques qui sont à la recherche de contenus exclusifs et vont participer au financement des jeux, notamment au travers de mécanismes de minima garantis consentis en contrepartie de période d'exclusivité,
- un allongement de la durée de vie des jeux, notamment au travers de la création d'un fond de catalogue, les jeux restant désormais disponibles à la vente pendant plusieurs années contrairement au modèle de vente physique qui prévalait auparavant et dans lequel les jeux ne restaient disponibles à la vente que quelques mois,
- un piratage rendu de plus en plus complexe compte tenu de la nécessité pour les joueurs de se connecter à la plateforme pour pouvoir jouer en ligne,
- le développement du modèle "Paymium" correspondant à des jeux payants dans lesquels le joueur a la possibilité, une fois l'acquisition de jeu réalisée, de convertir de l'argent réel en argent virtuel ou d'acheter des éléments de jeu via des microtransactions, pour accélérer sa progression dans le jeu ou acquérir des objets en édition limitée.

5.2.3.2 L'eSport, un secteur attractif en pleine croissance

Autre tendance de fond observée sur le secteur des jeux vidéo, l'eSport est la pratique compétitive du jeu vidéo, par équipe ou en individuel, en réseau local (LAN party) ou via Internet sur consoles ou ordinateurs.



Les joueurs professionnels (appelés « pro gamers » en anglais) évoluent en individuel ou appartiennent à une équipe. S'astreignant à un entraînement quotidien de plusieurs heures, ils participent aux compétitions organisées à travers le monde et vivent des gains remportés. Très populaires en Asie et notamment en Corée du Sud et au Japon, les tournois de jeux vidéo sont retransmis à la télévision et les joueurs sont des vedettes. Les premiers tournois ont commencé en 1997. Les tournois professionnels les plus largement reconnus sont ceux de la *Cyberathlete Professional League*, des *World Cyber Games* ainsi que l'*Electronic Sports World Cup*. Au milieu des années 2000, les dotations des compétitions internationales d'eSport les plus importantes se montaient à plusieurs millions de dollars. Un record fut atteint en 2015 à l'occasion de la compétition *The International* dédiée au jeu Dota 2 offrant plus de 18,4 millions de dollars de gains, dont plus de 6,6 millions pour l'équipe gagnante.

En 2016, le Comité olympique a ainsi reconnu l'eSport comme un sport, ouvrant la voie du processus d'intégration de ces compétitions lors de futurs J.O., sans calendrier précis.

Nacon dispose de deux jeux : WRC et TWT qui font l'objet de compétitions internationales de eSport.

Près de 200 jeux vidéo sont aujourd'hui l'objet de compétitions, mais 10 génèrent 80 % des revenus du secteur.

De nombreux indicateurs montrent le dynamisme actuel du segment de l'eSport :

- les investissements dans l'eSport n'ont jamais été aussi élevés, avec une centaine d'opérations réalisées en 2017 qui ont vu transiter 1,8 Md\$³³,
- le nombre de joueurs actifs professionnels ou semi-professionnels s'élevait à 21.800 en novembre 2019, contre à peine 8.000 en 2014³⁴,
- la somme globale annuelle des dotations distribuées aux compétiteurs s'est élevée à 163 M\$²⁹ en 2018, soit plus de 7 fois celle distribuée en 2013.

³³ Source : www.esportsearnings.com.

³⁴ Source : CBINSIGHTS, fin octobre 2017.

Tirant parti d'une démocratisation grandissante (liée notamment aux partages de contenus via certaines plateformes), l'eSport devrait connaître un développement important dans les prochaines années.

L'eSport devrait en effet franchir une étape et se démocratiser, car le marché commence à devenir plus mature avec des modèles économiques éprouvés, une gestion plus professionnelle et des infrastructures de ligue améliorées, tandis que les plateformes naissantes et en pleine croissance comme Discord et les jeux incontournables comme *Fortnite* cherchent toujours à forger une véritable identité eSport.

Les jeux sont désormais "*prédesignés*" pour suivre une carrière eSport. Le bénéfice en est principalement le rallongement du cycle de vie du jeu, qui passe de quelques mois à quelques années, voire parfois plus de dix ans. Epic Games, développeur de *Fortnite* a ainsi annoncé vouloir injecter 100 M\$ dans les récompenses versées aux joueurs.

L'eSport soigne sa stratégie de communication et mobilise des sportifs de renom, proches de la culture du jeu vidéo. En outre, le sport et l'eSport ont développé une proximité que d'aucuns qualifieront de naturelle. Les franchises américaines de sport et les clubs de football européens ont tôt fait de comprendre l'intérêt que pouvait représenter l'eSport pour leurs activités.

L'audience de cette jeune discipline, principalement composée des générations Y et Z, est encline à désertier les stades. Prendre part à la structuration de l'eSport au sein même des clubs est un moyen d'adresser à nouveau un jeune public.

Dans un contexte effervescent, les grands segments de l'eSport relèvent des défis avec la volonté de capter une partie de la manne financière promise :

- éditeurs et studios de création s'engagent progressivement dans une stratégie industrielle. Longtemps considéré comme une source de revenus additionnels, l'eSport est aujourd'hui la base de la stratégie de développement d'éditeurs et de studios de création de jeux vidéo. Ces acteurs se positionnent le long de la chaîne de valeur de l'eSport, ou développent une stratégie de partenariats avec des prestataires en place,
- promoteurs et franchises consolident leur place dans la chaîne de valeur. Longtemps moteurs dans le développement de l'eSport, ces acteurs font face à la volonté des ayants droit, principalement les éditeurs et les développeurs, de (re)prendre la main sur l'exploitation de leurs titres sur la scène des compétitions. Leur savoir-faire technique et logistique leur assure d'être incontournables, même pour les éditeurs partisans d'internaliser l'activité eSport,
- les chaînes de télévision tentent de prendre la mesure du phénomène et de s'insérer dans le modèle de diffusion. Sky, BBC, ITV, Fox, TBS mais surtout Disney au travers d'ABC, ESPN et Disney XD, s'engagent dans la retransmission d'événements d'eSport. Mais ce sont les acteurs du Web qui profitent pleinement de l'audience eSport, surtout Twitch et YouTube Gaming, et par ailleurs des spécialistes d'eSport comme Electronic Sports League (ESL), Major League Gaming (MLG) et Smashcast,
- les sociétés de paris sont à l'affût d'une législation plus favorable. Aux Etats-Unis, en mai 2018, la Cour Suprême a décidé de laisser à la discrétion de chaque Etat la possibilité de légiférer sur les paris sportifs. Cette décision aura des impacts sur l'eSport. Cela lui permettra de dégager des revenus qui pourront assurer un rythme de développement soutenu.

En résumé, ces différents vecteurs de l'eSport se combinent pour attirer de nouveaux utilisateurs dans l'écosystème tout en engageant et en fidélisant davantage les utilisateurs existants. Cela donne au marché des jeux un avantage concurrentiel énorme par rapport à d'autres secteurs verticaux du divertissement, en termes de maintien d'un écosystème de jeux sain, vibrant, dynamique et à forte croissance.

5.2.3.3 Le Cloud gaming prend son envol

Tout comme le jeu mobile a élargi le marché en rendant les jeux accessibles à des milliards de personnes à travers le monde, le *Cloud gaming* a le potentiel d'élargir le marché des jeux haut de gamme au-delà de la console actuelle et de l'audience PC.

Le *Cloud gaming* présente une opportunité inatteignable il y a seulement 10 ans : n'importe quel jeu peut ainsi être joué sur n'importe quel appareil (PC, console, téléphone, TV...) sans que le consommateur n'ait à posséder le matériel physique nécessaire pour traiter le jeu.

Au fur et à mesure que la technologie continuera de s'améliorer et que le *Cloud gaming* prendra de l'ampleur, une augmentation de la demande globale de jeux devrait être observée à mesure que de nouveaux groupes de consommateurs entreront dans l'écosystème. Cette mutation en profondeur devrait également se traduire par des défis et des innovations dans les modèles d'affaires, le développement de jeux, la découverte de contenu, les options d'engagement, et même des changements dans le gameplay lui-même.

Au cours de l'année écoulée, certains acteurs clés ont dévoilé des plates-formes de jeux dans les Clouds. L'accélération d'Internet et la sortie imminente de la technologie 5G rendent la technologie réalisable sur un plus grand nombre de marchés que jamais. Microsoft, par exemple, a annoncé le projet xCloud en octobre 2018, s'appuyant fortement sur cette nouvelle technologie innovante pour la prochaine génération de consoles. Plus tôt cette année, Google a dévoilé Stadia, marquant la plus grande incursion du géant de la technologie dans l'industrie des jeux vidéo (en dehors du Google Play Store). SONY est également actif dans le domaine des jeux en Cloud et exploite actuellement la plate-forme de *Cloud gaming* la plus populaire au monde, *PlayStation Now*, qui compte désormais plus de 700 000 utilisateurs.

Bien que le gameplay³⁵ multiplateforme devienne la norme plutôt que l'exception en 2019 et au-delà pour les titres clés, il faudra plus de temps pour gagner des parts de marché dans le *Cloud gaming*. IDG prévoit que 2021 sera l'année où le jeu/streaming en Cloud deviendra un moteur de croissance du marché plus important.

Cependant, il existe encore un certain nombre d'obstacles clés à franchir avant que les jeux Cloud ne puissent devenir le modèle commercial de facto :

- sur un plan technologique, la puissance nécessaire à l'exécution d'un service de jeux Cloud est considérable et nécessite des investissements importants dans des centres de données, des serveurs Cloud de grande puissance et des outils de développement de jeux qui garantissent une expérience transparente. La 5G offre une nouvelle opportunité d'amélioration de l'infrastructure pour la technologie Cloud, mais elle n'a pas encore atteint sa pleine pénétration sur la plupart des principaux marchés de jeux. Compte tenu de ces préoccupations persistantes concernant la latence, les éditeurs ne veulent pas qu'un joueur ait une expérience de qualité inférieure à la norme,
- sur le plan de l'offre produits, la plupart des éditeurs sont encore réticents à proposer leurs titres phare sur des services de streaming, notamment parce que, l'évolution du business model induite par la diffusion en continu de jeux pourrait s'avérer moins rentable que le modèle de vente actuel.

Comme dit précédemment, si de nombreuses sociétés technologiques, sociétés de jeux et détenteurs de plates-formes investissent massivement dans cette nouvelle opportunité, ce qu'elles doivent faire pour assurer la pérennité de leurs activités à long terme si le *Cloud gaming* devient de facto le mode de diffusion des jeux, IDG estime que le marché ne devrait pas atteindre sa masse critique avant un horizon minimum de 2 ans.

Dans l'ensemble, le *Cloud gaming* devrait révolutionner significativement le marché, notamment par l'ajout de nouvelles fonctionnalités pour les consommateurs, de nouvelles méthodes de diffusion de contenu et, éventuellement, de nouveaux modèles de tarification.

³⁵ Le « gameplay », ou « expérience de jeu », est un terme issu des jeux vidéo qui désigne l'ensemble des mécanismes utilisés pour augmenter le plaisir et la satisfaction de l'audience.

5.3 EVENEMENTS IMPORTANTS DANS LE DEVELOPPEMENT DES ACTIVITES

La Société est le fruit d'une réorganisation des activités au sein du groupe de sociétés constitué par la société Bigben Interactive, regroupant l'activité Gaming de développement, d'édition, de commercialisation et de distribution de logiciels de jeux vidéo en physique et en digital, ainsi que de conception, de développement, de fabrication et de négoce d'accessoires de jeux vidéo (cf. section 5.1.1.1).

Les évènements importants survenus depuis la création de la Société sont les suivants :

- 18 Juillet 2019 : Immatriculation de la Société sous la forme d'une société par actions simplifiée, dont 100% du capital social et des droits de vote sont détenus par sa société-mère Bigben Interactive dont les actions sont admises aux négociations sur le marché réglementé Euronext Paris, compartiment B (ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP).
- 31 octobre 2019 : Approbation de l'apport partiel d'actif de la branche complète et autonome d'activité Gaming par la société Bigben Interactive au profit de la Société, en ce compris les titres des filiales spécialisées dans l'activité Gaming.
- 22 janvier 2020 : Transformation de la Société en société anonyme à conseil d'administration et nomination des principaux organes d'administration de la Société.

5.4 STRATÉGIE ET OBJECTIFS

Forte de ses nombreux acquis et afin de tirer le meilleur profit d'un marché mondial en croissance soutenue, NACON entend mettre en œuvre une stratégie Gaming agressive reposant sur les trois principaux axes stratégiques suivants :

- devenir un acteur intégré de l'édition de jeux vidéo,
- poursuivre la stratégie de product leadership dans les accessoires gaming,
- continuer de s'appuyer sur un business model hybride unique pour un profil risk / reward optimisé.

5.4.1 Devenir un acteur intégré de l'édition de jeux vidéo

5.4.1.1 Positionnement AA avec une logique de spécialisation et de recherche de niches

5.4.1.1.1 Un marché AA approprié pour les moyens de NACON

Alors que les plus grands éditeurs mondiaux se focalisent sur le développement et la commercialisation de titres avec pour objectifs des ventes souvent supérieures à 3 millions d'unités, la Société estime qu'il existe un marché pour les « mid-publishers » tels que NACON.

Cette tranche du marché AA de l'Édition de jeux vidéo, avec en général des ventes comprises entre 200.000 et 3 millions d'unités, est peu exploitée par les grands éditeurs car générant des volumes de ventes insuffisants pour absorber leurs coûts fixes, offrant ainsi à un acteur comme NACON de nombreuses opportunités.

Segmentation du marché des jeux vidéo par catégorie

Ventes consoles en valeur retail et digital - Monde 2018

	AAA MAJORS 63% en € 18 titres	>3M unités Ventes	20-200 M€ Budget
 Le AA, la niche de prédilection des jeux de genre expert	AA MID PUBLISHERS 34% en € 97 titres	200k - 3M unités Ventes	1-20 M€ Budget
	<AA ENTRY PUBLISHERS 4% en € 232 titres	<200k unités Ventes	<1 M€ Budget

Source: IDG report 2019

Une propension d'achat équivalente entre les segments



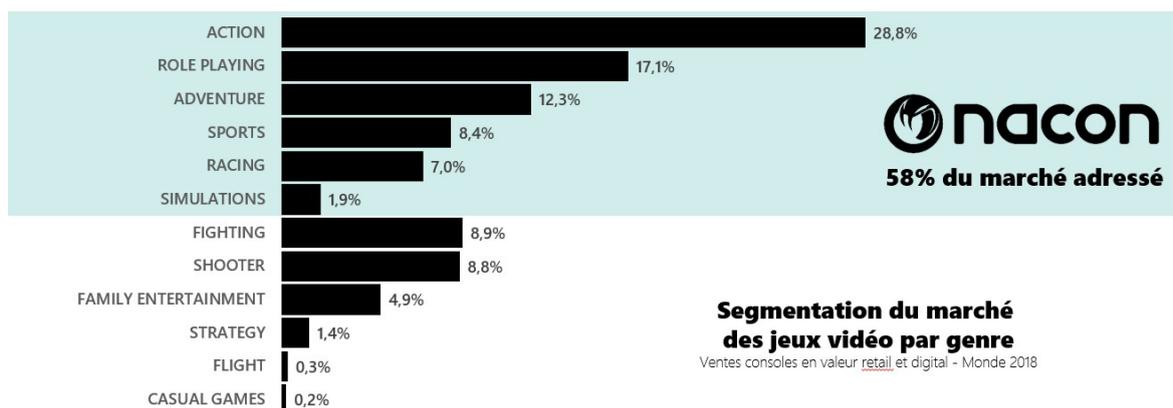
5.4.1.1.2 Positionnement de NACON sur les jeux de niche

Afin de se démarquer de ses concurrents, NACON s'est positionné sur des jeux de niche délaissés par les éditeurs AAA. Ces jeux de niche sont des jeux destinés à des joueurs passionnés d'un genre particulier et sont susceptibles de générer pour NACON des revenus intéressants au regard des investissements nécessaires. Il peut s'agir par exemple de jeux de pêche, de chasse, d'apiculteurs, de racing, des jeux de rôles, des jeux de combat en tour par tour, des jeux exploitant un univers spécifique, ou de certains jeux de sport dont la base de joueurs potentiels est étroite.

A titre d'exemple, les jeux de rugby ne sont pas édités par les éditeurs AAA du fait d'une base de consommateurs trop faible (seule une quinzaine de pays dans le monde sont amateurs de rugby ce qui représente une clientèle de fans trop réduite pour des grands groupes à forts coûts fixes) ; chaque opus de jeu de Rugby s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires.

La Société a aussi élargi son portefeuille de jeux aux jeux d'aventure ou jeux de rôle, ayant acquis des studios spécialisés dans ce domaine voire disposant de propriété intellectuelle.

NACON adresse les genres qui représentent plus de la moitié du segment AA



NACON couvre donc 6 genres sur les 12 genres existants.

Au 31 mars 2019, la répartition par genre du chiffre d'affaires des jeux édités par NACON (hors titres distribués) était la suivante :

2018-19	% du Chiffre d'Affaires « Jeux » hors titres distribués
Racing	22%
Sport	36%
Simulation	7%
Action/Aventure	34%
TOTAL	100%

Aucun jeu individuel ne représente actuellement plus de 10% à 13% du chiffre d'affaires global du Groupe NACON.

La Société estime que son catalogue est désormais d'une taille et d'une variété suffisante afin de générer des ventes de back catalogue significatives.

Sur les trois dernières années, les ventes de jeux vidéo du back-catalogue de Nacon ont ainsi fortement augmenté. Elles représentaient :

- au 31 mars 2017 : 3,3M€,
- au 31 mars 2018 : 4,4M€,
- au 31 mars 2019 : 8,6M€

5.4.1.1.3 Un choix judicieux de licences et marques

Comme explicité à la section 5.1.1.2.1.2, NACON dispose d'une véritable expertise en matière de licensing et de plusieurs marques qui lui appartiennent. Ces marques ou licences sont l'un des critères qui poussent le consommateur à l'achat de jeux.

NACON commercialise ainsi trois catégories de jeux :

- des jeux qui contiennent une propriété intellectuelle de NACON :
 - o les jeux qui portent le nom des marques achetées par NACON ou développées en interne par les studios de NACON : Styx, ProCycling Manager, V-Rally, Test-Drive, etc.
- des jeux qui portent directement le nom de la marque licenciée :
 - o Warhammer® (accord de licence avec Games Workshop),
 - o WRC® pour ses jeux de Rally (accord avec FIA/WRC Promoter),
 - o Tourist Trophy Isle of Man® (accord avec l'Ile de Man).

- des jeux NACON qui contiennent des marques connues parmi les éléments du jeu :
 - o Tennis World Tour (négociation avec les agents de tous les joueurs inclus),
 - o Test Drive contient plus de 100 marques voitures de prestige licenciées,
 - o les jeux de pêche ou de tir contiennent de multiples marques connues (marque de la carabine Winchester®, etc.),
 - o le Top 14 / Pro D2 pour ses jeux de Rugby (accord avec La Fédération Française de Rugby),
 - o Etc.

Ces grandes signatures sont généralement désireuses de renouveler leur licence du fait des retombées positives obtenues par le biais des jeux NACON et de la confiance que ces organismes portent à NACON.

Peu d'éditeurs disposent d'un tel service de licensing, ce qui représente un véritable atout différenciant pour NACON. En effet, lorsqu'un éditeur cible sur un marché AA des niches de jeux, tels le rugby, le racing, le cyclisme, la pêche, la chasse, l'apiculture, etc. il s'adresse à de véritables fans spécialistes de leurs domaines qui sont à la recherche d'authenticité et de réalisme dans le jeu et réclament des marques connues.

NACON entend poursuivre ses partenariats de licensing qui sont de puissants vecteurs d'authenticité pour ses jeux et permettent de nombreux partenariats promotionnels.

Au 31 mars 2019, la répartition par niveau de propriété du chiffre d'affaires des jeux édités par NACON (hors titres distribués) était la suivante :

2018-19	% du Chiffre d'Affaires "Jeux" hors titres distribués
PI Licenciée	37%
PI propre	56%
Edition	8%
TOTAL	100%

PI = Propriété Intellectuelle

5.4.1.2 Une intégration verticale pour maîtriser la création du « contenu » de ses jeux

Après avoir développé l'édition de jeux vidéo avec le concours de studios de développement externalisés, l'approche du Groupe a évolué au cours des deux dernières années, avec notamment l'acquisition à 100 %³⁶ du capital du studio Kylotonn Games (rachat du solde du capital non détenu en octobre 2018), les acquisitions des studios Cyanide (juin 2018), Eko Software (octobre 2018) et Spiders (septembre 2019) ainsi qu'une prise de participation dans le studio RaceWard.

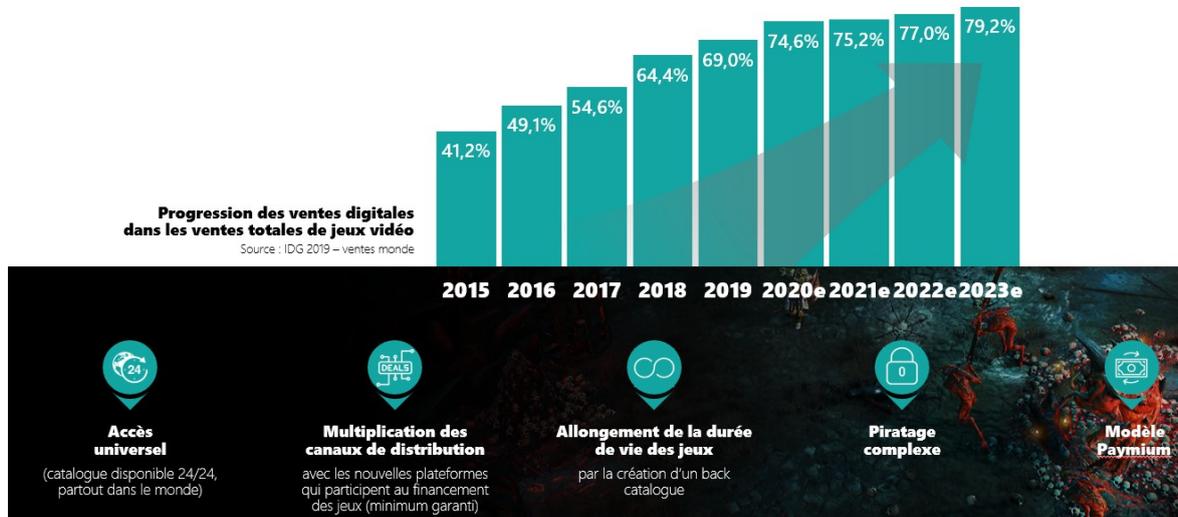
5.4.1.2.1 Le modèle de Développeur Editeur

La dématérialisation de la vente des contenus (ou digitalisation) s'accélère. En 2019, elle représente déjà 50% de la valeur du marché sur consoles et pourrait atteindre dans les années à venir plus de 70%.

³⁶ Détail du « Step acquisition » de Kylotonn tel que mentionné dans les Comptes combinés annuels au 31/3/2019 en section 18.2 : participation de 24,99% prise en juillet 2017 augmentée à 45% en avril 2018 puis à 100% en octobre 2018. Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 1er septembre 2018, date de prise de contrôle de la société Kylotonn SAS par le Groupe Nacon. Le prix d'acquisition des intérêts résiduels de 55% a été intégralement payé en numéraire au cours du second semestre 2018/2019.

La digitalisation offre de nombreux atouts :

La révolution digitale dans l'édition de jeux vidéo



Et de ce fait vient bouleverser le paysage du marché du gaming.

Le modèle Développeur-Editeur nouvelle norme du marché



La digitalisation permet aux studios les plus talentueux et les mieux capitalisés de se passer de l'intermédiaire 'éditeur/distributeur' en accédant directement aux consommateurs finaux sur les stores digitaux (PSN, Xbox-Live, Steam, Epic store, Nintendo eShop...).

Le risque dans les années à venir est donc que les studios les plus créatifs et disposant de savoir-faire éprouvés sur certains genres spécifiques, financent directement leurs jeux et intègrent des équipes marketing au sein de leurs établissements pour en assurer la promotion. Ce faisant, ils feraient le choix de se passer d'Editeur et ne s'adresseraient ainsi qu'au marché digital en délaissant le marché physique.

Dans un tel contexte de marché où les développeurs se retrouveraient en position de force, ne pas devenir Développeur Editeur exposerait à l'avenir un Editeur à plusieurs risques :

- ne pas trouver de développeurs indépendants de qualité pour développer ses jeux,
- ne trouver que des seuls développeurs aux compétences limitées,
- ne trouver que des développeurs travaillant avec un partage de valeur qui leur serait beaucoup plus favorable.

Il convient cependant de nuancer cette estimation car ce cas de figure ne devrait concerner que quelques studios indépendants qui disposent de ressources financières suffisantes afin de financer eux-mêmes les coûts de développement de leurs jeux.

Ayant conscience de cette possibilité, NACON a déployé une stratégie d'acquisitions de studios de développement qui n'a donc constitué que l'extension naturelle, requise par le marché, du métier d'éditeur vers la maîtrise de la création du contenu et l'édition de jeux propres. Le modèle « Développeur Editeur » se retrouve désormais au cœur de la stratégie de NACON : en couvrant toute la chaîne de valeur de la création d'un jeu à sa commercialisation, NACON s'inscrit dans la mouvance du marché et conserve d'un point de vue financier toute la valeur des jeux.

L'optique de NACON derrière sa stratégie d'acquisitions de studios de développement vise également à :

- favoriser l'accès exclusif aux jeux développés par des studios aux savoir-faire reconnus
- spécialiser chaque studio dans un ou plusieurs genres spécifiques afin de créer des équipes expertes produisant des jeux de très grande qualité à des coûts maîtrisés
- mieux contrôler les budgets et les délais des productions
- créer des synergies entre les studios afin de diminuer les coûts de développement
- récupérer la part de royalties habituellement consentie au studio par l'éditeur.

5.4.1.2.2 *Intégration de compétences clés et d'actifs stratégiques*

Des studios avec un véritable savoir-faire

Ces acquisitions lui ont également permis de capter un remarquable savoir-faire, accumulé au fil de nombreuses productions par des développeurs confirmés et reconnus pour la grande qualité de leurs jeux.

Les effectifs des studios de NACON sont ainsi de plus de 300 personnes répartis sur de grandes métropoles internationales très actives dans le domaine du jeu vidéo : Paris, Bordeaux, Lyon, Montréal et Milan. Ils sont constitués de collaborateurs comptant de nombreuses années d'expérience sur des développements de jeux très pointus.

L'objectif de NACON est ainsi de passer d'un taux de développement en interne de ses jeux de 50% à 70%. Le recours à des studios externes continuera à se faire dès lors que les compétences pour développer un type de jeu n'existeront pas en interne ou que le studio externe démontrera un véritable savoir-faire différenciant dans un développement potentiel : ainsi seront choisis « les meilleurs studios pour développer les meilleurs jeux ».

Des actifs clés – véritable barrière à l'entrée

Hormis le fait de permettre à NACON de réaliser l'intégration verticale recherchée, les acquisitions décrites ci-dessus ont également permis au groupe d'acquérir divers éléments de Propriété Intellectuelle, constituant des actifs clés.

NACON détient ainsi les propriétés intellectuelles renommées suivantes par le biais de ses studios :

- des marques à fort succès : Pro Cycling Manager (jeu qui se vend à plus de 100.000 exemplaires à chaque opus), Styx, The Council.
- le moteur spécialisé racing KT Engine (Kylotonn) ou le moteur spécialisé jeux de rôle Silk Engine (Spiders) qui représentent de nombreuses années de recherche,
- l'univers de jeux et les personnages créés par le studio Spiders qui ont nécessité plus de 12 ans de développement et 5 jeux de rôle pour arriver au niveau de *Greedfall*.

Ses studios, par leurs partenariats historiques, lui ont également donné accès aux licences prestigieuses :

- Licence *Tour de France*® et licences *Games Workshop (Blood Bowl*®...) pour Cyanide.

La Société estime que ces actifs lui permettent :

- de conserver les investissements de R&D qu'elle avait financés dans les studios Kylotonn et Eko Software pour garder une longueur d'avance sur la concurrence sur les types de jeu de racing et de simulations de rugby, handball, etc,
- d'acquérir une R&D accumulée de plusieurs années de développement par tous les studios dans leur domaine de prédilection,
- et donc de disposer d'un avantage compétitif sur les concurrents qui souhaiteraient se développer sur ses propres niches. En effet, ceux-ci devraient dépenser des dizaines de millions d'euros et plusieurs années de développement pour pouvoir se positionner sur le même niveau de qualité.

5.4.1.2.3 A la recherche de contenus

Cette stratégie d'acquisitions de studio de développement vise également à accélérer la création de contenu original, exclusif et propriétaire.

Alors que l'acquisition par BIGBEN INTERACTIVE du studio Kylotonn Games lui a permis d'acquérir une solide position sur le segment des jeux de simulation de courses, le rachat du studio Cyanide permet au Groupe d'étendre son offre à des genres majeurs encore non représentés dans son portfolio (jeux de stratégie et de tactique, jeux narratifs par épisodes, jeux de tir, jeux de management) ou complémentaires de son catalogue (simulations sportives, et jeux d'action et d'aventure), ce qui renforcera son positionnement éditorial. Ensuite, l'acquisition du studio Eko Software permet au Groupe d'accroître sa présence sur des genres très appréciés des gamers tels les « Action-RPG » (jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action), les « Hack'n Slash » (jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres) et les simulations sportives. Enfin, l'acquisition du studio Spiders permet désormais au Groupe de couvrir l'ensemble de l'univers des jeux de rôle.

Une capacité de production taillée pour répondre à la demande croissante de nouveaux contenus



8 studios intégrés + 12 studios partenaires



10-15 jeux lancés/an et près de 30 jeux en développement continu



Expertise reconnue dans les genres cibles :
Racing, Sports, Simulation, Aventure,
ainsi que Action, RPG (jeux de rôles) et Narratif.



Mise en commun de certaines
ressources technologiques (KT Engine...)



Miser sur un portefeuille équilibré

Tout comme explicité dans la section 5.1.2.1, le portefeuille de jeux de NACON s'équilibre sur

- des jeux à fort potentiel et donc à fort budget, et des jeux à moindre coût mais à rentabilité assurée,
- 4 piliers variant les genres et équilibrant les risques (racing, sports, action/aventure et simulations)
- des jeux sur des propriétés intellectuelles et des genres connus (WRC, Hunting Simulator, Styx...) et des créations de propriétés intellectuelles sur des genres nouveaux (FIA European Truck Racing, Bee Simulator...).

Cette approche prudente permet de limiter les risques d'échecs commerciaux de jeux à gros budget sur lequel NACON aurait fondé beaucoup d'espoirs, ou de toute lassitude de joueurs d'un type de jeu particulier, et donc de favoriser un avenir à long terme pour les jeux de NACON.

NACON entend poursuivre cette approche, et estime ainsi pouvoir soutenir sa rentabilité tout en bénéficiant pleinement du contexte favorable du marché à la recherche de contenus très variés.

5.4.1.3 Profiter d'un contexte marché favorable aux éditeurs

L'arrivée des plateformes digitales

La consommation digitale s'accélérate et la rupture technologique du cloud se profilant à moyen terme, de nombreuses nouvelles plateformes de distribution de jeux vidéo indépendantes (Stadia, Epic Games, Origin, Xcloud...) sont à la recherche de plus de contenus, souvent exclusifs. La concurrence entre elles est forte pour acquérir des positions face aux plateformes existantes (PlayStation, Xbox, Steam...).

Le Digital crée de nouvelles opportunités dans l'écosystème Gaming



Ces plateformes de distribution numérique doivent en effet remplir leurs stores en ligne sur les années à venir et commencent, comme observé notamment dans le monde du cinéma ou de l'animation, à surpayer le contenu (les jeux) pour offrir des exclusivités à leurs futurs abonnés. Les éditeurs AAA du secteur requérant des minima garantis très substantiels, ces plateformes ne se permettent d'intégrer que quelques jeux AAA dans leurs magasins virtuels et viennent enrichir leur offre par des jeux AA. Les montants significatifs qui sont actuellement versés sur le secteur vont principalement bénéficier aux éditeurs de taille intermédiaire, dont NACON qui, disposant d'un portefeuille très diversifié, est très bien placée pour négocier des exclusivités. NACON a ainsi saisi en 2019 ces opportunités avec Epic avec lequel elle a négocié des exclusivités temporaires sur ses jeux *Sinking City*, *WRC 8*, *Paranoia : Happiness is Mandatory* et *Bee Simulator*.

De fait, les développeurs-éditeurs qui disposent de beaucoup de « contenus » sont aujourd'hui dans des conditions extrêmement favorables pour leurs phases de négociations d'accords de distribution via ces plateformes mondiales.

Le contenu devient ROI

face à la multiplication
des canaux de distribution



Le contenu

Le rôle central du créateur de jeux

Les stores

Plus de concurrence avec l'arrivée des nouvelles plateformes digitales

NACON a bien conscience de cette réalité de marché : non seulement il acquiert des studios producteurs de jeux mais il entend également consacrer entre 40 et 50 M€ par an au développement et à l'édition de jeux sur les trois prochaines années sous réserve d'une levée de fonds lors du projet d'introduction en bourse (se référer à la section 10), ce qui devrait alimenter les nouvelles plateformes digitales à la recherche de contenu, et ainsi augmenter les revenus et la rentabilité de la Société.

5.4.1.4 La stratégie Edition de NACON à horizon 2022

La stratégie Edition de NACON vise à devenir un des leaders du segment AA à l'horizon 2022 :



Accroissement de la rentabilité

Opportunités digitales : back catalogue, nouvelles plateformes, paymium et cloud gaming

Capitalisation sur la marque nacon

Faire bénéficier le pôle Edition de la notoriété de nacon en accessoires, de sa force de vente et de son réseau de distribution physique

Accélération des investissements sur l'IP

Création de contenus propriétaires
Acquisition de nouveaux studios
Accroissement des budgets moyens pour certains jeux

Spécialisation et diversification éditoriale

Recherche de nouveaux genres porteurs
Développement de nouvelles niches

5.4.2 Poursuite de la stratégie de *Product Leadership* dans les accessoires Gaming

NACON estime être l'un des principaux acteurs du marché européen des accessoiristes console tiers (non consoliers³⁷) de l'univers du jeu vidéo depuis plus de 20 ans et l'un des principaux acteurs sur le plan mondial (source interne).

La Société estime que cette position lui permet notamment :

- d'être idéalement placé pour négocier avec les consoliers lors de négociations de partenariats,
- de disposer d'un circuit de distribution multi-canaux très large,
- de pouvoir attirer sur le marché les meilleurs talents (collaborateurs, ambassadeurs, etc.) ou d'être en position de force pour des négociations d'événements majeurs (sponsoring eSport, etc.).

5.4.2.1 La R&D comme élément différenciant

5.4.2.1.1 Des produits en adéquation avec un marché tourné vers l'eSport

NACON estime avoir anticipé avant ses concurrents que le marché du Gaming allait s'orienter vers le eSport et vers des accessoires toujours plus techniques. Depuis le début des années 2010, NACON a ainsi procédé à des investissements conséquents dans la R&D qui lui ont permis par exemple de développer des manettes qui sont considérées aujourd'hui comme les « meilleures manettes au monde » par les experts du marché et la presse spécialisée.

Ses produits commercialisés sous la marque NACON® avec majoritairement un positionnement haut de gamme sont tous plébiscités par les gamers.

5.4.2.1.2 Innovation technologique : un avantage compétitif fort

Son savoir-faire acquis sur de multiples années ainsi que ses innovations que la Société estime comme dûment brevetées représentent une forte barrière à l'entrée. Bénéficiant de sa position de précurseur, NACON a ainsi plusieurs années d'avance sur ses concurrents.

Afin de maintenir son avance technologique, NACON reste continuellement à la recherche de la qualité et garde pour objectif une premiumisation constante de ses accessoires. NACON a ainsi pérennisé sa façon de développer les accessoires pour Pro gamers à toutes ses gammes de produits : NACON souhaite que tous ses produits permettent la « meilleure expérience Gamers » et investit donc afin d'améliorer également ses produits entrée de gamme (par exemple sa manette Compact). En créant une « entrée de gamme premium », NACON permet ainsi aux gamers non fortunés de pouvoir s'acheter des accessoires de qualité supérieure avec le meilleur rapport qualité/prix. Ce faisant, NACON occupe ce segment de marché et la satisfaction du consommateur améliore encore l'image globale de la marque.

NACON, la référence premium
des manettes de gaming

nacon
ACCESSOIRES

- FORTE BARRIÈRE À L'ENTRÉE**
Par le savoir-faire acquis et l'expérience
- UN RÉSEAU DE DISTRIBUTION INTERNATIONAL PUISSANT**
plus de 100 pays
- POSITIONNEMENT HAUT DE GAMME** **35 brevets**
- NIVEAU CROISSANT DE SATISFACTION**
Généré par la prise en compte systématique des avis de la communauté des joueurs
- MARQUE RÉFÉRENTE**
Qui s'adresse à l'ensemble de la communauté des joueurs du professionnel au novice

³⁷ Les « consoliers » s'entendant comme étant Sony et Microsoft.

5.4.2.2 Poursuivre des partenariats prestigieux

Comme expliqué en section 5.1.2.2, depuis nombreuses années, NACON et SONY ont noué des relations commerciales privilégiées, SONY intensifiant dès 2015 leurs relations en proposant un véritable partenariat à NACON consistant à développer des manettes haut de gamme puis des produits pour son segment entrée de gamme sous la double licence « SONY » et « NACON® ».

NACON est ainsi devenu l'un des principaux partenaires européens et mondiaux de SONY. Grâce à ce fort partenariat, NACON a su répondre à une demande globale et s'adapter aux différents marchés mondiaux. Pour SONY, il est devenu un partenaire global de premier ordre.



NACON entend poursuivre ces partenariats bénéfiques aux deux parties et en nouer d'autres avec les acteurs de demain. En effet, devenu l'acteur de référence des manettes premium, il est capable de développer ses technologies sur n'importe quel support de demain. Ayant par exemple déjà développé la manette destinée aux « box » des opérateurs Orange, SFR et Bouygues Telecom, il se tient prêt à s'adresser aux nouvelles opportunités de marché que la 5G proposera d'ici quelques années.

5.4.2.3 Conclusion sur la stratégie Accessoires de NACON

La stratégie Accessoires de NACON peut ainsi se résumer en un cercle vertueux :



5.4.3 Un Business Model hybride

5.4.3.1 Des revenus tripartites

Les développement et édition de jeux vidéo ainsi que la conception et la commercialisation d'accessoires de jeux vidéo génèrent trois types de flux de revenus (« revenue models ») pour NACON³⁸:

- revenus issus de la vente des nouveaux jeux³⁹ – 41,7M€ au 31/3/19 – 39,5% du chiffre d'affaires,
- revenus récurrents générés par le back catalogue⁴⁰ – 8,6M€ au 31/3/19 – 8,1% du chiffre d'affaires,
- revenus tirés de la vente d'accessoires – 55,2M€ au 31/3/19 – 52,4% du chiffre d'affaires,

5.4.3.2 Le modèle économique du développeur/éditeur

Dans le modèle classique l'éditeur couvre les coûts de développement et la marge du développeur. Il verse ensuite des royalties aux studios de développement.

Des royalties ne sont reversées qu'aux studios externes qui possèdent des droits de propriété intellectuelle ou en cas de coédition.

Le modèle économique du développeur / éditeur a les avantages suivants :

- réduction du risque d'exécution grâce à l'intégration verticale : meilleur suivi des projets, meilleure anticipation des problèmes de production rencontrés information et des éventuels risques de décalage, maîtrise des budgets,
- captation de 100% de la valeur : intégration de la marge et des royalties touchées par les studios,
- expertise et R&D conservée en interne.

5.4.3.3 Complémentarité des « revenue models » de NACON

5.4.3.3.1 Un modèle vertueux : Revenus lissés – coûts maîtrisés

La répartition des ventes entre jeux et accessoires permet de lisser la saisonnalité du flux de ventes global : les revenus des accessoires étant plus réguliers que ceux des jeux induits par les dates de sortie.

Les revenus des jeux vidéo sont soutenus grâce au back catalogue.

Le positionnement intégré de développeur/éditeur (Forts capex, coûts fixes élevés, risques de commercialisation à chaque opus contrebalancés par de fortes recettes potentielles) est complémentaire avec le « revenue model » des accessoires (revenus réguliers, coûts fixes peu élevés, coûts variables limités, récurrence).

Enfin, la création de NACON devrait permettre des synergies en interne :

- une mutualisation des coûts communication-marketing,
- une unique marque NACON® connue du grand public au bénéfice des deux univers jeu et accessoires.

³⁸ Source : chiffres d'affaires extraits des comptes combinés de la section 18.1 sans la quote-part du chiffre d'affaires Mobile et Audio des filiales de distribution non « détournées ».

³⁹ Définition NACON : Jeux vidéo sortis en digital et en retail durant l'exercice fiscal.

⁴⁰ Définition NACON : Jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs.

5.4.3.3.2 A la conquête de nouveaux clients communs

Une expérience des canaux de distribution physique des accessoires utile pour conquérir de nouveaux clients Edition et Accessoires :

- NACON dispose d'une très grande expérience des canaux de distribution des jeux vidéo du fait d'une présence de plus de 30 ans sur le marché du Gaming, qui il y a encore quelques années était majoritairement Retail. Il avait d'ailleurs conclu de nombreux contrats de distribution exclusive avec des éditeurs de renom notamment avec Square Enix au Bénélux,
- le fait que le Retail pourrait progressivement être délaissé par les autres éditeurs AA désireux de se concentrer sur le digital pourrait également constituer une belle opportunité pour NACON qui y sera déjà présent pour distribuer ses accessoires de jeux vidéo. Sans coût supplémentaire, de nouveaux référencements d'accessoires et de jeux NACON pourraient ainsi venir combler des rayons qui pourraient se vider bientôt des jeux physiques :
 - o en effet, contrairement à un jeu qui peut être téléchargé, les gamers apprécient de recevoir des conseils dans un magasin sur un accessoire avant de l'acheter, voire de l'essayer lorsque cette possibilité est offerte,
 - o tandis que le marché physique du jeu vidéo bien que moindre sera toujours lucratif. Certains acheteurs de jeux vidéo préfèrent en effet acheter des jeux physique : certains parce qu'ils sont collectionneurs et souhaitent conserver la « boîte », d'autres pour le revendre une fois utilisé sur le second marché, d'autres enfin parce qu'ils souhaitent faire un cadeau à un proche.

5.4.4 Conclusion

5.4.4.1 Un positionnement agile sur le jeu vidéo

Tandis que les revenus digitaux de ses jeux sont désormais au même niveau que ceux de ses concurrents directs (68,5% du chiffre d'affaires Jeux au 30 septembre 2019, 40,5% au 31 mars 2019)⁴¹, NACON envisage de poursuivre l'internalisation du développement de ses jeux via ses propres studios.

Dans le cadre de son développement, NACON compte continuer d'explorer des secteurs de niche réservés à des passionnés en cherchant à s'adapter aux évolutions du marché pour répondre aux besoins de ces joueurs intéressés par un genre particulier.

NACON dispose d'atouts pour appréhender au mieux les perspectives d'évolution de son secteur d'activité. Outre son positionnement particulier de Développeur-Editeur, le Groupe est également, selon ses estimations, l'un des acteurs majeurs dans le domaine de l'accessoire pour console de jeux-vidéo avec une marque reconnue par tous les gamers : NACON®.

Ces synergies devraient lui permettre de proposer une offre originale à ses consommateurs : la « *full gaming experience* ».



⁴¹ Source : comptes combinés annuels de la section 18.1 et comptes combinés semestriels à la section 18.2. Les pourcentages s'entendent en comparaison de la moyenne du marché pour la part du digital sur les ventes de jeux vidéo qui est de > 60% selon les statistiques IDG.

5.4.4.2 Une adaptation constante aux tendances du marché

NACON compte profiter des fortes perspectives de croissance du marché poussées par l'arrivée de nouvelles plateformes et de nouveaux modes de jeu.

Outre son positionnement de Développeur-Editeur sur le secteur du jeu vidéo, le Groupe compte s'appuyer, dans les prochaines années sur certains facteurs conjoncturels qu'il estime favorables à son activité :

- l'essor de l'eSport,
- la multiplication des plateformes digitales de distribution qui, pour garnir leurs magasins virtuels dans les années à venir offriront des exclusivités à leurs futurs abonnés, ce qui bénéficiera aux éditeurs de taille intermédiaire AA et notamment à NACON qui dispose d'une grande diversité de jeux dans son portefeuille,
- des nouveaux modes de jeu qui apparaîtront avec la 5G. Les accessoires tout comme les jeux eux-mêmes devraient être positivement impactés par ce changement,
- les magasins du fait d'une digitalisation croissante pourraient souffrir de ventes de jeux AA en baisse : cette situation pourrait représenter pour NACON, des opportunités de vente de jeux via son offre « full gaming experience », et ce grâce à son expertise en distribution physique d'accessoires.

5.4.5 Objectifs

5.4.5.1 Les ambitions moyen-terme de NACON

5.4.5.1.1 Devenir un des leaders mondiaux du jeu AA

Le plan d'actions de NACON pour atteindre son objectif est le suivant :

- atteindre une taille critique :
 - o par poursuite de la stratégie d'acquisitions de studios,
 - o ou par croissance interne des studios existants,
- poursuivre sa stratégie de création de contenu avec un plan d'investissement massif dans la création de contenu propriétaire (plus de 100m€ sur les 3 prochaines années qui mèneront à l'évolution du budget moyen par jeu). Ce contenu permettra :
 - o d'enrichir son back catalogue,
 - o donc de générer des ventes digitales, revenus récurrents supplémentaires
 - o qui permettront potentiellement une forte hausse de sa rentabilité
- diversification éditoriale : nouveaux genres / nouvelles niches
- saisir les opportunités offertes par la dématérialisation :
 - o les contrats d'exclusivité avec les plateformes de distribution
 - o intensifier les « Live opps » - monétisation des jeux existants à travers des DLCs payantes, contenus et fonctionnalités additionnelles, microtransactions, avatars/voitures/accessoires de jeux supplémentaires, abonnements...

5.4.5.1.2 L'expansion internationale

L'international représente un très fort potentiel pour NACON qui vise à profiter de l'accélération de la digitalisation (70% du marché d'ici quelques années) pour :

- vendre plus de jeux nouveaux et anciens (back catalogue) sur les différentes plateformes mondiales
- vendre ses accessoires dans les magasins du monde entier : NACON ambitionne ainsi d'ouvrir le marché mondial (Amérique...) et d'accroître ses ventes dans ses canaux traditionnels Retail qui souffriront bientôt d'une baisse des ventes de jeux physiques dans leurs rayons.

5.4.5.1.3 Faire de ses marques des incontournables au service d'une « expérience Gamer »

Grâce à sa stratégie de marque proactive, NACON vise à ce que le consommateur ait le réflexe :

- NACON® = l'accessoire indispensable à la meilleure qualité / prix pour son usage (Pro Gamer ou récréatif),
- NACON® = gage de qualité pour les jeux qu'il achète,
- Big Bad Wolf et Rogue Factor (Cyanide), RaceWard, KT Racing, Eko Software, Spiders = des studios experts dans leurs domaines qui lui assurent une véritable « expérience Gamer » pour le type de jeu qu'il apprécie.

5.4.5.2 Objectifs chiffrés

Ces ambitions se reflètent par les objectifs chiffrés suivants explicités aux sections 10 et 11 du présent Document d'enregistrement :

- Entre 127M€ et 133 M€ de Chiffre d'affaires et Résultat Opérationnel Courant à horizon 2019/2020 de l'ordre de 16%,
- Entre 180M€ et 200 M€ de Chiffre d'affaires et plus de 20% de taux de Résultat Opérationnel Courant à horizon 2022/2023.

5.5 RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE

La recherche et développement au sein du Groupe s'attache :

- pour les jeux : à développer des jeux comportant un haut niveau de technicité afin de rendre leur attirance et jouabilité optimales mais également à apposer des marques à forte notoriété susceptibles de déclencher « l'achat pulsion »,
- pour les accessoires : à développer des accessoires innovants permettant un réalisme accru du jeu tout en offrant une prise en mains accessible à tous les joueurs.

Pour se faire, NACON dispose d'équipes dédiées, d'un savoir-faire et de technologies performantes qu'elle a fait breveter (pour les accessoires) ainsi que de propriétés intellectuelles ou de marques connues qu'elle a protégées par le biais de nombreux dépôts et a recours à des licences extérieures à forte notoriété.

Si les efforts de R&D sont importants pour maintenir l'avance technologique de NACON ou le recours aux licences indispensable pour rendre ses produits plus attrayants pour la vente, il est important de mentionner que leur influence sur l'activité ou la rentabilité globale du Groupe est limitée : NACON n'a ainsi que peu de dépendance vis-à-vis de brevets ou de licences. La perte d'une de ces licences, y compris la perte du contrat SONY (se référer au risque 3.5.2), ne donnerait lieu qu'à un changement de licencié que la Société estime pouvoir obtenir dans un délai raisonnable alors que la tombée dans le domaine public de vieux brevets ne concernerait que d'anciennes technologies depuis longtemps révolues.

Afin d'acquérir une vision globale sur la politique R&D de NACON, il est conseillé au lecteur de se référer également :

- aux informations R&D présentes dans la section 7.4 « Activités en matière de R&D »,
- aux politiques comptables d'activation des coûts de R&D explicités dans l'annexe des comptes combinés annuels (Note 2) et semestriels (section 3.2.2 et Note 2),
- aux facteurs de risque susceptibles d'être impactés par ces aspects R&D :
 - o 3.1.1 « Risques liés aux éventuels décalages dans le développement et la commercialisation des produits majeurs développés par le Groupe »
 - o 3.1.3 « Risques liés à la dépendance à l'égard de technologies tierces »
 - o 3.3.1 « Dépendance aux consociés et aux plateformes de jeux / Risques liés au non-respect des contraintes techniques des consociés et plateformes »
 - o 3.4.1 « Risques liés à la rétention du personnel »
 - o 3.5.2 « Risques liés à la propriété intellectuelle et industrielle et aux contrats de licence »

5.5.1 Profils des équipes de R&D au sein de NACON

Les équipes de développement technique sur les produits hardware sont principalement représentées par des effectifs au sein de l'entité française NACON et au sein de l'entité hongkongaise NACON HK Ltd.

Les équipes sont composées principalement d'ingénieurs en électronique, en mécanique, en qualité, de designers industriels, de chefs de projets d'opérateurs PAO, et de personnes disposant de compétences spécifiques permettant de faire le lien Software / Hardware, principe de base de plus en plus utilisé par la Société pour le développement de ses produits. Les équipes françaises sont par ailleurs très impliquées dans le respect des critères les plus strictes en termes de qualité et de normes (normes relatives aux produits électroniques, normes environnementales, ...). Une base de données spécifique a été créée spécialement pour suivre ces aspects au sein de la Société.

L'équipe hongkongaise est en contact quotidien avec les équipes françaises. Des rapports réguliers de l'avancement des développements produits sont ainsi échangés entre les équipes, précisant l'évaluation de chaque produit, les difficultés rencontrées, les améliorations possibles, ainsi que l'évolution des coûts de revient estimés du produit une fois industrialisé.

Au-delà de la maîtrise des technologies, les équipes apportent beaucoup d'attention quant à la gestion des projets en cours, au travers de l'utilisation de logiciels de suivi de projets permettant une bonne coordination entre les équipes ainsi qu'un suivi strict des processus de développement.

Il est en effet rappelé que la philosophie générale de NACON est d'être sur chacun de ses produits le premier sur le marché, sur la base d'un produit de qualité et affichant un prix adapté, d'où une importance cruciale quant au respect des calendriers de développement.

5.5.2 Savoir-faire et technologies maîtrisés par NACON

5.5.2.1 Pour les Jeux vidéo

Technologies et expertises

La conception d'un jeu vidéo implique le recours à de nombreuses technologies et l'expertise de nombreux profils spécialisés. Elle implique aussi une part d'innovation.

Les studios de NACON ont recours à une gamme d'outils étendus largement répandus dans le monde du jeu vidéo et peuvent être amenés à développer en interne leurs propres briques logicielles pour les besoins spécifiques d'un jeu, briques qui pourront être réutilisées pour des projets ultérieurs.

La stratégie de la Société est de choisir les meilleurs outils disponibles sur le marché et de se concentrer sur le développement d'éléments logiciels qui donnent une vraie valeur ajoutée aux jeux de NACON.

Parmi les principales technologies du marché, les équipes de production utilisent :

- le moteur de jeu Unity, suite d'outils plus facile à maîtriser que le moteur Unreal, il permet un prototypage rapide en phase de préproduction. Le coût de la licence du moteur Unity est calculé en fonction du nombre de postes d'utilisateurs équipés, il est moins onéreux qu'Unreal et rattrape rapidement son retard sur la qualité du rendu visuel. Plusieurs productions de jeux sont actuellement en cours avec cet outil,
- des logiciels apportant des fonctionnalités spécialisées compatibles avec les moteurs Unreal Engine, Unity ou avec les moteurs propriétaires développés par nos studios : la lecture vidéo optimisée pour les consoles de jeu (Bink), des outils de lecture, de mixage temps réel et de spécialisation sonore (Wwise), l'outil d'intégration d'animation et de motion capture (Motion Builder), l'affichage rapide de végétation (SpeedTree), le calcul en temps réel d'effet de particules complexe (PopCorn FX) une application permettant de créer des objets 3D (3DSMAX et Maya d'Autodesk) ou la réalisation des mouvements de lèvres en temps réel (le lipsync), et

- les outils de développement logiciel, d'optimisation, de compilation locale et distribuée de Microsoft (Visual Studio et ses plug-ins).

Ces logiciels s'achètent aisément sur le marché. Il s'agit de licences « one shot », par poste ou par projet, sans limite de temps avec ou sans royalties à verser en fonction du nombre d'exemplaires du jeu vendus.

Il est rappelé qu'outre les logiciels achetés sur le marché pour le développement de ses jeux, la Société conçoit et produit en interne un certain nombre de middleware⁴² ou de suite d'outils permettant le développement complet de jeux sur les segments où elle a une expertise forte (jeux de racing chez Kylotonn, jeux de rôles chez SPIDERS, hack n'slash⁴³ et jeux de sport chez Eko). Le développement de ces outils 'maison' spécialisés sur un segment de jeux permet d'atteindre un niveau de production très élevé puisque ces logiciels sont spécialisés dans le développement de genres ayant chacun des contraintes extrêmement spécifiques. Il en est de même pour les moteurs de jeu (KT Engine par exemple) ou les univers qui leurs sont proches (ex : Greedfall)

Les équipes de la Société sont réparties par jeu mais aussi par pôles d'expertises qui permettent de capitaliser et faire progresser l'expertise de chaque corps de métier de création et techniques (programmeurs, ingénieurs du son, spécialistes de l'image, producteurs, responsables artistiques, game-designers, écrivains, animateurs, testeurs, réalisateurs, designers graphiques...).

Eléments différenciateurs

NACON se positionne dans la logique même de l'éditeur, avec des développements de produits parfois en marge des jeux traditionnels à destination des gamers. C'est ainsi que la Société a développé une gamme de jeux plus ludiques pour tous...

5.5.2.2 Pour les Accessoires

Compétences techniques

NACON dispose de compétences et d'un savoir-faire reconnu en matière de technologies lui permettant d'appréhender au mieux les opportunités offertes par le marché des accessoires de jeux vidéo.

NACON est notamment reconnu sur le marché des accessoires de jeux vidéo grâce à sa technologie de transmission de l'information, notamment par radiofréquence, technologie intégrée dans de nombreux produits développés par la Société. Cette technologie appliquée au jeux vidéo dès 2002 par NACON, a notamment contribué au développement, sur le marché, des manettes de jeux sans fil.

Pour s'adapter aux évolutions des consoles, NACON a développé des accessoires spécifiques pour améliorer certains produits phares de ces dernières années dans l'univers du jeu vidéo, comme les accessoires pour la console Nintendo Wii, en combinant notamment les deux technologies Bluetooth et radiofréquence.

NACON est également, historiquement spécialisée dans l'association Jeu Vidéo + Accessoire, et ce afin de mettre en avant un véritable duo jeu + accessoire parfaitement adaptés l'un à l'autre. Les savoir-faire techniques des spécialistes de la Société en termes de mécanique, électronique et connectique s'expriment alors à plein, selon des cahiers des charges extrêmement précis.

Sur le marché des consoles portables, les produits NACON répondent aux attentes des joueurs par leur qualité, leur simplicité et leur ergonomie. Ces compétences résultent de l'expertise de la Société en matière de résistance des matériaux, de micromécanique et de connectique.

Enfin, NACON s'est également attaché à proposer des solutions innovantes en matière de recharge des manettes de jeu. Après avoir développé un produit permettant de recharger les manettes de jeu via câble USB en lieu et place d'un câble électrique, NACON s'est penché sur la problématique de connectique liées aux enveloppes de protection en silicone ne permettant pas le rechargement des manettes sur leur socle respectif.

⁴² Logiciel permettant la création d'autres logiciels.

⁴³ Jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres.

Illustrant sa capacité à s'adapter à son marché, NACON a été l'une des premières sociétés à avoir travaillé sur la technologie par induction et à développer des applications directes dans le monde de l'accessoire pour jeux vidéo. NACON avait par ailleurs mis au point un produit basé sur une technologie par induction permettant de recharger les manettes de jeu au travers de leur enveloppe de protection en silicone, les ondes électromagnétiques permettant de recharger sans contact les batteries situées à l'intérieur de la manette. Cette technologie a été par la suite déclinée par les acteurs de la téléphonie pour créer des chargeurs de smartphones par induction.

Au-delà des différents savoir-faire et technologies évoqués plus haut, il est important de noter que la Société est soucieuse du respect des normes les plus strictes (se référer à la section 9 de ce Document d'enregistrement). Par ailleurs, une veille continue des évolutions technologiques est mise en œuvre, afin de faire profiter la Société de tout développement applicable à son activité.

Éléments différenciateurs

NACON dispose d'éléments différenciateurs par rapport à d'autres acteurs du marché, notamment d'une agilité certaine, grâce à ses équipes de taille raisonnable et extrêmement spécialisées, lui permettant d'identifier rapidement les tendances et de les intégrer dans sa gamme de produits ; cette réactivité est un élément essentiel compte-tenu du marché complexe et technique que la Société adresse.

Compte tenu de ces éléments, NACON est aujourd'hui un acteur largement reconnu de la profession, et les plus importants acteurs du jeu vidéo souhaitent travailler avec la Société, en particulier pour bénéficier de son savoir-faire et de son expertise pour le développement des accessoires de jeux vidéo (Sony...).

5.5.3 Brevets, modèles, licences et marques

5.5.3.1 Brevets et Modèles

NACON a déposé un nombre significatif de brevets correspondant à ses développements de produits innovants ainsi que divers dessins et modèles sur une large gamme d'accessoires et de produits audio.

La Société, dotée d'un département juridique dédié, est également accompagnée par des conseils spécialisés en propriété industrielle afin de préserver ses intérêts.

Le Groupe axe essentiellement sa protection sur ses accessoires. La manette de jeu Pro Controller sous ses différentes versions en est un bon exemple ; elle constitue l'aboutissement de vingt ans d'expérience et de recherche-développement en ce domaine, alliant un concentré de technologies tant software que hardware et répond ainsi aux exigences que requiert en particulier le donneur de licence Sony.

NACON est aujourd'hui titulaire de brevets correspondant notamment à des pochettes de rangement pour les consoles de jeux, à des accessoires immersifs pour jeux vidéo, à des accessoires immersifs de remise en forme pour jeux vidéo, à des équipements et procédés de limitation du temps d'utilisation des consoles de jeu, à un simulateur de conduite, etc... Dernièrement, le Groupe a développé un nouveau procédé de contrôle du curseur de visée pour les manettes de jeu et d'éléments d'affichage par une console de jeu.

Au global, le Groupe dispose au 31 octobre 2019 de 88 brevets distincts dont 35 couvrant la manette *Revolution*.

Au-delà des brevets et des dépôts de brevets, le Groupe protège également le design de ses créations en déposant de nombreux modèles des produits mis à disposition du marché. Ainsi, NACON affiche aujourd'hui près d'une centaine de modèles propriétaires, qu'il s'agisse de modèles de contrôleurs, manettes de jeux, pochettes ou coques de protection pour les consoles portables, claviers, oreillettes et écouteurs, etc.

5.5.3.2 Licences

Jeux vidéo

Comme explicité en section 5.4.1.1.3, la Société exploite, ou a exploité, un certain nombre de licences pour son univers d'édition.

Les studios de NACON, par leurs partenariats historiques, lui ont également donné accès à des licences prestigieuses :

- licence *Tour de France*® et licences *Games Workshop (Blood Bowl*®...) pour Cyanide.

D'autres contrats de licences peuvent être également conclus de manière ponctuelle pour l'acquisition des droits d'exploitation de matrices de jeux vidéo dans le cadre de l'Édition. A ce titre, des royalties sont payées aux éditeurs et/ou aux développeurs dont NACON distribue et/ou édite les jeux, selon les cas. NACON exploite ainsi la matrice de jeux et gère le risque de stock à sa discrétion.

Accessoires gaming

La Société exploite, ou a exploité, un certain nombre de licences pour son univers d'accessoires :

- Sony ; afin de développer une gamme de manettes de jeux à destination des consoles PlayStation® 3 et PlayStation® 4,
- Microsoft Corporation ; afin de développer une gamme complète d'accessoires destinés aux consoles de jeu Xbox 360 et Xbox One,
- Nintendo ; afin de développer une gamme complète d'accessoires destinés à la console de jeu Wii, licence couvrant également le développement d'accessoires adaptés aux consoles Nintendo DS et Nintendo Switch™.

Dans le cadre de ces contrats de licence, le Groupe n'est en aucun cas sous-traitant pour le compte de ces constructeurs de consoles mais se positionne comme un intervenant indépendant développant ses propres accessoires et les commercialisant après avoir reçu l'accord de ces fabricants.

Enfin, il est précisé que NACON peut conclure des accords de Distribution Exclusive avec certains fournisseurs de produits, comme Plantronics pour les produits Casques Jeu Vidéo.

De manière générale, les licences dont dispose aujourd'hui NACON ont été accordées pour l'Europe avec une extension pour d'autres pays de la zone PAL (Australie, Nouvelle Zélande, Pays du Golfe, Asie et Japon).

Pour ces produits, les licences accordées dépassent généralement les frontières de l'Europe (Japon, Asie, etc).

5.5.3.3 Marques

Au fil de son évolution, NACON a construit un véritable écosystème de marques lui permettant de se positionner auprès d'un large panel de publics.

Au global, le Groupe a déposé au 31 octobre 2019 plus de 100 marques d'accessoires gaming ou de marques connues dans l'univers des jeux vidéo, couvrant différents pays.

Jeux vidéo

Comme explicité à la section 5.4, NACON dispose de nombreuses marques propres ou licenciées qui avaient bénéficié d'un fort engouement des gamers comme vecteurs de vente et qu'elle compte utiliser dans différents futurs opus de jeux vidéo.

Marques propres :

- *V-Rally*
- *Test drive*
- *Styx*

- *ProCycling Manager* (jeu qui se vend à plus de 100.000 exemplaires à chaque opus)
- *The Council*

Marques licenciées : cf. section 5.5.3.2

- Warhammer®
- WRC®
- Tourist Trophy Isle of Man®
- Tennis World Tour
- Les 100 marques de voitures de prestige licenciées de Test,
- Les multiples marques connues (ex : marque de la carabine Winchester, etc.) des jeux de pêche ou de tir,
- Le Top 14 / Pro D2 des jeux de rugby.

La réputation des noms commerciaux de ses studios :

- *Big Bad Wolf* et *Rogue Factor* (deux établissements secondaires de Cyanide basés à Bordeaux et au Canada, chacun spécialisé dans un type de jeu particulier),
- *KT Racing* (Kylotonn),
- *RaceWard* (Lunar Great Wall studios S.r.l.),
- Eko Software,
- Spiders = des studios experts dans leurs domaines qui lui assurent une véritable « expérience Gamer » pour le type de jeu qu'il apprécie.

La réputation des studios est également telle que leurs noms peuvent être assimilés à une « marque », les studios pouvant être assimilés à des auteurs.

En effet, un fan du type de jeu développé par un studio et qui possède son univers propres (personnages, environnement, effets spéciaux...) connaît le nom des studios et sera enclin à acheter un autre jeu développé par ce même studio.

Accessoires gaming

Comme explicité au 5.1.1.2.2. « offre produits accessoires », depuis 2014, le Groupe a entrepris une restructuration de son offre en accélérant la montée en gamme de ses produits qui a conduit à la création de la marque NACON®.

Ainsi, après avoir bâti la notoriété de la marque Bigben® autour des valeurs de simplicité, d'accessibilité et d'innovation afin d'offrir au plus grand nombre une gamme de produits utiles, design et abordables, le groupe investit désormais le segment premium pour chacun de ses marchés et segments stratégiques : le positionnement stratégique de la marque NACON® s'inscrit désormais dans une dynamique premium, tout en conservant la signature grand public qui garantit la stabilité de son activité.

Grâce à sa stratégie de marque, NACON vise à ce que le consommateur ait le réflexe :

- NACON® = l'accessoire à la meilleure qualité / prix pour son usage (Pro Gamer ou récréatif),
- NACON® = gage de qualité pour les jeux qu'il achète.

5.6 ÉLÉMENTS SUR LA POSITION CONCURRENTIELLE

Comme explicité au 5.4, NACON occupe un positionnement :

- d'Editeur AA en édition,
- de spécialiste en produits premium pour ses accessoires Gaming.

Néanmoins, hormis les consociés, à la connaissance de la Société, aucun autre concurrent ne propose une offre consommateurs alliant à la fois des accessoires et des jeux.

5.6.1 Place de l'éditeur NACON sur le segment AA

Sur le marché mondial de l'Édition de Jeux Vidéo

Le marché des jeux vidéo se caractérise par la présence de « Majors » ((Ubisoft, Electronics Arts, Activision, Square Enix...) dans les éditeurs de jeux vidéo qui ne publient que des jeux classés AAA (cf. section 5.4.1.1.1) à gros budget d'investissement qui représentent la majeure partie des ventes mondiales (ex : succès du jeu FIFA).

Le Groupe se focalise sur des niches de jeux sur le segment AA à plus faible investissement. Il n'existe actuellement pas de statistiques de parts de marché sur ce segment AA. Ce segment AA est occupé par une quinzaine de concurrents dans le monde :

- En France : Focus Home Interactive,
- A l'international : Paradox Interactive AB en Suède, Embracer group (ex THQ Nordic AB) en Suède, Team 17 plc. au Royaume Uni ou 505 Games en Italie.

NACON est également en concurrence avec des studios indépendants lorsqu'ils deviennent également éditeurs, ce qui est le cas du studio français Quantic Dream.

5.6.2 Place de l'accessoiriste de jeux vidéo NACON

Il n'existe pas de statistiques mondiales sur les parts de marché des accessoiristes de jeux vidéo, les offres produits des acteurs du marché n'étant pas comparables entre elles.

NACON estime que ses principaux concurrents sont :

- Guillemot Corp SA : spécialisé en Racing et accessoiriste de nombreux volants,
- Astro Gaming (filiale de LOGITECH) : spécialisé en accessoires PC,
- Razer Inc.: spécialisé en accessoires PC,
- Performance Designed Products LLC (PDP),
- POWERA (filiale Accessoires Gaming de BD&A),
- HORI.

5.7 INVESTISSEMENTS

5.7.1 Principaux investissements réalisés par le Groupe durant les trois derniers exercices 2016/17, 2017/18 et 2018/19 et le premier semestre 2019/20

Se référer également à la section 5 « Aperçu des activités ».

Afin de pouvoir tendre vers son objectif ambitieux de devenir l'un des leaders des éditeurs AA mondiaux en proposant un portefeuille de jeux à large contenu, NACON a focalisé tous ses investissements sur l'accroissement de sa capacité de production de développement de jeux vidéo.

Les principaux investissements de NACON ont ainsi consisté majoritairement en :

- l'acquisition ou la prise de participation dans des studios de développement, et
- l'allocation de budgets R&D plus importants au développement de nouveaux jeux vidéo.

5.7.1.1 Acquisitions de studios de développement

Se référer aux comptes combinés de la section 18 (section 2.2.3.2.) ainsi qu'à la section 5 « Aperçu des activités ».

Après avoir développé l'édition de jeux vidéo avec le concours de studios de développement externalisés, l'approche du Groupe a évolué au cours des deux dernières années, avec notamment l'acquisition à 100 % du capital du studio Kylotonn Games (rachat du solde du capital non détenu en octobre 2018), les acquisitions des studios français Cyanide (juin 2018), Eko Software (octobre 2018) et Spiders (septembre 2019) ainsi qu'une prise de participation dans le studio RaceWard (Lunar Great Wall Studios S.r.l.) basé à Milan.

Kylotonn

La participation minoritaire de 24,99% prise en juillet 2017 dans le capital du studio Kylotonn SAS, en charge notamment du développement pour le Groupe des jeux WRC, TT Isle of Man et V-Rally 4, a été portée le 18 avril 2018 à 45% par l'exercice d'une promesse de vente croisée sur le solde de la participation des associés minoritaires de Kylotonn. Après avoir ensuite acquis en numéraire, le 2 octobre 2018, 55% des titres de M. Roman Vincent, son dirigeant fondateur, NACON détient depuis la totalité du capital du studio Kylotonn SAS, connu sous le label KT Racing.

Cyanide

NACON a acquis le 20 juin 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Cyanide SAS. Le prix de transaction a été payé pour 50,20 % en numéraire et 49,80 % par la création de 697.445 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Cyanide. Un complément de prix plafonné et basé sur le résultat net de la société Cyanide (et de ses filiales) au 31 mars 2019 a ensuite été versé en septembre 2019.

EKO Software

NACON a acquis le 18 octobre 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Eko Software. Le prix de transaction a été payé pour 65 % en numéraire et 35 % par la création de 295.575 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Eko Software. Un complément de prix plafonné et basé sur le résultat net de la société Eko Software au 31 décembre 2018 a ensuite été versé en juin 2019.

Spiders

NACON a acquis le 3 septembre 2019 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Spiders. L'acquisition a été réalisée entièrement en numéraire. Les vendeurs pourront bénéficier d'un complément de prix calculé sur la base de performances tant qualitatives que quantitatives de deux jeux en cours de développement par ce studio.

Les vendeurs ont souscrit à des déclarations et garanties usuelles en la matière à hauteur de 30% du prix de base et pour une durée de 18 mois avec extension à 36 mois sur les sujets fiscaux et sociaux.

RaceWard

NACON a enfin pris le 29 juillet 2019 une participation de 43.15% au capital du studio italien RaceWard (Lunar Great Wall Studios S.r.l.) basé à Milan. La Société dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 juillet 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de ce studio.

5.7.1.2 Efforts en matière de R&D

Au cours des dernières années, les budgets d'investissement ont progressé, accompagnant la stratégie de développement de jeux vidéo de la Société. Ces budgets ont connu une forte accélération lors de l'exercice 2015/2016, tendance qui s'est poursuivie au titre des trois derniers exercices. Les diverses charges de développement des jeux représentaient des montants de 16,9 M€ au 31 mars 2017, 21,2 M€ au 31 mars 2018 et de 33,0 M€ au 31 mars 2019.

Ces montants se répartissaient en 3 postes principaux :

- Les charges de personnels internes affectés à la recherche et au développement de nouveaux produits, et les charges additionnelles associées, charges correspondaient à des montants de 2,6 au 31 mars 2017, 2,7 M€ au 31 mars 2018 et de 2,9 M€ au 31 mars 2019. A noter qu'aucun frais de ce type n'est activé.
- Les charges de développement de jeux vidéo pour lesquels NACON est Editeur auprès des studios internes ou auprès de développeurs externes (sous-traitance), pour des montants de dépenses de 13,7 M€ au 31 mars 2017, de 18,0 M€ au 31 mars 2018 et de 29,4 M€ au 31 mars 2019. A moyen terme, la Société a pour ambition de poursuivre ces investissements de développement pour atteindre 40 M€ à 50M€ par an dès 2020/2021 sous réserve d'une levée de fonds lors du projet d'introduction en bourse (se référer aux sections 5.7.2 et 10).

Evolution des dépenses en cash de coûts de développement (« CAPEX »)

"CAPEX" - Dépenses cash en M€	31/03/2019	31/03/2018	31/03/2017
Coûts de développement des studios	29,4	18,0	13,7

"CAPEX" - Dépenses cash en M€	30/09/2019	30/09/2018
Coûts de développement des studios	18,7	15,2

- Le coût de développement moyen par jeu est estimé pour l'année 2019/2020 à environ 2 M€ (32 M€ de « Capex » pour une quinzaine de jeux).
- les charges liées à la protection juridique des développements réalisés par le Groupe représentaient également 0,6 M€ au 31 mars 2017, 0,5M€ au 31 mars 2018 et 0,7 M€ au 31 mars 2019, NACON consentant également de plus en plus de frais opérationnels pour la protection de ses développements (dépôts de brevets, marques et modèles).

5.7.1.3 Autres investissements

Les autres investissements réalisés par NACON au cours des derniers exercices ont été focalisés sur le développement de produits innovants pour les accessoires Gaming (manette NACON® pour PC ou manette *Revolution Pro Controller* sous licence PlayStation® 4 de Sony) ainsi que l'acquisition de droits à reproduire relatifs à l'Édition de logiciels de jeu vidéo (*Warhammer®*, *Tennis World Tour*, etc.).

Ces investissements sont menés dans la droite ligne de la stratégie de la Société conduisant à accroître le développement de produits propres, produits distribués soit sous la marque NACON® soit via l'utilisation de licences de marques.

5.7.2 Principaux investissements en cours de réalisation ou à venir

NACON souhaite aujourd'hui focaliser ses investissements sur le développement des jeux vidéo présentés dans son line-up mentionné à la section 5.1.2.1.3 ainsi que de nouveaux jeux en cours de développement ou futurs non encore annoncés.

NACON avait ainsi, au 30 septembre 2019, 23 jeux en cours de développement, dont 10 au sein de ses propres studios en interne et 13 au sein de studios externes, pour un montant total de 32,6 M€.

Comme précédemment mentionné, les montants de coûts de développement qui étaient de 30 M€ au 31 mars 2019 devraient s'accroître au cours des prochains exercices, pour atteindre de 40 M€ à 50 M€ par an dès 2020/2021 sous réserve d'une levée de fonds lors du projet d'introduction en bourse (se référer à la section 10). La Société a pour ambition de développer une quarantaine de jeux d'ici le 31 mars 2022, incluant les 23 précédemment cités.

NACON ne prévoit en conséquence pas, pour le moment, de réaliser d'autres investissements significatifs pour les années à venir et pour lesquels les organes de direction de la Société auraient pris des engagements fermes, et ce même si le Groupe reste attentif à toute opportunité de croissance externe entrant dans cette orientation stratégique.

Le financement de ces investissements se fera par autofinancement, par recours aux emprunts bancaires ou par le biais d'une augmentation de capital.

5.7.3 Informations sur les participations

Hormis ses filiales détenues à 100%⁴⁴ et la prise de participation à hauteur de 43,15%⁴⁵ dans le studio RaceWard (Lunar Great Wall Studios S.r.l.), la Société NACON ne détient pas de participations dans des entreprises susceptibles d'avoir une incidence significative sur l'évaluation de son actif et de son passif, de sa situation financière ou de ses résultats.

5.7.4 Facteurs environnementaux

Le Groupe a la volonté d'appliquer à l'ensemble de ses activités une politique de développement durable sur les plans sociaux, environnementaux et économiques. Le Groupe intègre dans sa stratégie les exigences sociétales et environnementales qui répondent ensemble au défi posé par le développement durable.

Le Groupe n'a pas de site de fabrication, la fabrication des produits étant réalisée par des sous-traitants. Néanmoins, sa filiale NACON Hong Kong Ltd mène une sélection drastique des sous-traitants manufacturiers. Le Groupe demande ainsi à ses sous-traitants de se conformer aux dispositions législatives et réglementaires en vigueur en matière d'environnement et de responsabilité sociale et les incite à ne pas utiliser de matières ou substances dangereuses pour l'environnement. De plus, les sous-traitants ont à charge de démontrer leur respect des règles de sécurité et d'assurance qualité. Ainsi, certaines usines de fabrication des produits NACON sont certifiées ISO 9001⁴⁶, d'autres sont certifiées SA8000⁴⁷, ou d'autres encore, à défaut du SA8000, possède le BSCI⁴⁸.

Le Groupe s'efforce de :

- faire acheminer ses produits fabriqués en Asie par voie maritime plutôt que par voie aérienne,
- sensibiliser ses salariés sur les impacts environnementaux en communiquant sur les problématiques liées aux impressions, tri sélectif (piles, plastique, matériel informatique et électronique, etc.), éclairage, et en les sensibilisant aux économies d'eau, d'électricité et de papier,
- collecter et à recycler les cartouches imprimantes, les piles et batteries, les équipements électroniques et à réduire les substances chimiques présentes dans la composition de ses produits (se référer à la section 9),
- recycler ses emballages par le biais de l'entrepôt de Lauwin Planque de sa maison mère (tri des produits, séparation des pièces métalliques et plastiques du corps de ses produits et des cartons, susceptibles d'être soit réutilisés soit recyclés, des parties non recyclables destinées à être détruites),
- favoriser une flotte de véhicules hybrides plutôt qu'à essence.

Par ailleurs, le Groupe ne détient aucun serveur informatique ou autres actifs qui puissent avoir un impact environnemental significatif.

Le Groupe n'a pas d'obligation légale d'inclure une déclaration de performance extra-financière dans son rapport de gestion car il ne dépasse pas le seuil du nombre d'employés au cours d'un même exercice. En revanche, la société mère Bigben Interactive étant redevable d'une telle déclaration de performance extra-financière et collectant les informations de toutes ses filiales y compris du sous-groupe NACON, il est possible qu'à compter de son Document d'enregistrement du 31 mars 2020, NACON établisse également sur la base du volontariat sa propre déclaration de performance extra-financière.

⁴⁴ pourcentage de détention tel que mentionné dans les Comptes combinés condensés au 30/9/2019 en section 18.2

⁴⁵ pourcentage de détention tel que mentionné dans les Comptes combinés condensés au 30/9/2019 en section 18.2

⁴⁶ garant du processus « Sécurité et qualité ».

⁴⁷ standard de responsabilité sociétale qui défend des conditions de travail décentes.

⁴⁸ « Business Social Compliance Initiative » / « initiative de conformité sociale en entreprise » : il s'agit d'une initiative menée par des entreprises qui se sont engagées à améliorer les conditions de travail dans leurs chaînes d'approvisionnement internationales.

6. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE

6.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE

L'organigramme ci-dessous présente la société et l'ensemble de ses filiales au sens de l'article L.233-1 du Code de Commerce.

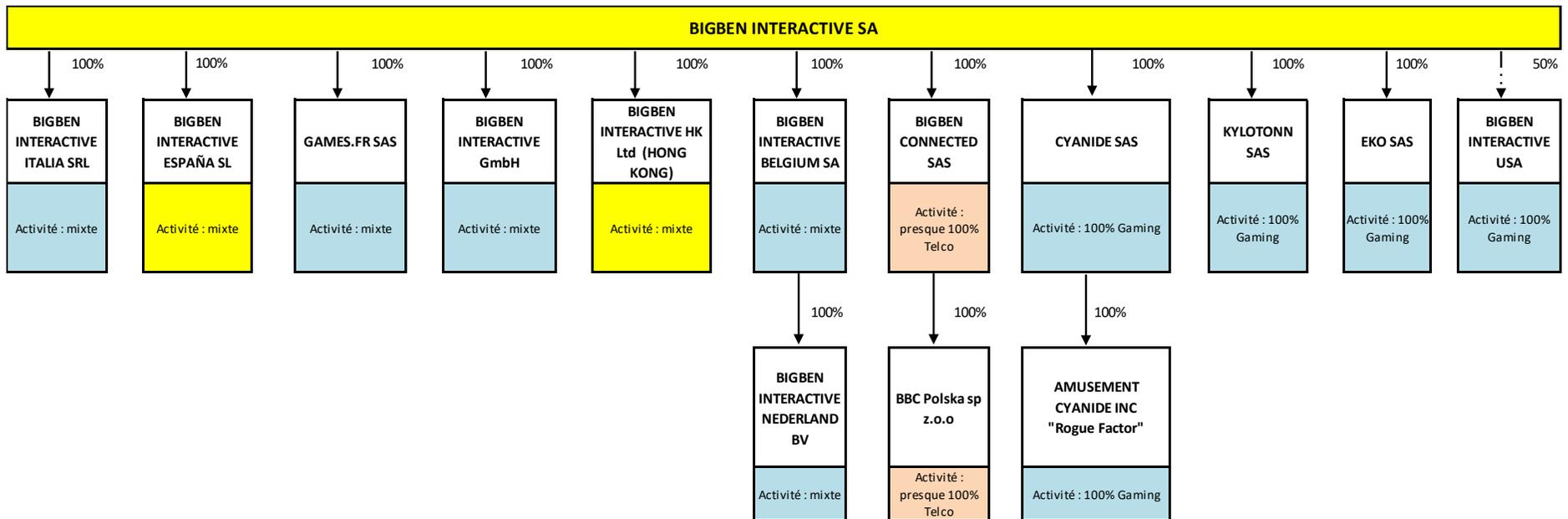
La composition actuelle du Groupe qui regroupe le développement, l'édition, la commercialisation et la distribution de logiciels de jeux vidéo en physique et en digital, ainsi que la conception, le développement, de fabrication et le négoce d'accessoires de jeux vidéo est le fruit d'une réorganisation des activités au sein du Groupe Bigben Interactive.

Avec l'opération d'apport partiel d'actif du Pôle Gaming réalisé en date du 31 octobre 2019 par la société Bigben Interactive (ISIN : FR0000074072 ; Reuters : BIG.PA ; Bloomberg : BIG FP) au profit de NACON, la société Bigben Interactive a transféré à sa filiale NACON dont elle détient 100% du capital social et des droits de vote, l'ensemble des participations qu'elle détenait dans les sociétés décrites ci-dessous, spécialisées dans l'activité de Gaming, que ce soit aussi bien au titre du développement de la conception et de la commercialisation de jeux vidéo sur différents supports, qu'au titre de la fabrication et de la commercialisation d'accessoires.

LEGENDE

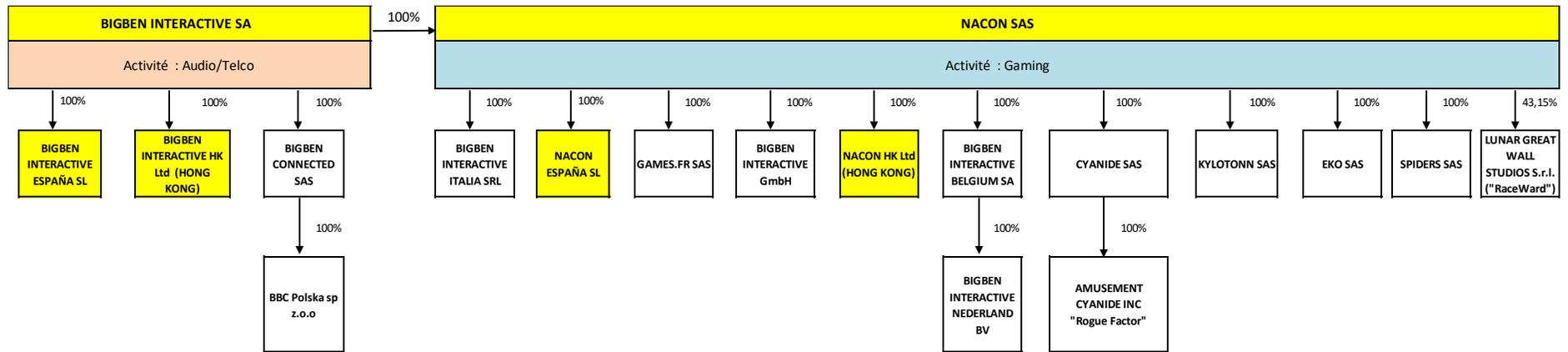
-  Filiale à "activité mixte" détournée lors de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive SA à NACON
-  Filiale à "majorité Gaming" transférée telle que lors de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive SA à NACON
-  Filiale à "majorité Audio/Telco" n'ayant pas été transférée et restant chez Bigben Interactive SA

ORGANISATION DU GROUPE BIGBEN AVANT CRÉATION DE L'ENTITÉ



Les niveaux de détention indiqués correspondent au pourcentage de capital et des droits de vote détenus par NACON, en l'absence de droit de vote double des filiales.

ORGANISATION DU GROUPE BIGBEN APRÈS CRÉATION DE L'ENTITÉ



Les niveaux de détention indiqués correspondent au pourcentage de capital et des droits de vote détenus par NACON, en l'absence de droit de vote double des filiales.

L'organigramme de la Société ainsi que les pourcentages de détention sont à la date du 30 septembre 2019 tels que mentionnés dans les Comptes combinés condensés au 30/9/2019 en section 18.2.

A noter que la joint-venture Bigben Interactive USA Inc., étant en cours de dissolution, ne figure pas sur l'organigramme.

6.2 SOCIÉTÉS DU GROUPE

Société-mère

NACON SA

NACON est une société anonyme, créée sous forme de société par actions simplifiée le 18 juillet 2019.

Elle a notamment pour objet la création, la conception, le développement, la production, l'édition, la promotion, l'exploitation, la commercialisation et la diffusion de technologies d'applications et de tous produits informatiques, audiovisuels et multimédia, et notamment de jeux vidéo, de logiciels et d'accessoires, sur tout support, et de tous accessoires liés.

En tant que société-mère du Groupe, elle assure notamment des fonctions de marketing, de commercialisation, de distribution ainsi que les fonctions administratives et financières du Groupe.

Filiales historiques

GAMES.FR SAS

GAMES.FR est une société par actions simplifiée de droit français.

Cette société a pour activité principale la vente en Marketplace (vente en ligne sur des plateformes telles Amazon) de tous les produits du groupe au format physique (jeux vidéo, accessoires Gaming, ...). Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

BIGBEN INTERACTIVE BELGIUM SA

BIGBEN INTERACTIVE BELGIUM est une société anonyme de droit privé belge.

Cette société a pour objet de gérer les activités commerciales du Groupe dans l'ensemble du Benelux (au Pays-Bas, via sa filiale Bigben Interactive Nederland) et détient la distribution exclusive au Benelux des jeux édités par Square Enix.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

BIGBEN INTERACTIVE NEDERLAND BV

BIGBEN INTERACTIVE NEDERLAND *Besloten Vennootschapest* une société de droit néerlandais.

Cette société est la filiale de la société BIGBEN INTERACTIVE BELGIUM pour la commercialisation de produits sur le territoire des Pays Bas.

Sa société mère est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

BIGBEN INTERACTIVE GmbH

BIGBEN INTERACTIVE est une *Gesellschaft mit beschränkter Haftung* de droit allemand.

Cette société soutient les activités commerciales du Groupe en Allemagne, en Autriche et en Suisse alémanique dans le secteur des jeux vidéo et des accessoires.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

BIGBEN INTERACTIVE ITALIA SRL

BIGBEN INTERACTIVE ITALIA est une *Societa a responsabilita' limitata* de droit italien.

Cette société soutien les activités commerciales du Groupe en Italie, dans le secteur des jeux vidéo et les accessoires.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

NACON HK Ltd

La société NACON HK Ltd. est une *Limited company* de droit hongkongais, créée le 31 juillet 2019. Elle a pour activité la conception des accessoires de jeux vidéo pour le Groupe. Elle a vocation à assurer également le sourcing des composants et la gestion industrielle des fabrications de ces produits et la centralisation de l'ensemble des achats réalisés par le Groupe concernant les accessoires de jeux vidéo. Cette société a bénéficié d'un apport partiel d'actifs de la part de la société Bigben Interactive HK Ltd. de la branche d'activité Gaming, étant précisé que la société Bigben Interactive HK Ltd. conserve ces mêmes activités, mais seulement pour le secteur de l'audio et de la téléphonie. Elle détient les licences exploitées par le Groupe.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

NACON GAMING ESPANA SL

La société NACON Gaming España SL est une *Sociedad Limitada* de droit espagnol, créée le 18 octobre 2019. Elle a vocation à soutenir les activités commerciales du pôle "Gaming" en Espagne. Cette société est le fruit d'une opération d'apport de l'activité de Gaming au niveau local, réalisé par la société Bigben Interactive Spain S.L. qui conserve son activité de distribution mais seulement pour le secteur de l'audio et de la téléphonie.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

Studios de développement de jeux vidéo

CYANIDE SAS

CYANIDE est une société par actions simplifiée de droit français.

Cette société a pour activité le développement de jeux vidéo dans de nombreux genres (stratégie, narratif, tir, management, sport, action et aventure). Ce studio est installé en France (Paris et Bordeaux) et au Canada (Montréal) par le biais de sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc., détenue à 100% par Cyanide SAS.

BIGBEN INTERACTIVE SA a acquis le 20 juin 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Cyanide SAS.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

KYLOTONN SAS

KYLOTONN est une société par actions simplifiée de droit français.

Elle a pour activité le développement de jeux vidéo notamment de jeux de course (racing moto, voiture, rallye, etc.).

BIGBEN INTERACTIVE SA est montée progressivement au capital du studio Kylotonn SAS à partir de juillet 2017 pour en détenir l'intégralité à compter du 2 octobre 2018.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

EKO SOFTWARE SAS

EKO SOFTWARE est une société par actions simplifiée de droit français.

Elle a pour activité le développement de jeux vidéo sur des genres très appréciés des gamers tels les « Action-RPG » (jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action), les « Hack 'n'Slash » (jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres) et les simulations sportives.

BIGBEN INTERACTIVE SA a acquis le 18 octobre 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Eko Software SAS.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

SPIDERS SAS

SPIDERS est une société par actions simplifiée de droit français.

Elle a pour activité le développement de jeux vidéo couvrant l'ensemble de l'univers des jeux de rôle. Enfin, BIGBEN INTERACTIVE SA a acquis le 3 septembre 2019 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Spiders SAS.

Elle est détenue à 100% par la Société suite à la réalisation de l'opération d'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

Joint-venture

BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.

Née d'un Joint-venture constitué avec RDS INDUSTRIES INC Torance, Californie lors de l'exercice 2013/2014, cette structure détenue à 50% par le Groupe a vocation à représenter d'un point de vue commercial NACON aux Etats-Unis et à développer les ventes du Groupe sur ce territoire.

Participations minoritaires

LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.

La Société détient une participation minoritaire à hauteur de 43,15% du capital et des droits de vote dans la société italienne Lunar Great wall Studios S.r.l. (connue sous le nom commercial RaceWard) de droit italien. Le cofondateur détenant 50,75% du capital et des droits de vote de Lunar Great Wall Studios S.r.l. (étant précisé que ce dernier a consenti au bénéfice de la Société une promesse de vente exerçable jusqu'au 31 juillet 2021 lui permettant d'acquérir une participation additionnelle représentant 10% du capital).

6.3 PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE

Les principaux flux intra-groupe de la société NACON consistent en :

A l'intérieur du Groupe :

- une prestation de service des studios de développement vers la société NACON SA : chaque studio du Groupe développe des jeux dont le coût unitaire s'établit généralement à plusieurs millions d'euros et est divisé en « milestones » sur la durée du développement du jeu (généralement deux ans). Ces milestones sont payés tous les mois par NACON SA aux studios,
- l'approvisionnement de NACON SA en produits Accessoires auprès de la société NACON HK Ltd : NACON HK Ltd négocie les prix auprès de ses sous-traitants chinois en charge de la fabrication des produits du Groupe, suit leur production sous l'angle « assurance qualité », et est en charge de la logistique et de l'acheminement de ces produits vers l'entrepôt de Lauwin Planque de NACON SA. Ce sont ces prestations de services qui font l'objet d'une facturation de NACON HK Ltd à NACON SA. Les filiales de distribution européennes de NACON SA s'approvisionnement ensuite en produits Groupe auprès de la société NACON SA.

Avec le Groupe Bigben Interactive (maison-mère) :

- une refacturation des prestations logistiques (entreposage, préparation de commandes et expéditions) fournies par l'entrepôt logistique de Lauwin Planque, détenu par Bigben Interactive SA, à la Société NACON SA et à ses filiales, s'établissant à 2.5% du chiffre d'affaires brut avant toute réduction de prix ou escompte, hors taxes des Produits et hors ventes digitales de jeux vidéo réalisé par NACON SA. Cette convention a été conclue à des conditions normales de marché et notamment la rémunération de ces prestations qui s'inscrit dans le cadre de pratiques comparables observées auprès de prestataires externes ;
- de manière résiduelle, l'approvisionnement
 - en produits audio par la société Bigben Interactive SA auprès de certaines filiales⁴⁹ de Nacon qui continuent à vendre de façon accessoire d'autres produits du Groupe Bigben en sus des produits gaming de NACON ; les produits concernés Audio consistent en des enceintes bluetooth, barres de sons, etc.
 - par la société Bigben Connected SAS auprès de ces de ces mêmes filiales en produits Mobile : les produits concernés Mobile consistent en des accessoires pour téléphone portable (câbles, coques et écrans de protection, etc.)
 - Ces ventes représentaient pour ces filiales de distribution au 30 septembre 2019 : 2,3 M€, et devraient représenter moins de 5% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON au 31 mars 2020,
- une refacturation croisée mensuelle de services administratifs fournis par Bigben Interactive SA ou NACON SA, s'établissant à 23 800 € en faveur de Bigben Interactive SA et à 48 800 € en faveur de NACON SA (en montants compensés : à 25 K€ par mois en faveur de NACON SA),
- un loyer pour les bureaux ainsi que l'espace commun mis à disposition par Bigben Interactive SA à NACON SA dans ses locaux, s'établissant à 0,2 M€ par an ; cette convention a été conclue dans des conditions normales de marché ;
une convention de trésorerie a également été mise en place entre Bigben Interactive et NACON ; cette convention prévoit la possibilité d'effectuer des opérations de trésorerie entre elles conformément à la possibilité qui leur en est donnée conformément aux dispositions de l'article L.511-7, I-3 du code monétaire et financier. Chacune des deux sociétés peut consentir des avances à l'autre moyennant l'application de taux d'intérêts conformes aux pratiques de marché observées

Entre les filiales du Groupe Bigben Interactive

- la filiale Bigben Espana refacturera à sa société sœur NACON Gaming Espana les services administratifs fournis par des salariés travaillant sur les deux sociétés,
- la filiale Bigben HK Ltd de Hong Kong refacturera à sa société sœur NACON HK Ltd les services administratifs fournis par quelques salariés travaillant sur les deux sociétés.

Se référer également à la section 17 « Transactions avec les parties liées » et à la section 2.4.4 des comptes combinés de la section 18.1.

⁴⁹ Préalablement à l'apport partiel d'actifs d'octobre 2019 de Bigben Interactive au profit de NACON, les filiales Bigben Interactive Italia, Bigben Interactive Belgium, Bigben Interactive GmbH et Games.fr réalisaient moins de 2m€ de chiffre d'affaires sur l'Audio et le Mobile. Il a été décidé lors de l'apport partiel d'actif d'octobre 2019 de ne pas les « scinder », c'est-à-dire de ne pas créer une 2ème filiale locale pour accueillir l'activité Audio/Telco qui n'aurait pas eu la taille critique pour exploiter cette activité en stand alone. Ce chiffre d'affaires rentre dans la catégorie « Autres » du chiffre d'affaires de NACON.

7. EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIERE

Les éléments financiers présentés dans cette section sont issus des comptes combinés annuels du Groupe établis conformément aux normes IFRS telles qu'adoptées dans l'Union pour les exercices clos aux 31 mars 2017, 31 mars 2018 et 31 mars 2019, et des comptes combinés intermédiaires du Groupe établis conformément à la norme IAS 34, norme du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne, relative à l'information financière intermédiaire pour le 1er semestre 2018/19, dans le cadre de son projet d'introduction en bourse. Les lecteurs sont invités à lire la présente analyse de la situation financière et des résultats du Groupe pour les exercices clos les 31 mars 2019 et 31 mars 2018 et le 1er semestre 2018/9, avec les états financiers du Groupe et les notes annexes aux états financiers présentés à la section 18 du Document d'Enregistrement et toute autre information financière figurant dans le Document d'enregistrement.

Définitions et indicateurs alternatifs de performance :

Indicateurs du compte de résultat

Définition de la marge brute :

NACON calcule sa marge brute en faisant la différence entre le Chiffre d'affaires et les achats consommés des ventes Retail (jeux Retail et accessoires, produits audio/telco). Le taux de marge brute en % du chiffre d'affaires correspond ainsi au rapport de la marge brute sur le chiffre d'affaires.

Définition de l'EBITDA :

L'EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization") se définit comme le résultat d'exploitation courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels. Il s'agit en effet des revenus avant intérêts, impôts (taxes), dotations aux amortissements et provisions sur immobilisations (mais après dotations aux provisions sur stocks et créances clients). Cet EBITDA basé sur le résultat d'exploitation courant n'intègre donc pas les charges IFRS 2 relatives aux actions gratuites et stock-options ni les autres éléments opérationnels non récurrents puisque ces derniers sont exclus du résultat d'exploitation courant. Le Groupe considère l'EBITDA, mesure à caractère non comptable, comme une mesure de performance.

Calcul de l'EBITDA annuel

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031
Amortissements des immobilisations	20 817	10 864	6 976
EBITDA	33 359	14 591	8 006

Calcul de l'EBITDA semestriel

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328
Amortissements des immobilisations	12 867	9 574
EBITDA	23 542	13 901

Définition de la marge opérationnelle courante :

Conformément à la recommandation CNC 2013 R.03, le résultat opérationnel courant correspond au cumul des produits d'exploitation courants sur lequel sont déduites les charges d'exploitation courantes. La marge opérationnelle courante correspond ainsi au rapport du résultat opérationnel courant sur le chiffre d'affaires.

Indicateurs bilanciels

Définition de l'endettement financier brut :

L'endettement financier brut désigne les dettes financières de l'entreprise, c'est-à-dire les passifs financiers à moyen et à long terme, ainsi que les concours bancaires courants. NACON le calcule en sommant les passifs financiers à long terme et ceux à court terme.

Définition de « l'endettement financier net » ou « trésorerie nette » :

La « dette financière nette » ou « trésorerie nette » ou « l'endettement financier net » désigne le solde des dettes financières de l'entreprise avec les placements financiers et trésorerie et équivalents de trésorerie. Il peut être créditeur ou débiteur et représente ainsi la situation de l'entreprise vis-à-vis des tiers. NACON le calcule en retranchant de la trésorerie et équivalents de trésorerie l'endettement financier brut.

Définition du ratio de Gearing :

Ce ratio désigne le taux de financement d'une entreprise. Il compare l'endettement global d'une société à ses fonds propres et permet de déterminer en l'occurrence son degré de solvabilité. NACON le calcule en faisant le rapport Endettement financier net sur Total des Capitaux propres.

Afin de faciliter la lecture, il a été pris pour convention de dénommer dans cette section « Compte de résultat » l'*Etat du résultat net et des autres éléments du résultat global* des comptes combinés présents aux sections 18.1 et 18.2 et « Bilan » l'*Etat de situation financière* des comptes combinés présents aux sections 18.1 et 18.2.

La réconciliation de l'EBITDA (qui ne fait pas l'objet de retraitements par rapport aux données comptables) apparaît en section 1.2 des comptes combinés annuels de l'Annexe 1 et en section 1.1.2. des comptes combinés semestriels de l'Annexe 2. La lecture des indicateurs alternatifs de performance de NACON se fait soit en lecture directe des données comptables (Marge brute) ou leur réconciliation apparaît juste en dessous des tableaux concernés (pour l'EBITDA ou pour les indicateurs bilanciels).

7.1 SITUATION FINANCIÈRE

Les indicateurs alternatifs de performance de NACON ne faisant pas l'objet de retraitements par rapport aux données comptables, afin de faciliter la lecture, NACON a fait le choix de les faire apparaître directement dans les tableaux de compte de résultat du section 7 (Marge brute et EBITDA) ou juste en dessous des tableaux (pour les indicateurs bilanciels).

La Société n'ayant été créée que le 18 juillet 2019 et ayant bénéficié le 31 octobre 2019 d'un Apport Partiel d'Actifs de l'ancienne branche Gaming de Bigben Interactive en date de l'Assemblée Générale du 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019, ne dispose pas d'historique propre. Son historique a dû être reconstitué sur trois années.

Dans le cadre de l'introduction en bourse de la Société NACON et afin de présenter une vision économique de l'ensemble du périmètre du Groupe, des états financiers combinés ont ainsi été établis au titre des clôtures et périodes susmentionnées à partir des livres comptables ayant servi à l'établissement des comptes consolidés du groupe Bigben Interactive au titre des mêmes exercices et périodes, NACON n'ayant été constitué qu'à l'issue des opérations de restructuration juridique et d'apport partiel d'actifs, qui ont été réalisées le 31 octobre 2019.

Les lecteurs sont invités à lire les informations qui suivent relatives aux résultats du Groupe conjointement avec les comptes combinés du Groupe pour les exercices clos les 31 mars 2017, 2018 et 2019, ainsi que pour les premiers semestres au 30 septembre 2018 et 2019, tels qu'ils figurent aux sections 18.1 et 18.2 « Comptes combinés du Groupe » du présent Document d'enregistrement.

A la différence des comptes proforma, les comptes combinés intègrent les flux de l'activité Gaming de Bigben Interactive mais en n'intégrant les acquisitions des studios de développement qu'à compter de leur date réelle d'acquisition.

Les comptes combinés ne sont pas nécessairement représentatifs des comptes consolidés qui auraient été établis si les opérations de restructuration juridique et d'apport étaient survenues à une date antérieure.

Les comptes combinés du Groupe pour les exercices et périodes susmentionnées ont été préparés conformément aux normes IFRS, telles qu'adoptées par l'Union européenne et ont fait l'objet d'un audit. Le rapport des Commissaires aux Comptes sur ces comptes combinés figure aux sections 18.1 « Comptes combinés annuels du Groupe au 31 mars 2017, 2018, 2019 » et 18.2 « Comptes combinés semestriels du Groupe au 30 septembre 2018 et 2019 » du présent Document d'enregistrement.

7.1.1 Présentation générale

NACON est un groupe spécialisé dans le Gaming et regroupant le développement et l'édition de jeux vidéo AA ainsi que le développement et la commercialisation d'accessoires pour jeux vidéo, sources de de nombreuses synergies entre eux.

La Société, issue d'un apport partiel d'actifs de la branche Gaming de Bigben Interactive ayant eu lieu le 31 octobre 2019, dispose :

- d'un savoir-faire créatif en termes de développement de jeux vidéo, notamment compte-tenu des acquisitions réalisées au cours des 18 derniers mois,
- du savoir-faire technique en termes de développement d'accessoires de jeux vidéo lié au fait qu'elle soit l'un des principaux acteurs du marché européen depuis plus d'une vingtaine d'année.

7.1.2 Principaux facteurs ayant une influence sur les résultats de la Société

Au regard du stade de développement de la Société, les principaux facteurs ayant une incidence sur son activité et ses résultats sont :

Pour les Jeux :

- sa capacité à signer des contrats avec des consoliers (SONY, Microsoft, etc.) et plateformes de diffusion de jeux vidéo alternatives réputés afin de faciliter la diffusion de ses jeux vidéo,
- l'obtention du financement nécessaire pour financer les coûts de développement de ses jeux,
- sa capacité à sortir sans décalage ses jeux vidéo et d'obtenir le succès escompté (se référer à la section 3 « Facteurs de risque »),
- le respect du calendrier d'avancement du développement des différents jeux en cours de production,
- la rétention de personnel disposant du niveau d'expertise suffisante pour développer les jeux sélectionnés par l'équipe Edition pour constituer son portefeuille de jeux,
- le bénéfice de dispositifs fiscaux incitatifs de type Crédit Impôt Jeu Vidéo dont les studios de développement de la Société bénéficient depuis plusieurs années.

Pour les Accessoires :

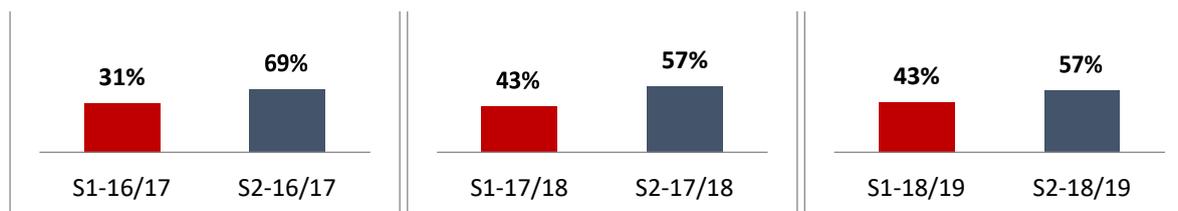
- la rétention de personnel disposant du niveau d'expertise suffisante pour développer des accessoires premium,
- un budget R&D conséquent,
- sa capacité à signer des contrats avec des clients/fournisseurs importants (tels SONY),
- une politique de couverture active du taux de change EUR/USD à poursuivre afin d'amortir d'éventuelles évolutions brutales de ce taux, afin que les importations de la filiale d'Hong Kong ne s'apprécient pas trop et ne pèsent pas trop sur le coût de revient global des accessoires (se référer au risque de change explicité en section 3.2.3).

Saisonnalité

Le Groupe n'a pas identifié d'événement significatif pouvant avoir une influence sur la saisonnalité de son activité. Si l'activité du Groupe peut être rythmée par le calendrier de sortie de certains jeux ainsi que par la période de fin d'année (principalement pour les Accessoires), le Groupe considère cependant que ces éléments ne sont pas susceptibles de créer un effet significatif de saisonnalité sur ses résultats. Par ailleurs, la part croissante dans le chiffre d'affaires consolidé des ventes digitales permet de lisser l'activité sur l'année.

Le 1^{er} semestre 2018/2019 de NACON représentait ainsi 43% du chiffre d'affaires de l'exercice 2018/2019.

Part relative du chiffre d'affaires semestriel dans l'exercice



Sources : ancienne branche Gaming de Bigben pour exercices 2016/17 et 2017/18 ; comptes combinés NACON pour 2018/19

Variation du taux de change

Le Groupe est exposé au risque de change provenant essentiellement du dollar américain (cf section 3.2.3). Pour faire face à la volatilité du dollar, le Groupe a recours à des contrats de change à terme et à des produits de couverture divers (voir Note 36 des comptes combinés annuels clos au 31 mars 2019, 2018 et 2017 et Note 24 des comptes combinés semestriels clos au 30 septembre 2019 et 2018).

7.1.3 Principaux indicateurs suivis par la direction

Les principaux indicateurs suivis par la direction comprennent :

- le chiffre d'affaires,
- la marge brute (se référer à la définition en préambule de la section 7),
- l'EBITDA (se référer à la définition en préambule de la section 7),
- le résultat opérationnel courant,
- le résultat opérationnel,
- le résultat avant impôt,
- le résultat net,
- le suivi du budget de coûts de développement analysé sous l'éclairage de l'évolution du ratio de gearing (se référer à la définition en préambule de la section 7).

7.1.4 Information sectorielle

Dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation des activités Gaming au sein de la société NACON, les entités Bigben Interactive SA, Bigben Interactive Hong Kong Ltd et Bigben Interactive España ont fait l'objet d'un détournement et leurs activités Gaming ont été logées dans de nouvelles entités créées à cet effet. Les autres filiales du Groupe ont été rattachées au pôle Gaming et leurs titres ont été transférés à NACON SAS.

Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Gaming », un grand nombre de coûts relatifs aux « jeux vidéo » et « accessoires » sont mutualisés. Les principaux coûts communs sont :

- le marketing (un unique directeur marketing et une équipe dédiée),
- les activités commerciales (un force de vente commune),
- une structure administrative/financière/juridique/Direction commune.

Les clients « Jeux Vidéo » et « Accessoires » sont, la plupart du temps communs. Le groupe ne détermine par conséquent qu'un Résultat Opérationnel Courant Groupe.

Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide et EKO sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de NACON.

La société NACON a ses propres fonctions commerciales, marketing et financières. Les ventes de jeux sous forme digitale sont exclusivement facturées depuis la France.

Les filiales de distribution du Groupe basées à l'étranger sont chargées des ventes physiques de l'ensemble des produits « gaming ». La filiale basée à Hong Kong est chargée principalement du développement et de l'approvisionnement des accessoires auprès de partenaires fabricants. Ainsi, chaque filiale du Groupe a un rôle spécifique dans la chaîne de valeur du groupe.

Dans ce contexte, le Groupe considère qu'il opère ses activités au sein d'un unique secteur d'activité opérationnel « NACON Gaming » qui regroupe le développement, l'édition et la distribution de jeux vidéo ainsi que la conception et distribution d'accessoires pour consoles de jeu vidéo et PC. Les jeux vidéo et les accessoires s'adressent au même marché et ont les mêmes caractéristiques économiques.

Le binôme constitué d'Alain Falc, Président Directeur Général du Groupe NACON et Laurent Honoret, Directeur Général Délégué du Groupe NACON constitue le décideur opérationnel de NACON selon IFRS8. Ils sont appuyés au niveau du Groupe par un Directeur « Accessoires » également Directeur Général de la filiale basée à Hong Kong en charge du sourcing des produits du Groupe, par un Directeur « Jeux », une Directrice Financière et au niveau des filiales par des Directeurs de studios (en charge des développements de jeux) ainsi que par des directeurs de filiales de distribution distribuant tous les produits du Groupe.

7.1.5 Présentation des comptes combinés du Groupe au cours des trois derniers exercices

7.1.5.1 Principaux chiffres clés du compte de résultat du Groupe

Les principaux chiffres du Compte de résultat (« Etat du résultat net et des autres éléments du résultat global ») du Groupe sont les suivants :

Trois derniers exercices combinés

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'affaires	113 101	95 568	76 448
Achats consommés	(50 691)	(55 697)	(45 889)
Marge brute	62 410	39 872	30 559
Autres produits opérationnels	546	320	692
Autres achats et charges externes	(18 319)	(15 267)	(14 113)
Impôts et Taxes	(899)	(539)	(499)
Charges de Personnel	(9 834)	(9 299)	(8 536)
Autres charges opérationnelles	(544)	(496)	(97)
Amortissements des immobilisations	(20 817)	(10 864)	(6 976)
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031
Plans d'actions gratuites et stock-options	(1 321)	(632)	(212)
Autres éléments opérationnels non récurrents	2 243		
Quote-part de résultat des sociétés MEE	(87)	57	(20)
Résultat opérationnel	13 377	3 152	798
Résultat financier	(383)	(855)	332
Résultat avant impôt	12 995	2 297	1 130
Impôts sur les bénéfices	(2 289)	(128)	(146)
Résultat net de la période	10 706	2 169	984
Ecart de conversion	12	-7	5
Résultat global de la période	10 718	2 162	989

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031
Amortissements des immobilisations	20 817	10 864	6 976
EBITDA	33 359	14 591	8 006

Deux derniers comptes semestriels combinés

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'affaires	63 708	48 537
Achats consommés	(24 497)	(20 745)
Marge brute	39 211	27 792
Autres produits opérationnels	287	115
Autres achats et charges externes	(10 002)	(9 016)
Impôts et Taxes	(442)	(271)
Charges de Personnel	(5 047)	(4 530)
Autres charges opérationnelles	(466)	(188)
Amortissements des immobilisations	(12 867)	(9 574)
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328
Plans d'actions gratuites et stock-options	(971)	(477)
Autres éléments opérationnels non récurrents		496
Quote-part de résultat des sociétés MEE	(1)	(86)
Résultat opérationnel	9 703	4 260
Résultat financier	(452)	105
Résultat avant impôt	9 251	4 365
Impôts sur les bénéfices	(2 741)	(1 099)
Résultat net de la période	6 510	3 266
Ecart de conversion	15	12
Résultat global de la période	6 525	3 279

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328
Amortissements des immobilisations	12 867	9 574
EBITDA	23 542	13 901

7.1.5.1.1 Chiffre d'affaires du Groupe

Ventilation du chiffre d'affaires par catégories de produits :

Sur les trois derniers exercices combinés :

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100%	100%	100%
<i>dont Accessoires</i>	55 242	52 235	34 381	49%	55%	45%
<i>Jeux physiques</i>	29 931	25 619	26 653	26%	27%	35%
<i>Jeux digitaux</i>	20 332	9 196	5 830	18%	10%	8%
<i>Autres</i>	7 596	8 518	9 584	7%	9%	13%

La catégorie « Autres » comprend les ventes Mobile et Audio des filiales allemande, belge, italienne et Games.fr. Ces filiales distribuent auprès de leurs clients, en sus des produits NACON, les accessoires pour téléphone portable de Bigben Connected SAS (câbles, coques et écrans de protection, etc.) et les produits Audio de Bigben Interactive SA (enceintes bluetooth, barres de sons, etc).

En 2018/2019, les ventes de NACON se sont élevées à 113,1 M€, en hausse de 18,3 % par rapport à l'exercice 2017/2018 et de 47,9% par rapport à l'exercice 2016/2017, grâce en particulier à la bonne performance des ventes de Jeux et d'Accessoires :

- les jeux ont généré des ventes annuelles de 50,3 M€ soit une croissance de 44,4 %. Le succès des jeux *Tennis World Tour®* et *Warhammer Inquisitor Martyr* a permis d'amortir l'impact du décalage au 1er trimestre 2019/2020 de la sortie de *Warhammer Chaosbane* et *Sinking City*. Les ventes digitales ont poursuivi, quant à elles, leur essor (+ 121,1 %). De manière générale, les taux de croissances des trois dernières années sur les jeux (+249% pour les ventes digitales entre 2017 et 2019 et +12% pour les jeux physiques) se font l'écho du dynamisme du marché digital et de la bascule progressive des consommateurs qui privilégient désormais l'achat de jeux digitaux à celui de jeux physiques.
- les accessoires ont enregistré un chiffre d'affaires de 55,2 M€, en progression (+5,8 %) grâce au succès des manettes sous licence PlayStation® 4 créées par le Groupe (*Revolution Pro Controller 1* et *2* et aux lancements réussis au 4ème trimestre des manettes *Revolution Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless*).

En 2017/2018, les ventes de NACON s'étaient élevées à 95,6 M€, en hausse de 25,0 % par rapport à l'exercice 2016/2017, grâce en particulier à la performance des Accessoires :

- les jeux avaient généré des ventes annuelles de 34,8 M€ soit une croissance de 7,2 %. 7 jeux avaient été lancés sur cet exercice. Le succès des jeux *WRC7* et *TT Isle of Man* avait permis d'amortir l'impact du décalage au 1er trimestre 2018/19 de la sortie de *Tennis World Tour®* et *Warhammer Inquisitor Martyr*. Les ventes digitales avaient poursuivi, quant à elles, leur essor (+ 57,7 %),
- le chiffre d'affaires d'accessoires s'élevait à 52,2 M€, en forte progression (+ 51,9 %) grâce au succès des manettes sous licence PlayStation® 4 créées par le Groupe (*Revolution Pro Controller*, *Revolution Pro Controller 2* et *NACON Compact Controller*) et des accessoires pour console Nintendo Switch™.

En 2016/2017, NACON avait affiché des ventes de 76,5 M€ portées notamment par les produits de la nouvelle manette *Revolution Pro Controller* sous licence PlayStation® 4 de Sony (accord de partenariat majeur après plusieurs années durant lesquelles NACON avait souffert des systèmes fermés sur les consoles leaders du marché) :

- les jeux réalisaient un chiffre d'affaires de 32,5 M€. Conformément au plan Horizon 2018, l'Édition avait poursuivi le développement de son catalogue avec le lancement de 6 jeux mais avait été néanmoins confronté à une base de comparaison élevée avec 2015, année qui avait bénéficié du succès majeur du jeu *WRC5*. Les ventes digitales, levier de rentabilisation du catalogue dans la durée, progressaient de 18,5 %,
- les accessoires affichaient une forte progression de leur chiffre d'affaires qui atteignait 34,4 M€. Cette performance était tirée par le succès de la manette *Revolution Pro Controller* (plus de 200 000 unités livrées depuis son lancement jusqu'au 31 mars 2017) et par le très bon démarrage des nouveaux accessoires pour la console Nintendo Switch™. Parallèlement, les accessoires bénéficiaient d'une contribution croissante des ventes de casques Plantronics® et d'accessoires PC sous la marque NACON® créée par NACON.

Sur les deux derniers comptes semestriels combinés :

en milliers d'euros	Cumul 6 mois		Contribution	
	sep. 2019	sep. 2018	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'Affaires	63 708	48 537	100%	100%
dont Accessoires	23 645	18 595	37%	38%
Jeux physiques	11 882	19 232	19%	40%
Jeux digitaux	25 889	8 166	41%	17%
Autres	2 292	2 543	4%	5%

La catégorie « Autres » comprend les ventes Mobile et Audio des filiales allemande, belge, italienne et Games.fr. Ces filiales distribuent auprès de leurs clients, en sus des produits NACON, les accessoires pour téléphone portable de Bigben Connected SAS (câbles, coques et écrans de protection, etc.) et les produits Audio de Bigben Interactive SA (enceintes bluetooth, barres de sons, etc).

Au 1^{er} semestre 2019 / 2020, le chiffre d'affaires semestriel combinés de NACON atteint 63,7 M€, en hausse de 31.3% par rapport au chiffre d'affaires combiné du 1er semestre 2018 / 2019.

La croissance au 1er semestre 2019 / 20 est essentiellement liée aux ventes digitales de jeux vidéo facturées depuis la France qui ont plus que triplé. Les accessoires bénéficient également des bonnes ventes des manettes sous marque NACON®.

- Les jeux ont bénéficié sur ce semestre du lancement de *WRC8* et *FIA European Truck Racing Championship*. Le titre *WRC8* a d'ailleurs atteint une note Metacritic de 79% sur PS4™ et génère des ventes bien supérieures à celles de *WRC7* dans la phase de lancement. Les ventes digitales de la période représentent 41% du total contre 17% un an plus tôt (+217%), portées notamment par l'émergence de nouvelles plateformes de distribution.
- Les accessoires profitent du démarrage de la commercialisation au Japon de la manette *REVOLUTION Unlimited Pro Controller pour PS4™* et du succès des accessoires développés pour le lancement de la *Nintendo SWITCH Lite™*. Leur chiffre d'affaires affiche ainsi une hausse de 27,2% à 18,6 M€.

Au 1er semestre 2018 / 2019, le chiffre d'affaires semestriel combinés de NACON atteignait 48,5 M€ :

- le chiffre d'affaires semestriel des jeux ressortait à 27,4 M€, bénéficiant notamment du lancement des jeux *Warhammer Inquisitor Martyr* et *V-Rally 4. Tennis World Tour®* confirmait, malgré des difficultés techniques initiales, son bon démarrage commercial et enregistrait d'ores et déjà un très fort revenu digital. Les ventes digitales connaissaient ainsi une forte progression, les ventes en ligne initiales de *Tennis World Tour®* constituant notamment un premier record pour Bigben,
- les accessoires, concentrés sur les ventes des produits sous marque *NACON™* et le lancement des manettes *REVOLUTION Pro Controller 2* au Japon affichaient sur le semestre un chiffre d'affaires de 18,6 M€, ayant été confronté à un effet de base défavorable sur le semestre : le 1^{er} trimestre 2017/18 avait en effet bénéficié du lancement des accessoires pour la dernière console *Nintendo SWITCH™* et de l'élargissement de la gamme des manettes *REVOLUTION Pro Controller* tandis que le 2^{ème} trimestre de l'exercice 2017/18 avait connu le lancement de la manette *REVOLUTION Pro Controller 2 pour PS4™* en Europe et la poursuite de ventes d'accessoires très soutenues pour la console *Nintendo SWITCH™*.

Ventilation du chiffre d'affaires par pays de destination* :

* Les répartitions ci-dessous correspondent à une typologie des ventes par pays de destination. Dans le cadre des ventes digitales, elles prennent ainsi en compte le pays final dans lequel les consommateurs finaux ont téléchargé les jeux de NACON par le biais de plateformes digitales et non le pays de facturation de ces mêmes plateformes, clients directs de NACON.

Sur les trois derniers exercices combinés

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100,0%	100,0%	100,0%
dont France	26 258	20 174	13 721	23,2%	21,1%	17,9%
International	86 843	75 394	62 727	76,8%	78,9%	82,1%

En 2018/2019, les activités du Groupe à l'international restent largement prépondérantes, totalisant 86,8 M€, soit 76,8 % du total (niveau en légère baisse par rapport à l'exercice précédent : 75,4 M€, soit 78,9 % du total d'activité) :

- cette baisse est essentiellement due à l'apport d'un chiffre d'affaires de 10,5 M€ des nouveaux studios majoritairement incorporé dans le chiffre d'affaires « France »,
- les ventes internationales sont dynamisées, en valeur absolue, par les ventes digitales de jeux qui continuent leur progression.

En 2017/2018, les activités du Groupe à l'international étaient également largement prépondérantes, totalisant 75,4 M€, soit 78,9 % du total (niveau en légère baisse par rapport à l'exercice précédent : 62,7 M€, soit 82,1 % du total d'activité) :

- les activités du Groupe en France, bien qu'en légère hausse, restaient mineures, totalisant 20,2 M€ au titre du dernier exercice 2017/2018, soit 21,1 % du total (niveau en légère hausse par rapport à l'exercice précédent : 13,7 M€, soit 17,9 % du total d'activité),
- à l'international, les activités étaient restées très dynamiques. Cette progression résultait des bonnes performances enregistrées au sein des nouvelles filiales de distribution en Europe du Sud et d'une croissance des ventes Hors Europe.

En 2016/2017, les activités du Groupe à l'international restaient largement dominantes, totalisant 62,7 M€ au titre du dernier exercice 2016/2017, soit 82,1 % du total. Cette progression résultait des bonnes performances enregistrées au sein des nouvelles filiales (croissance de l'activité en Europe du Sud) et aux activités Hors Europe qui voyaient leurs ventes progresser.

Sur les deux derniers comptes semestriels combinés

en milliers d'euros	Cumul 12 mois		Contribution	
	sep. 2019	sep. 2018	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'Affaires	63 708	48 537	100,0%	100,0%
dont France	11 014	12 090	17%	25%
International	52 694	36 447	83%	75%

Au 1^{er} semestre 2019/2020, les activités du Groupe à l'international restent largement prépondérantes, totalisant 52,7 M€, soit 83 % du total (niveau en hausse par rapport à l'exercice précédent : 36,5 M€, soit 75 % du total d'activité) :

- les ventes internationales sont dynamisées par les ventes digitales de jeux qui continuent leur progression (+217% à période comparable). L'international confirme ainsi clairement son statut de relais de croissance tangible pour le Groupe, concrétisant les choix stratégiques du management en la matière.

Au 1^{er} semestre 2018/2019, les activités du Groupe à l'international restaient également largement prépondérantes, totalisant 36,4 M€, soit 75 % du total mais avait été impactée par l'apport du chiffre d'affaires du nouveau studio Cyanide majoritairement incorporé dans le chiffre d'affaires « France ».

7.1.5.1.2 Résultat opérationnel courant

Trois derniers exercices combinés

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation 2019 vs 2018	Variation 2018 vs 2017
Chiffre d'affaires	113 101	95 568	76 448	+17 533	+19 120
Achats consommés	(50 691)	(55 697)	(45 889)	+5 006	(9 807)
Marge brute	62 410	39 872	30 559	+22 538	+9 313
Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires	55,2%	41,7%	40,0%		
Autres produits opérationnels	546	320	692	+226	(373)
Autres achats et charges externes	(18 319)	(15 267)	(14 113)	(3 052)	(1 154)
Impôts et Taxes	(899)	(539)	(499)	(361)	(40)
Charges de Personnel	(9 834)	(9 299)	(8 536)	(535)	(762)
Autres charges opérationnelles	(544)	(496)	(97)	(49)	(399)
Amortissements des immobilisations	(20 817)	(10 864)	(6 976)	(9 953)	(3 888)
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031	+8 815	+2 697
Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires	11,1%	3,9%	1,3%		

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017		
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031	+8 815	+2 697
Amortissements des immobilisations	20 817	10 864	6 976	(9 953)	(3 888)
EBITDA	33 359	14 591	8 006	+18 768	+6 585
Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires	29,5%	15,3%	10,5%		

Connaissant une augmentation de son niveau d'activité (+18.3% entre les 31 mars 2018 et 2019 et +25% entre les 31 mars 2017 et 2018), le Groupe a également enregistré une progression significative de son résultat opérationnel courant dont le montant s'élève :

- au 31 mars 2019 : à 12,5 M€ représentant 11,1% du chiffre d'affaires et une augmentation de +236,5 % par rapport au 31 mars 2018,
- au 31 mars 2018 : à 3,7 M€ représentant 3,9% du chiffre d'affaires et une augmentation de +261,7% par rapport au 31 mars 2017,
- au 31 mars 2017 : à 1,0 M€ représentant 1,3% du chiffre d'affaires.

Cette progression s'explique :

- par une marge brute conséquente représentant :
 - o au 31 mars 2019 : 62,4 M€ (+56,5% par rapport au 31 mars 2018),
 - o au 31 mars 2018 : 39,9 M€ (+30,5% par rapport au 31 mars 2017),
 - o au 31 mars 2017 : 30,6 M€
- et qui bénéficie notamment :
 - o en 2018/19 : d'un effet mix produits favorable notamment lié à l'essor des ventes digitales,
 - o en 2017/18 : du succès des ventes de ses manettes *REVOLUTION Pro Controller* et de ventes digitales en hausse,
 - o en 2016/17 : du succès du premier lancement de la manette *REVOLUTION Pro Controller* et de la poursuite du succès des jeux édités par NACON,
- ainsi que par une bonne maîtrise des coûts de structure et de personnel :
 - o qui n'augmentent que de +14,9 % entre les 31 mars 2018 et 2019 et de +12% entre les 31 mars 2017 et 2018,
 - o pour représenter un poids décroissant du chiffre d'affaires au fil des ans (25,7% en 2018/19, 26,4% en 2017/18, 29,5% en 2016/17).
- cette hausse est essentiellement due :
 - o à une hausse des autres achats et charges externes de 20,0% entre les 31 mars 2018 et 2019 et 8,2% entre les 31 mars 2017 et 2018 liée essentiellement à des frais marketing plus importants nécessaires à la commercialisation des nouveaux jeux et produits ;
 - o à une hausse des frais de personnel de 5,8% entre les 31 mars 2018 et 2019 et 8,9% entre les 31 mars 2017 et 2018 liée à l'impact de nouvelles embauches du département Edition.

L'EBITDA⁵⁰ ressort ainsi à 33,4 M€ au 31 mars 2019 en croissance de +128,6% par rapport au 31 mars 2018 et de +316.7% par rapport au 31 mars 2017.

A noter que le résultat opérationnel courant tient compte de dotations aux amortissements des immobilisations pour un montant de 20,8 M€ lors de l'exercice 2018/2019, 10,9 M€ lors de l'exercice 2017/2018 et 7,0 M€ lors de l'exercice 2016/2017, montants à mettre en regard du portefeuille d'actifs développé par le Groupe dans le cadre de l'Édition et du nombre de jeux sortis sur l'exercice. La hausse de ces dotations provient principalement de l'augmentation de la taille du catalogue aussi bien en coûts de développement qu'en nombre de titres.

⁵⁰ Se référer au mode de calcul de l'EBITDA décrit en préambule de la section 7.

Deux derniers comptes semestriels combinés

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018	Variation
Chiffre d'affaires	63 708	48 537	+15 171
Achats consommés	(24 497)	(20 745)	(3 752)
Marge brute	39 211	27 792	+11 419
<i>Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>61,5%</i>	<i>57,3%</i>	<i>+0</i>
Autres produits opérationnels	287	115	+173
Autres achats et charges externes	(10 002)	(9 016)	(986)
Impôts et Taxes	(442)	(271)	(171)
Charges de Personnel	(5 047)	(4 530)	(516)
Autres charges opérationnelles	(466)	(188)	(278)
Amortissements des immobilisations	(12 867)	(9 574)	(3 294)
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328	+6 347
<i>Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>16,8%</i>	<i>8,9%</i>	

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018	Variation
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328	6 347
Amortissements des immobilisations	12 867	9 574	+3 294
EBITDA	23 542	13 901	9 641
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>37,0%</i>	<i>28,6%</i>	

Résultats dégagés par le Groupe au 1^{er} semestre 2019/20

A la suite d'une augmentation de son niveau d'activité de 31.3%, le Groupe a enregistré une progression significative de son résultat opérationnel courant dont le montant s'élève à 10,7 M€, contre 4,3 M€ à période comparable (+ 146,7 %).

Cette évolution a été rendue possible par une augmentation de la marge brute (+41,1%) provenant essentiellement de l'Édition et une moindre croissance des charges externes (+10,9%) et charges de personnel (+11,4%) par rapport à l'activité. La hausse des frais marketing liés à la commercialisation des jeux s'est en effet poursuivie tout comme les embauches de nouveaux collaborateurs au sein du département Édition.

A noter que le résultat opérationnel courant tient compte de dotations aux amortissements des immobilisations pour un montant de 12,9 M€ lors du 1^{er} semestre 2019/20, montant à mettre en regard de la montée en puissance de la qualité des jeux vidéo développés récemment sortis par le Groupe.

L'EBITDA⁵¹ ressort ainsi à 23,5 M€ au 30 septembre 2019 en croissance de +69,4% par rapport au 30 septembre 2018. Le taux d'EBITDA ressort à 37,0% du chiffre d'affaires, soit une augmentation de 8,4 points par rapport au 30 septembre 2018.

A noter que l'EBITDA a été impacté positivement par la première application au 30 septembre 2019 de la norme IFRS 16 relative aux contrats de location : en tant que locataire, le Groupe désormais :

- reconnaît à l'actif du bilan : un « droit d'utilisation relatifs aux contrats de location » représentant son droit à utiliser l'actif sous-jacent,
- au passif du bilan : une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs,
- et comptabilise un amortissement du droit d'utilisation relatif aux contrats de location et un intérêt financier sur la dette de loyers associée en remplacement des charges de loyers opérationnelles précédemment encourues.

⁵¹ Se référer au mode de calcul de l'EBITDA décrit en préambule de la section 7

L'application de la norme IFRS 16 a un impact non significatif de - 44 K€ sur le résultat opérationnel courant et a un impact positif de + 0,6 M€ sur l'EBITDA.

Résultats dégagés par le Groupe au 1^{er} semestre 2018/19

Lors de ce semestre, le Groupe avait enregistré de fortes ventes (48,5M€) accompagnée d'une progression significative de son résultat opérationnel courant dont le montant s'élevait à 4,3 M€, soit déjà 8.9% du chiffre d'affaires alors qu'il ne représentait que 3,9% du chiffre d'affaires au 31 mars 2018.

Cette progression s'expliquait par une marge brute toujours conséquente (57,3% du chiffre d'affaires contre 41,7 % au 31 mars 2018) qui témoignait du succès des ventes de ses manettes *REVOLUTION Pro Controller* et de ventes digitales en hausse au sein de l'activité « Jeux », ainsi que par une bonne maîtrise des coûts de structure et de personnel.

A noter que le résultat opérationnel courant tenait compte de dotations aux amortissements des immobilisations pour un montant de 9,6 M€ lors de ce 1^{er} semestre 2018/2019 presque autant que les 10,9 M€ dotés au 31 mars 2018, montrant la montée en gamme des coûts de développement des jeux sortis.

7.1.5.1.3 Eléments non récurrents

Trois derniers exercices combinés

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation 2019 vs 2018	Variation 2018 vs 2017
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031	+8 815	+2 697
Plans d'actions gratuites et stock-options	(1 321)	(632)	(212)	(689)	(420)
Autres éléments opérationnels non récurrents	2 243			+2 243	+0
Quote-part de résultat des sociétés MEE	(87)	57	(20)	(144)	+77
Résultat opérationnel	13 377	3 152	798	+10 225	+2 354

Les éléments non récurrents sont impactés au cours des trois années :

- par la hausse de la charge IFRS 2 de la juste valeur des actions gratuites attribuées aux salariés et mandataires sociaux de NACON par Bigben :
 - o 0,2 M€ au 31 mars 2017 (premier plan en cours de droits à actions gratuites de Bigben Interactive n'ayant impacté que partiellement l'exercice 2016/2017),
 - o 0,6 M€ au 31 mars 2018 (première année complète couverte par les plans en cours de droits à actions gratuites de Bigben Interactive),
 - o 1,3 M€ au 31 mars 2019 (hausse liée à l'acquisition des studios et de l'augmentation du nombre de salariés afférents),
- par la comptabilisation au 31 mars 2019 d'éléments non-récurrents positifs générés par l'application des normes IFRS au traitement comptable de l'entrée au périmètre de combinaison des nouveaux studios de développement acquis. Ainsi le montant de 2,2 M€ consistait en le différentiel de 2 M€ généré par la revalorisation du complément de prix de Cyanide à sa juste valeur au 31 mars 2019 et la plus-value de cession de 0,5 M€ enregistrée suite à la revalorisation du prix d'achat des premiers 45% de droits de vote de Kylotonn SAS à la juste valeur sur la base du prix d'achat de la dernière tranche acquise. (se référer à la Note 23 des comptes combinés annuels présentés à la section 18.1),
- par la présence dans la ligne « quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence » de la quote-part de résultat mis en équivalence de la joint-venture Bigben Interactive USA Inc. à laquelle se rajoute dès l'exercice 2017/2018 la quote-part de résultat de Kylotonn SAS, studio dans lequel NACON est monté au capital par NACON à hauteur tout d'abord de 24,99% en juillet 2017 puis de 45% en avril 2018 avant d'en acquérir 100% des titres en octobre 2018.

Deux derniers comptes semestriels combinés

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018	Variation
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328	+6 347
Plans d'actions gratuites et stock-options	(971)	(477)	(494)
Autres éléments opérationnels non récurrents		496	(496)
Quote-part de résultat des sociétés MEE	(1)	(86)	
Résultat opérationnel	9 703	4 260	+5 443

Les éléments non récurrents se composent en ce semestre 2019/20 :

- de la charge IFRS 2 de la juste valeur des plans en cours de droits à actions gratuites attribuées aux salariés et mandataires sociaux de NACON par Bigben Interactive qui a doublé à période comparable pour atteindre 1,0 M€ du fait des nouveaux droits à actions gratuites attribués aux salariés et mandataires sociaux des studios de développement nouvellement acquis. Lors du 1er semestre 2018/19, cette charge avait déjà augmenté pour atteindre 0,5 M€ du fait de l'intégration du seul studio Cyanide dans le périmètre NACON,
- de la présence dans la ligne « quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence » de la quote-part de résultat mis en équivalence de la joint-venture Bigben Interactive USA. Lors du 1er semestre 2018/19, s'était également rajouté la quote-part de résultat de Kylotonn SAS, studio qui n'avait été acquis dans son intégralité que début octobre 2018.

7.1.5.1.4 Résultat financier

Trois derniers exercices combinés

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Autres intérêts et produits assimilés	13	1	2
PRODUITS FINANCIERS	13	1	2
Intérêts sur financement moyen terme	(394)	(112)	
Autres intérêts financiers	(324)	(367)	(382)
CHARGES FINANCIERES	(718)	(479)	(382)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	(706)	(478)	(380)
Gain de change	1 293	897	2 349
Perte de change	(970)	(1 274)	(1 637)
Résultat de change	323	(377)	712
RESULTAT FINANCIER	(383)	(855)	332

Au 31 mars 2019

Contrairement à l'exercice 2017/2018 pendant lequel NACON avait été marqué par des pertes de change à hauteur de -0,4 M€, l'exercice 2018/2019 a bénéficié d'effets de change favorable à hauteur de 0,3 M€ qui, additionnées aux charges financières sur les emprunts en cours qui s'établissent à -0,7 M€ au 31 mars 2019 (vs -0,5 M€ au 31 mars 2018) portent le résultat financier net à -0,4 M€ contre -0,9 M€ lors de l'exercice 2017/2018.

Au 31 mars 2018

Contrairement à l'exercice 2016/2017 pendant lequel NACON avait bénéficié d'effets de change favorables à hauteur de 0,7 M€, l'exercice 2017/2018 a été marqué par des pertes de change à hauteur de -0,4 M€ qui, malgré des charges financières sur les emprunts en cours stables à -0,5 M€ au 31 mars 2018 (vs -0,4 M€ au 31 mars 2017) portaient le résultat financier net à -0,9 M€ contre 0,3 M€ lors de l'exercice 2016/2017.

Au 31 mars 2017

Au cours de l'exercice 2016/2017, NACON bénéficiait d'effets de change favorables à hauteur de 0,7 M€, permettant au Groupe d'obtenir un résultat financier contributif, et ce malgré des charges financières liées aux emprunts en cours de 0,4 M€. Ainsi, le résultat financier net représentait un produit.

Deux derniers comptes semestriels combinés

en milliers d'euros	sep. 2019	sep. 2018
Autres intérêts et produits assimilés	19	17
PRODUITS FINANCIERS	19	17
Intérêts sur financement moyen terme	(305)	(120)
Autres intérêts financiers	(204)	(161)
CHARGES FINANCIERES	(509)	(281)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	(491)	(263)
Gain de change	305	1 008
Perte de change	(266)	(640)
Résultat de change	39	368
RESULTAT FINANCIER	(452)	105

Au 30 septembre 2019

Les charges financières sur les emprunts en cours qui s'établissent à -0,5 M€ au 30 septembre 2019 (vs - 0,3 M€ au 30 septembre 2018), auxquelles se rajoutent les gains de change du semestre qui s'élèvent à 0,01 M€ portent le résultat financier net à -0,5 M€ contre +0,1 M€ lors du 1^{er} semestre 2018/2019.

Au 30 septembre 2018

Le 1^{er} semestre 2018/2019 avait bénéficié d'effets de change favorable à hauteur de 0,4 M€ qui, additionnées aux charges financières sur les emprunts en cours qui s'établissaient à -0,3 M€ au 30 septembre 2018 portaient le résultat financier net à +0,1 M€.

7.1.5.1.5 Résultat net

Trois derniers exercices combinés

Après prise en compte des impôts sur le résultat à hauteur de :

- 2,3 M€ au 31 mars 2019,
- 0,1 M€ au 31 mars 2018,
- et de 0,1 M€ au 31 mars 2017.

NACON a affiché :

- au titre de l'exercice 2018/2019 un résultat net de 10,7 M€ en forte croissance de +393,6 % par rapport au résultat net de l'exercice 2017/18 de 2,2 M€,
- au titre de l'exercice 2017/2018 un résultat net de 2,2 M€ en forte croissance de +120,4 % par rapport au résultat net de l'exercice 2016/17 de 1,0 M€.

A noter que le taux d'imposition du Groupe diffère selon les périodes du fait des impacts des éléments suivants :

- Poids variable des sociétés contributrices au résultat entre les périodes (écarts de taux d'imposition significatifs entre les entités)
- Présence d'éléments non taxables sur certaines périodes liés notamment aux prises de contrôle (réévaluation des intérêts antérieurement détenu, réestimation des contreparties variables,...)
- Impact des crédits d'impôts.

Deux derniers comptes semestriels combinés

Après prise en compte des impôts sur le résultat à hauteur de :

- 2,7 M€ au 30 septembre 2019,
- 1,1 M€ au 30 septembre 2018.

NACON a affiché :

- au titre du 1^{er} semestre de l'exercice 2019/2020 un résultat net de 6,5 M€ en croissance significative de +99,3 % par rapport au résultat net du 1^{er} semestre de l'exercice 2018/19 de 2,8 M€,
- qui lui-même était déjà en forte croissance par rapport au résultat net 12 mois du 31 mars 2018 qui s'établissait à 2,2 M€.

A noter que le taux d'imposition du Groupe diffère selon les périodes du fait des impacts des éléments suivants :

- Poids variable des sociétés contributrices au résultat entre les périodes (écarts de taux d'imposition significatifs entre les entités)
- Présence d'éléments non récurrents et non soumis à impôt sur certaines périodes (plus-value sur prix d'acquisition des studios)
- Impact des crédits d'impôts.

7.1.5.2 Principaux chiffres clés du bilan du Groupe

Chiffres clés des trois derniers exercices combinés

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Actifs non courants	80 370	26 790	17 718
Actifs courants	68 071	58 000	53 318
TOTAL ACTIF	148 441	84 790	71 036
Total des capitaux propres	67 544	43 559	40 765
Passifs non courants	32 855	11 864	833
Passifs courants	48 042	29 367	29 439
Total Passif et Capitaux Propres	148 441	84 790	71 036

Se référer au préambule de la section 7 pour le mode de calcul et la définition des autres indicateurs bilanciaux

Actifs

Actifs non courants

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation mars 19 vs mars 18	Variation mars 18 vs mars 17
Goodwill	23 454	1 088	1 088	+22 367	(1)
Autres immobilisations incorporelles	52 139	21 815	14 606	+30 324	+7 209
Immobilisations corporelles	950	362	237	+588	+125
Titres mis en équivalence	44	535	47	(491)	+488
Autres actifs financiers	514	257	53	+257	+204
Actifs d'impôts différés	3 269	2 734	1 687	+535	+1 047
Actifs non courants	80 370	26 790	17 718	+53 580	+9 072

Ce poste a augmenté de 62,7 M€ entre le 31 mars 2017 et le 31 mars 2019 notamment du fait de l'effet des acquisitions des trois studios de développement Cyanide, Kylotonn et Eko Software en 2018.

Il est ainsi rappelé que les immobilisations incorporelles du Groupe présente aujourd'hui des Goodwills de 23,5 M€ relatives aux acquisitions des trois studios susmentionnés, ainsi que des autres immobilisations incorporelles pour 52,1 M€. Ces autres immobilisations incorporelles correspondent essentiellement :

- à la hausse des coûts de développement de jeux vidéo qui s'élève à 43,9 M€ au 31 mars 2019 et sont capitalisés en normes IFRS,
- ainsi qu'aux actifs incorporels (notamment les marques apportés par le studio Cyanide lors de son acquisition) qui s'élèvent à 8,2 M€.

Les acquisitions successives de ces studios ont également pour effet :

- d'augmenter mécaniquement les immobilisations corporelles de 0,2 M€ au 31 mars 2017 à 1 M€ au 31 mars 2019,
- de faire augmenter les actifs d'impôts différés de 1,6 M€ entre les 31 mars 2017 et 2019.

Actifs courants

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation mars 19 vs mars 18	Variation mars 18 vs mars 17
Stocks	20 449	20 135	17 822	+314	+2 313
Créances clients	32 970	27 202	24 333	+5 768	+2 869
Autres débiteurs	6 787	4 083	4 461	+2 704	(378)
Actifs d'impôts exigibles	1 096			+1 096	+0
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 769	6 580	6 702	+189	(122)
Actifs courants	68 071	58 000	53 318	+10 070	+4 682

L'augmentation de ce poste est essentiellement due à une hausse des créances clients qui s'élevaient à 33,0 M€ au 31 mars 2019 (+35% comparé au 31 mars 2017). L'activité augmentant au cours de ces de ces trois années et les mois de mars ayant été le témoin de lancement de jeux ou accessoires phare, les créances clients, au demeurant saines, ainsi que par effet miroir les dettes fournisseurs (18,6 M€ au 31 mars 2019 ; +38% vs 31 mars 2017) et les stocks (20,5 M€ au 31 mars 2019 ; +15% vs 31 mars 2017), étaient temporairement élevées en fin d'exercice fiscal.

La Trésorerie et équivalents de trésorerie s'élevait à 6,8 M€ au 31 mars 2019.

Passifs

Capitaux propres

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation mars 19 vs mars 18	Variation mars 18 vs mars 17
Capital	0	0	0	+0	+0
Contribution de Bigben Interactive	53 674	40 408	39 776	+13 266	+632
Réserves combinées	3 153	984	0	+2 169	+984
Résultat de la période	10 706	2 169	984	+8 537	+1 185
Ecart de conversion	10	(2)	5	+12	(7)
Capitaux propres part du groupe	67 544	43 559	40 765	+23 985	+2 794
Participations ne donnant pas le contrôle				+0	+0
Total des capitaux propres	67 544	43 559	40 765	+23 985	+2 794

La hausse de ses résultats ainsi que les acquisitions successives de studios ont permis au Groupe d'augmenter ses capitaux propres continuellement entre 2017 et 2019 : passant de 40,8 M€ au 31 mars 2017 à 43,6 M€ au 31 mars 2018, pour atteindre 67,6M€ au 31 mars 2019.

La Contribution de Bigben Interactive représente la part des capitaux propres alloués à l'activité Gaming, et donc au nouveau groupe Nacon. A noter que dans cette Contribution de Bigben Interactive figurent également :

- la contrepartie bilancielle des charges IFRS 2 sur les droits à actions gratuites attribués par Bigben Interactive aux salariés et mandataire social de NACON s'élevant à 1,3 M€ au 31 mars 2019, 0,6 M€ au 31 mars 2018 et 0,2 M€ au 31 mars 2017 ;
- et les paiements des acquisitions en titres Bigben de 11,9 M€ au 31 mars 2019 liées à l'acquisition des studios Cyanide et Eko Software (9,4 M€ pour Cyanide en juin 2018 et 2,6 M€ pour EKO Software en octobre 2018).

Endettement

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation mars 19 vs mars 18	Variation mars 18 vs mars 17
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 769	6 580	6 702	189	(122)
Endettement financier brut	44 953	17 157	10 034	27 796	7 124
Trésorerie nette / Endettement financier net	(38 185)	(10 577)	(3 331)	(27 607)	(7 246)
Ratio de Gearing	56,5%	24,3%	8,2%		
Trésorerie nette / Endettement financier net	38 185	10 577	3 331		
EBITDA	33 359	14 591	8 006		
Levier net (Endettement Net / EBITDA)	1,1	0,7	0,4		

Lors de l'exercice 2018/2019, NACON a vu son endettement financier fortement augmenter du fait notamment des emprunts souscrits pour financer les acquisitions des trois studios de développement Cyanide SA, Kylotonn SAS et Eko Software SAS. Son niveau de gearing à fin mars 2019 atteignait ainsi 56,5% par rapport à ses capitaux propres, contre 24,3 % à fin mars 2018 et 8,2 % à fin mars 2017.

Néanmoins, avec une situation opérationnelle à nouveau en amélioration tangible (l'EBITDA atteignant 33,4 M€ au 31 mars 2019 contre 14,6 M€ au 31 mars 2018 et 8,0 M€ au 31 mars 2017) et malgré un endettement net en hausse en volume de 27,7 M€ sur l'exercice 2018/19, le Groupe obtient en fin d'exercice une situation bilancielle très saine, son levier net (Endettement Net rapporté à l'EBITDA) n'étant que de 1,1. Il respecte ainsi l'ensemble des covenants bancaires liés au financement contracté.

Passif courant non financier

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	Variation mars 19 vs mars 18	Variation mars 18 vs mars 17
Provisions à court terme	530	530	530	+0	+0
Fournisseurs	18 598	16 055	13 434	+2 544	+2 621
Autres créditeurs	15 703	6 744	5 719	+8 959	+1 025
Passifs d'impôts exigibles	494	600	422	(106)	+178

Comme explicité ci-dessus, du fait de l'activité et de la sortie de produits majeurs en mars (sortie des manettes sous licence PlayStation® 4 *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* en mars 2019), les dettes fournisseurs (18,6 M€ au 31 mars 2019 ; +38% vs 31 mars 2017) étaient corrélativement temporairement élevées en fin d'exercice fiscal.

Chiffres clés des deux derniers comptes semestriels combinés

<i>en milliers d'euros</i>	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Actifs non courants	100 968	80 370	67 467
Actifs courants	82 321	68 071	73 960
TOTAL ACTIF	183 289	148 441	141 427
Total des capitaux propres	75 009	67 544	56 688
Passifs non courants	46 451	32 855	29 537
Passifs courants	61 829	48 042	55 202
Total Passif et Capitaux Propres	183 289	148 441	141 427

Se référer au préambule de la section 7 pour le mode de calcul et la définition des autres indicateurs bilanciaux

Actifs

Actifs non courants

<i>en milliers d'euros</i>	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018	Variation sept 2019 - mars 2019	Variation sept 2019 - sept 2018
Goodwill	28 931	23 454	17 397	+5 476	+14 525
Droit d'utilisation	3 611			+3 611	+3 611
Autres immobilisations incorporelles	63 879	52 139	49 562	+11 740	+14 317
Immobilisations corporelles	981	950	419	+31	+562
Titres mis en équivalence	44	44	43	+1	(473)
Autres actifs financiers	786	514	429	+271	+357
Actifs d'impôts différés	2 736	3 269	2 134	(532)	+602
Actifs non courants	100 968	80 370	69 983	+20 598	+33 501

Ce poste a augmenté de 31,0 M€ entre le 30 septembre 2018 et le 30 septembre 2019 notamment du fait de l'effet des acquisitions des studios de développement Kylotonn et Eko Software en octobre 2018 et Spiders en septembre 2019 ainsi que de la prise de participation dans le studio italien RaceWard en juillet 2019.

Il est ainsi rappelé que les immobilisations incorporelles du Groupe présente aujourd'hui des Goodwills de l'ordre de 28,9 M€ relatives aux acquisitions des studios susmentionnés, ainsi que des autres immobilisations incorporelles pour 63,9 M€. Ces autres immobilisations incorporelles correspondent essentiellement à la hausse des coûts de développement de jeux vidéo.

Comme susmentionné au 7.1.5.1.2., le 1^{er} semestre 2019/20 a également été impacté par la première application au 30 septembre 2019 de la norme IFRS 16 relative aux contrats de location : en tant que locataire, le Groupe désormais :

- reconnaît à l'actif du bilan : un « droit d'utilisation relatifs aux contrats de location » représentant son droit à utiliser l'actif sous-jacent – celui-ci s'élève à 3,6 M€ au 30 septembre 2019,
- au passif du bilan : une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs, – celle-ci s'élève à 3,7 M€ au 30 septembre 2019 (dont 2,1 M€ en long terme et 1,5 M€ en court terme),
- et comptabilise un amortissement du droit d'utilisation relatif aux contrats de location et un intérêt financier sur la dette de loyers associée en remplacement des charges de loyers opérationnelles précédemment encourues. (se référer au 7.1.5.1.2.).

Enfin, les acquisitions successives de ces studios ont également pour effet :

- d'augmenter mécaniquement les immobilisations corporelles de 0,4 M€ au 30 septembre 2018 à 1 M€ au 30 septembre 2019,
- de faire augmenter les actifs d'impôts différés de 0,6 M€ entre le 30 septembre 2018 et le 30 septembre 2019.

Actifs courants

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018	Variation sept 2019 - mars 2019	Variation sept 2019 - sept 2018
Stocks	25 354	20 449	21 939	+4 906	+3 415
Créances clients	33 282	32 970	30 177	+311	+3 105
Autres débiteurs	10 173	6 787	8 158	+3 385	+2 015
Actifs d'impôts exigibles	591	1 096		(505)	+591
Trésorerie et équivalents de trésorerie	12 922	6 769	13 686	+6 153	(764)
Actifs courants	82 321	68 071	73 960	+14 251	+8 362

L'augmentation de ce poste est essentiellement due à une hausse des créances clients qui s'élèvent à 33,3 M€ au 30 septembre 2019 (+10% comparé au 30 septembre 2018) et à une hausse des stocks qui s'élèvent à 25,4 M€ au 30 septembre 2019 (+16% comparé au 30 septembre 2018). L'activité augmentant au cours de cette année glissante et l'approche de Noël rendant nécessaire un approvisionnement précoce en jeux et produits à succès, les stocks étaient temporairement élevés en fin du 1er semestre 2019/20.

La Trésorerie et équivalents de trésorerie s'élevait à 13,0 M€ au 30 septembre 2019.

Passifs

Capitaux propres

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018	Variation sept 2019 - mars 2019	Variation sept 2019 - sept 2018
Capital	10	0	0	+10	+10
Contribution de Bigben Interactive	54 636	53 675	50 259	+961	+4 377
Réserves combinées	13 859	3 153	3 153	+10 706	+10 706
Résultat de la période	6 510	10 706	3 266	(4 196)	+3 244
Ecart de conversion	26	10	10	+15	+16
Capitaux propres part du groupe	75 041	67 544	56 688	+7 496	+18 353
Intérêts minoritaires	(31)			(31)	(31)
Total des capitaux propres	75 009	67 544	56 688	+7 465	+18 321

La hausse de ses résultats ainsi que les acquisitions successives de studios ont permis au Groupe d'augmenter ses capitaux propres de 18,3 M€ (+32%) entre le 30 septembre 2018 et le 30 septembre 2019, pour atteindre 75,0 M€ au 30 septembre 2019.

La Contribution de Bigben Interactive représente la part des capitaux propres alloués à l'activité Gaming, et donc au nouveau groupe Nacon. A noter que dans cette Contribution de Bigben Interactive figurent également :

- la contrepartie bilancielle des charges IFRS 2 sur les droits à actions gratuites attribués par Bigben Interactive aux salariés et mandataire social de NACON s'élevant à 0,5 M€ au 30 septembre 2018 et 1,0 M€ au 30 septembre 2019 ;
- et les paiements des acquisitions en titres Bigben au 30 septembre 2018 et 2019 liées à l'acquisition des studios Cyanide et Eko Software (9,4 M€ pour Cyanide en juin 2018 et 2,6 M€ pour EKO Software en octobre 2018).

Endettement

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018	Variation sept 2019 - mars 2019	Variation sept 2019 - sept 2018
Trésorerie et équivalents de trésorerie	12 922	6 769	13 686	6 153	(764)
Endettement financier brut	61 304	44 953	41 178	16 351	20 127
Trésorerie nette / Endettement financier net	(48 382)	(38 184)	(27 492)	(10 198)	(20 890)
Ratio de Gearing	64,5%	56,5%	48,5%		
Trésorerie nette / Endettement financier net	48 382	38 184	27 492		
EBITDA semestriel X2 ou EBITDA annuel	47 083	33 360	27 802		
Levier net (Endettement Net / EBITDA semestriel X2)	1,0	1,1	1,0		

Lors du 1^{er} semestre 2019/2020, NACON a vu son endettement financier net (hors impact IFRS 16 explicité ci-dessus) augmenter de 10,2 M€ du fait notamment des emprunts souscrits pour financer l'acquisition et la prise de participation dans les studios de développement Spiders SAS et RaceWard. Son niveau de gearing à fin septembre 2019 atteint ainsi 64,5% par rapport à ses capitaux propres, contre 48,5 % à fin septembre 2018.

Néanmoins, avec une situation opérationnelle à nouveau en amélioration tangible (l'EBITDA atteint déjà 23,5 M€ au 30 septembre 2019 contre 13,9 M€ au 30 septembre 2018) et malgré un endettement net en hausse en volume de 20,9 M€ par rapport au 30 septembre 2018, le Groupe obtient en fin d'exercice une situation bilancielle saine, son levier net (Endettement Net rapporté à l'EBITDA semestriel multiplié par 2) n'étant que de 1,0. Il respecte ainsi l'ensemble des covenants bancaires liés au financement contracté.

Passif courant non financier

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018	Variation sept 2019 - mars 2019	Variation sept 2019 - sept 2018
Provisions à court terme	530	530	536	+0	(6)
Fournisseurs	26 162	18 598	19 348	+7 564	+6 814
Autres créditeurs	14 700	15 703	25 079	(1 003)	(7 863)
Passifs d'impôts exigibles	1 194	494	812	+700	+382

Comme explicité ci-dessus, du fait de l'activité future prévue en croissance et de la sortie de produits très attendus par les consommateurs pendant les fêtes de fin d'année, le stock ainsi que, par effet miroir, les dettes fournisseurs en fin de semestre 2019/20 sont corrélativement temporairement élevées (26,2 M€ au 30 septembre 2019 ; +35% vs 30 septembre 2018).

Les « Autres Créditeurs ont baissé quant à eux de 7,9 M€ pour atteindre 14,7 M€ au 30 septembre 2019, Cette baisse étant liée aux sorties de jeux vidéo du studio Cyanide sur la période.

7.1.5.3 Principaux chiffres clés du tableau des flux de trésorerie du Groupe

Se référer à la section 8.2.

7.2 RÉSULTATS D'EXPLOITATION

7.2.1 Analyse du résultat opérationnel courant

Se référer au descriptif en point 7.1.5.1.1. sur la formation du résultat opérationnel courant.

7.2.2 Résultat opérationnel non courant

Se référer au descriptif en point 7.1.5.1.2. sur la formation du résultat opérationnel non courant.

7.2.3 Résultat financier

Se référer au descriptif en point 7.1.5.1.3. sur la formation du résultat financier.

7.2.4 Résultat de base par action

Non applicable comme la société NACON n'est pas encore cotée à l'heure de rédaction de ce présent Document d'enregistrement.

7.3 STRATÉGIE OU FACTEURS DE NATURE GOUVERNEMENTALE, ÉCONOMIQUE, BUDGÉTAIRE, MONÉTAIRE OU POLITIQUE AYANT INFLUÉ SENSIBLEMENT OU POUVANT INFLUER SENSIBLEMENT, DE MANIÈRE DIRECTE OU INDIRECTE, SUR LES OPÉRATIONS DE L'ÉMETTEUR

Se référer à la section 8.4 « Restriction à l'utilisation des capitaux ». Pas d'autres facteurs pouvant influencer sur les opérations de NACON.

7.4 ACTIVITÉ EN MATIÈRE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT DU GROUPE

Se référer aux sections 5.5 et 5.7.1.2 pour plus de détails concernant les activités de R&D du Groupe.

Sur les exercices clos au 31 mars 2019, 2018 et 2017 ainsi que sur les 1ers semestres 2019/20 et 2018/19, le Groupe a considéré que les conditions d'activation des frais de recherche et de développement étaient remplies pour certains projets. De ce fait, le Groupe a comptabilisé les frais de recherche et de développement en charges de l'exercice (pour les accessoires) ou en immobilisations (pour les jeux).

Les montants des projets de recherche et développement qui ont été activés s'élèvent sur l'exercice clos au 31 mars 2019 à 30,1 M€ contre 17,9 M€ au 31 mars 2018 et 12,7 M€ au 31 mars 2017.

Le Groupe a également bénéficié des dispositions du Code Général des Impôts relatives au Crédit d'Impôt Recherche (CIR) et a ainsi bénéficié de crédits d'impôt recherche sur l'exercice 2018/2019 réduisant le montant de l'impôt à payer à hauteur de 0,3M€ d'euros. Il est rappelé que le crédit d'impôt recherche est un crédit d'impôt offert aux entreprises investissant significativement en recherche et développement.

Enfin, depuis l'acquisition de studios de développement en 2018 et 2019, le Groupe, par le biais de ses studios français ou canadien, a en sus bénéficié de crédits impôt jeux vidéo (CIJV). Pour rappel, par un décret du 9 août 2017, le CIJV français a été porté à 30% (contre 20% précédemment) des dépenses de développement de l'entreprise avec un plafond porté à 6 M€ par an (contre 3 M€ précédemment).

Le Groupe a ainsi bénéficié d'un crédit impôt jeux vidéo sur l'exercice clos au 31 mars 2019 de 1,5M€ (prorata en fonction des mois de présence des studios) qui pourrait atteindre 2,4M€ au 31 mars 2020 (estimé en année pleine sans prorata).

8. TRESORERIE ET CAPITAUX

Les principaux besoins en capitaux du Groupe proviennent de ses besoins en fonds de roulement et de ses investissements opérationnels, notamment dans les coûts de développement des jeux vidéo.

Le tableau de variation des capitaux propres combinés est présenté dans les comptes combinés annuels aux 31 mars 2019, 2018 et 2017 à la section 18.1 et dans les comptes combinés semestriels au 30 septembre 2019 et 2018 à la section 18.2.

8.1 INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITÉS ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIÉTÉ

8.1.1 Informations sur les sources de financement

Au 30 septembre 2019, sur le 1^{er} semestre d'activité 2019/20, la Société NACON avait perçu un total d'environ 26 M€ (et environ 34 M€ au 31 mars 2019) de financements dont les principales sources sont :

- une augmentation de capital en numéraire de 10 000€ obtenue lors de sa constitution,
- un apport partiel d'actifs de Bigben interactive SA au 31 octobre 2019 de 65,6 M€ (avec impact comptable et fiscal rétroactif au 1^{er} octobre 2019) comprenant notamment :
 - o un solde de 52,8 M€ de dettes bancaires moyen terme transférées sur l'entité française au 30 septembre 2019 dont 18,8 M€ avaient été souscrits au cours du 1^{er} semestre 2019/20,
 - o et un solde de 2,8 M€ de dettes bancaires de filiales également apportées au 30 septembre 2019,
 - o des concours bancaires tirés à hauteur de 5,7 M€,
- des aides publiques issues des dispositifs de Crédit Impôt Jeux vidéo (CIJV),
- des remboursements de créances d'impôt issues des dispositifs de Crédit Impôt Recherche (CIR), Crédit d'Impôts pour la Compétitivité et l'Emploi (CICE) jusqu'au 31 décembre 2018 et Crédit Impôt Innovation (CII) pour certains de ses studios.

La contribution des principales sources de financements (emprunts bancaires et CIJV) au cours de la période présentée est détaillée dans les sections ci-dessous.

8.1.2 Financement par emprunt bancaire et Trésorerie nette

La trésorerie

Le montant de la trésorerie et équivalents de trésorerie au 30 septembre 2019 s'élève à 13 M€.

L'endettement

Le Groupe a recours à des emprunts pour financer les coûts de développement de ses jeux ainsi que le financement de ses acquisitions.

Depuis fin 2016, pour financer son Besoin en Fonds de Roulement, ses coûts de développement et l'acquisition de ses quatre studios de développement (Kylotonn, Cyanide, Eko Software et Spiders) des emprunts à moyen terme initialement souscrits par Bigben Interactive, totalisant environ 62 M€, ont été transférés à la Société dont 52,8 M€ restent à rembourser au 30 septembre 2019.

Les 11,7 M€ d'emprunts « d'origine long terme » arrivant à échéance avant fin septembre 2020 consistent en des échéances de remboursement auprès d'une vingtaine d'organismes financiers ou bancaires, telles que dûment prévues aux contrats. Ces emprunts moyen-terme avaient été contractés soit pour financer les acquisitions de studios, soit pour financer des coûts de développement de jeux. La capacité d'autofinancement de NACON générée par ses résultats 2019/2020 permettra de payer ces échéances de remboursement.

Le dernier remboursement de ces emprunts devra intervenir en 2026. Pour le détail des emprunts souscrits au cours des trois dernières années, se référer à la Note 12 des comptes combinés annuels en section 18.1 et à la Note 11 des comptes combinés semestriels en section 18.2.

La trésorerie nette du Groupe représente une dette financière et se ventile de la façon suivante :

Chiffres clés des trois derniers exercices combinés

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 769	6 580	6 702
Endettement financier brut	44 953	17 157	10 034
Trésorerie nette / Endettement financier net	(38 185)	(10 577)	(3 331)
Ratio de Gearing	56,5%	24,3%	8,2%
Trésorerie nette / Endettement financier net	38 185	10 577	3 331
EBITDA	33 359	14 591	8 006
Levier net (Endettement Net / EBITDA)	1,1	0,7	0,4

Chiffres clés des deux derniers comptes semestriels combinés

<i>en milliers d'euros</i>	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Trésorerie et équivalents de trésorerie	12 922	6 769	13 686
Endettement financier brut	61 304	44 953	41 178
Trésorerie nette / Endettement financier net	(48 382)	(38 184)	(27 492)
Ratio de Gearing	64,5%	56,5%	48,5%
Trésorerie nette / Endettement financier net	48 382	38 184	27 492
EBITDA semestriel X2 ou EBITDA annuel	47 083	33 360	27 802
Levier net (Endettement Net / EBITDA semestriel X2)	1,0	1,1	1,0

Echéances de la dette financière

Le tableau ci-après présente les échéances de la dette financière du Groupe :

Chiffres clés des trois derniers exercices combinés

en milliers d'euros	TOTAL	Échéance < 1 an	Échéance de 1 à 5 ans	Échéance > 5 ans
Total des passifs financiers au 31 mars 2019	44 953	12 718	30 917	1 319
Emprunt d'origine moyen-terme	40 457	8 221	30 917	1 319
Concours bancaires courants	4 480	4 480		
Intérêts courus non échus	16	16		
Total des passifs financiers au 31 mars 2018	17 157	5 439	9 999	1 720
Emprunt d'origine moyen-terme	13 528	1 810	9 999	1 720
Concours bancaires courants	2 997	2 997		
Intérêts courus non échus	8	8		
Autres financements	624	624		
Total des passifs financiers au 31 mars 2017	10 034	9 334	455	245
Emprunt d'origine moyen-terme	700		455	245
Concours bancaires courants	9 060	9 060		
Autres financements	273	273		

Chiffres clés des deux derniers comptes semestriels combinés

en milliers d'euros	TOTAL	Échéance < 1 an	Échéance de 1 à 5 ans	Échéance > 5 ans
Total des passifs financiers au 30 sept. 2019	61 304	17 710	41 224	2 370
Emprunts d'origine moyen-terme	55 261	11 667	41 224	2 370
Autres financements	354	354		
Concours bancaires courants	5 666	5 666		
Intérêts courus non échus	23	23		
Total des passifs financiers au 30 sept. 2018	41 178	11 942	27 950	1 285
Emprunts d'origine moyen-terme	36 517	7 282	27 950	1 285
Autres financements	590	590		
Concours bancaires courants	4 050	4 050		
Intérêts courus non échus	20	20		

Le plan de trésorerie prévisionnel au 31 mars 2021 est fondé sur des hypothèses d'activité qui ne prennent pas en compte de levée de fonds liée à une éventuelle Introduction en bourse. NACON estime disposer de la capacité d'autofinancement au cours des prochains mois permettant de payer les échéances de remboursement de ses emprunts d'origine moyen-terme. Les fonds levés lors de l'éventuelle Introduction en bourse de NACON SA, ne serviront donc pas à la Société à rembourser par anticipation ses emprunts d'origine moyen-terme mais à financer des coûts de développement supplémentaires qui permettront d'accélérer sa croissance.

8.1.3 Financement par aide publique - CIJV

Par un décret du 9 août 2017, le Crédit Impôt Jeu Vidéo (CIJV) a été porté à 30% (contre 20% précédemment) des dépenses de développement de l'entreprise avec un plafond porté à 6 M€ par an (contre 3 M€ précédemment).

Au cours de la période présentée, les studios du Groupe ont ainsi bénéficié d'un crédit impôt jeux vidéo sur l'exercice clos au 31 mars 2019 de 2,1M€ qui pourrait atteindre 2,7M€ au 31 mars 2020.

En revanche, du fait des dates d'acquisition des différents studios du Groupe, le Groupe n'a bénéficié que d'une partie de ces montants :

- 1,5M€ sur l'exercice 2018/2019,
- 1,0M€ sur la période 1/4/2019 – 30/9/2019,
- 2,4M€ sur la période 1/4/2019 – 31/3/2020 (Estimation).

8.2 FLUX DE TRÉSORERIE

Chiffres clés des trois derniers exercices combinés

<i>en k€</i>	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Capacité d'autofinancement	33 759	14 224	8 700
Variation du BFR	(12 268)	(1 161)	(3 126)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	19 848	12 064	5 266
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(43 579)	(18 624)	(13 767)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	22 436	12 501	7 688
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie	(1 294)	5 941	(813)
Trésorerie à l'ouverture	3 583	(2 358)	(1 546)
Trésorerie à la clôture	2 289	3 583	(2 358)

Chiffres clés des deux derniers comptes semestriels combinés

<i>en k€</i>	sep. 2019	sep. 2018
Capacité d'autofinancement	23 933	14 283
Variation du BFR	(6 415)	(2 518)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	17 218	11 547
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(26 239)	(26 040)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	13 988	20 544
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie	4 968	6 053
Trésorerie à l'ouverture	2 289	3 583
Trésorerie à la clôture	7 256	9 636

8.2.1 Flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation

Pour les trois derniers exercices combinés

en k€	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles			
Résultat de la période	10 706	2 169	984
<i>Elimination des charges et produits sans effet sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>			
• Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence	87	(57)	20
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur	20 817	10 864	6 976
• Variation des provisions	83	12	(25)
• Plus et moins-values de cessions	(6)	(2)	7
• Résultat net du financement	706	478	380
• Autres produits et charges sans incidence financière	(922)	632	212
• Charge d'impôt	2 289	128	146
Capacité d'autofinancement	33 759	14 224	8 700
Stocks	(314)	(2 313)	1 922
Créances d'exploitation	(3 883)	(2 228)	(6 546)
Autres actifs (hors IDA)			
Dettes d'exploitation	(8 072)	3 379	1 499
Autres passifs (hors IDP)			
Variation du BFR	(12 268)	(1 161)	(3 126)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles	21 491	13 062	5 574
Impôt sur le résultat payé	(1 643)	(998)	(308)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	19 848	12 064	5 266

Au titre des comptes combinés des exercices clos au 31 mars 2019, 2018 et 2017, les flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation, tous positifs après impôts et intérêts payés, se sont établis à 19,9 M€ au 31 mars 2019, 12,0 M€ au 31 mars 2018 et à 5,3 M€ au 31 mars 2017.

Cette évolution s'explique principalement par :

- une capacité d'autofinancement en hausse régulière et qui continue à bénéficier de l'amélioration des résultats opérationnels. NACON affichait ainsi une capacité d'autofinancement de 33,8 M€ contre 14,2 M€ au 31 mars 2018 et 8,7 M€ au 31 mars 2017,
- l'évolution du besoin en fonds roulement qui a généré une contribution négative de (12,3 M€) au 31 mars 2019, (1,2 M€) au 31 mars 2018 et (3,1 M€) au 31 mars 2017, sous l'effet :
 - o au 31 mars 2019 de l'évolution des postes correspondant aux dettes d'exploitation (baisse importante du nombre de fournisseurs et des dettes relatives en 2018/19 avec l'intégration de studios en interne) et créances clients (sorties de deux manettes NACON® en fin d'exercice fiscal),
 - o au 31 mars 2018 d'une évolution à la hausse des postes correspondant aux créances clients (sorties d'un jeu majeur en fin d'exercice fiscal) et d'une légère augmentation du stock liée à l'accroissement d'activité,
 - o au 31 mars 2017 d'une évolution à la hausse des postes correspondant aux créances clients (sorties de jeux en fin d'exercice fiscal) et d'une légère augmentation du stock liée à l'accroissement d'activité.

Pour les deux derniers comptes semestriels combinés

en k€	sep. 2019	sep. 2018
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles		
Résultat de la période	6 510	3 266
<i>Elimination des charges et produits sans effet sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>		
• Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence	1	86
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur	12 867	9 574
• Variation des provisions	354	14
• Résultat net du financement	488	263
• Autres produits et charges sans incidence financière	971	(19)
• Charge d'impôt	2 741	1 099
Capacité d'autofinancement	23 933	14 283
Stocks	(4 906)	(1 653)
Créances d'exploitation	(2 579)	(3 440)
Dettes d'exploitation	1 070	2 576
Autres passifs (hors IDP)		
Variation du BFR	(6 415)	(2 518)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles	17 518	11 766
Impôt sur le résultat payé	(300)	(219)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	17 218	11 547

Au titre des comptes combinés des semestres 30 septembre 2019 et 2018, les flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation, tous positifs, se sont établis à 17,2 M€ au 30 septembre 2019 et à 11,5 M€ au 30 septembre 2018.

Cette évolution s'explique principalement par :

- une capacité d'autofinancement qui s'est encore améliorée car continuant à bénéficier de l'amélioration des résultats opérationnels. NACON affichait ainsi une capacité d'autofinancement de 23,9 M€ au 30 septembre 2019 contre 14,3 M€ au 30 septembre 2018,
- l'évolution du besoin en fonds roulement qui a généré une contribution négative de (6,4 M€) au 30 septembre 2019 contre (2,5 M€) au 30 septembre 2018, sous l'effet :
 - o au 30 septembre 2019 d'une augmentation du stock liée à l'accroissement d'activité en amont des fêtes de fin d'année ainsi que de créances clients importantes (sortie d'un jeu majeur en fin de semestre) et des dettes d'exploitation en baisse (baisse du nombre de fournisseurs et des dettes relatives au 1^{er} semestre 2019/20 avec des développements désormais majoritairement fournis par des studios internes),
 - o au 30 septembre 2018 d'une évolution à la hausse des créances clients (sorties de jeux en fin de semestre).

8.2.2 Flux de trésorerie provenant des activités d'investissement

Pour les trois derniers exercices combinés

en k€	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement			
Acquisition d'immobilisations incorporelles	(29 423)	(17 957)	(13 658)
Acquisition d'immobilisations corporelles	(484)	(241)	(120)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles	38	3	11
Acquisition d'immobilisations financières	(10)	(430)	(0)
Cession d'immobilisations financières	87	2	0
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	(13 786)		
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(43 579)	(18 624)	(13 767)

Au titre des comptes combinés des exercices clos au 31 mars 2019, 2018 et 2017, les flux de trésorerie provenant des activités d'investissement se sont établis à (43,6 M€) au 31 mars 2019, (18,6 M€) au 31 mars 2018 et à (13,8 M€) au 31 mars 2017.

Cette évolution s'explique principalement par :

- la montée en puissance des efforts de NACON en particulier sur l'édition et le développement (29,4 M€ investis au cours du dernier exercice, plus qu'un doublement par rapport au montant de 13,7 M€ du 31 mars 2017),
- les montants nets décaissés pour les acquisitions des trois studios de développement Cyanide, Kylotonn et Eko Software (13,8 M€ au 31 mars 2019).

Pour les deux derniers comptes semestriels combinés

en k€	sep. 2019	sep. 2018
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement		
Acquisition d'immobilisations incorporelles	(18 653)	(15 179)
Acquisition d'immobilisations corporelles	(294)	(93)
Acquisition d'immobilisations financières	(256)	(9)
Cession d'immobilisations financières	3	3
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	(7 039)	(10 763)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(26 239)	(26 040)

Au titre des comptes combinés des semestres 30 septembre 2019 et 2018, les flux de trésorerie provenant des activités d'investissement se sont établis à 26,2 M€ au 30 septembre 2019 et à 26,0 M€ au 30 septembre 2018.

Cette évolution s'explique principalement par :

- la montée en puissance des efforts de NACON en particulier sur l'édition et le développement (18,7 M€ investis au cours du dernier semestre en augmentation de 22,9% par rapport au montant de 15,2 M€ du 30 septembre 2018),
- les montants nets décaissés (7 M€ au 30 septembre 2019 contre 10,8 M€ au 30 septembre 2018) au titre de compléments de prix sur les studios de développement Cyanide, et Eko Software ainsi que pour les acquisitions/montée au capital des studios Spiders et RaceWard.

8.2.3 Flux de trésorerie provenant des activités de financement

Pour les trois derniers exercices combinés

en k€	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Augmentation des capitaux propres Bigben Interactive			7 237
Intérêts payés	(706)	(478)	(380)
Encaissements provenant d'emprunts	28 940	13 801	961
Remboursements d'emprunts ou dettes financières	(5 798)	(822)	(130)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	22 436	12 501	7 688

Au titre des comptes combinés des exercices clos au 31 mars 2019, 2018 et 2017, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont établis à 22,4 M€ au 31 mars 2019, 12,5 M€ au 31 mars 2018 et à 7,7 M€ au 31 mars 2017 et correspondent essentiellement à :

- de nouveaux emprunts souscrits pour 28,9 M€ au 31 mars 2019 (28M€ de plus qu'au 31 mars 2017) pour financer les coûts de développement de jeux ainsi que les acquisitions des studios de développement Cyanide, Eko Software et Kylotonn,
- des remboursements de ces mêmes emprunts à hauteur de 5,8 M€ au 31 mars 2019, 0,8 M€

au 31 mars 2018 et 0,1 M€ au 31 mars 2017, les écarts de remboursement entre les années s'expliquant par le fait que de nombreux emprunts proposaient un différé de deux ans

A noter que l'augmentation de capital de Bigben Interactive réalisée en juin 2016, résultant de l'exercice des BSA (Bons de Souscription d'Actions) détenus par les actionnaires de Bigben, ayant été en son temps destinée au développement de l'activité Gaming et notamment au financement des jeux vidéo, le flux de trésorerie lié à cette augmentation de capital (7,2 M€) a été affecté à NACON sur l'exercice 2016/2017.

Pour les deux derniers comptes semestriels combinés

<i>en k€</i>	sep. 2019	sep. 2018
Flux de trésorerie liés aux activités de financement		
Dividendes versés aux actionnaires de la mère		1
Intérêts payés	(486)	(264)
Encaissements provenant d'emprunts	19 354	22 281
Remboursements d'emprunts ou dettes financières	(4 880)	(1 474)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	13 988	20 544

Au titre des comptes combinés des semestres 30 septembre 2019 et 2018, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont établis à 14,0 M€ au 30 septembre 2019 et à 20,5 M€ au 30 septembre 2018 et correspondent essentiellement à :

- de nouveaux emprunts souscrits pour 19,4 M€ au 30 septembre 2019 (légèrement inférieurs aux 22,3 M€ du 30 septembre 2018) pour financer les coûts de développement de jeux ainsi que l'acquisition du studio de développement Spiders et la montée au capital de RaceWard,
- des remboursements de ces mêmes emprunts à hauteur de 4,9 M€ au 30 septembre 2019 contre 1,5 M€ au 30 septembre 2018.

8.3 INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS D'EMPRUNT ET STRUCTURE DE FINANCEMENT

Des informations relatives au financement des activités du Groupe figurent à la section 8.1 « Informations sur les ressources financières à court terme et à long terme de la société » du présent document d'enregistrement et dans la Note 12 des comptes combinés annuels des exercices clos au 31 mars 2019, 2018 et 2017 figurant en section 18.1 ainsi que dans la Note 11 des comptes combinés semestriels au 30 septembre 2019 et 2018 figurant en section 18.2 du présent document d'enregistrement.

8.3.1 Structure de financement

Au 30 septembre 2019, la structure de financement du Groupe se présentait comme suit :

- des capitaux propres de 75,0 M€,
- un endettement financier net de 48,4 M€ (tenant compte d'une trésorerie disponible de 13,0 M€).

Les modalités de financement du transfert des emprunts contractés originellement par Bigben Interactive à NACON ont été les suivantes :

- les frais de transfert ont été supportés par NACON,
- les taux d'intérêts et covenants (se référer au 8.4) des emprunts transférés sont restés identiques.

8.3.2 Politique de financement

Les besoins de financement du Groupe ont été les suivants au cours des derniers 18 mois :

Actifs immobilisés : opérations de croissance externe et coûts de développement

Au cours de l'exercice 2018/2019, le Groupe a contracté auprès d'établissements bancaires et de BPI France pour 28,8 M€ de nouveaux emprunts moyen terme pour financer sa branche Gaming et notamment pour financer l'acquisition des trois studios de développement Cyanide SAS, Eko Software SAS et Kylotonn SAS ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo. Le Groupe Bigben a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen-termes et de crédit-baux.

A noter que pour rémunérer une part du prix d'acquisition des deux studios Cyanide et Eko Software en 2018, une émission d'actions nouvelles Bigben avait également eu cours.

Entre le 1er avril 2019 et le 30 septembre 2019, le Groupe a contracté des nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 19 M€ afin à nouveau de financer l'acquisition du studio Spiders SAS, la prise de participation dans le studio RaceWard et les coûts de développements de la branche Gaming.

Tous ces emprunts ont été transférés à NACON par le biais de l'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019 avec impact comptable rétroactif au 1^{er} octobre 2019.

Le Groupe n'a pas réalisé d'autre opération de croissance externe.

Le Financement du besoin en fonds de roulement (BFR)

La Société a recours à des crédits court-terme et à l'affacturage pour le financement de son Besoin en Fonds de Roulement.

NACON Hong Kong Ltd. dispose ainsi au 1^{er} octobre 2019 d'un crédit court terme.

Emprunts sur location financement

NACON ne possède pas ce type d'emprunt.

A noter que tous les contrats de location-financement en cours de Bigben Interactive hormis ceux concernant la flotte de voitures étaient relatifs au site logistique de Lauwin-Planque qui reste dans la société Bigben Interactive. Ils n'ont donc pas été transférés vers NACON lors de l'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019.

8.4 RESTRICTION À L'UTILISATION DES CAPITAUX

Il n'existe aucune restriction portant sur l'utilisation de ses capitaux par la Société. Se référer toutefois à la section 3 portant sur les facteurs de risques, et en particulier sur les covenants bancaires.

Comme mentionné au 8.1, afin de financer les acquisitions des quatre studios de développement Cyanide SAS, Kylotonn SAS, Eko Software SAS et Spiders SAS ainsi que les coûts de développement liés à l'édition, Bigben Interactive a obtenu plusieurs prêts remboursables sur 5 ans avec les covenants suivants qui ont été transférés à NACON lors de l'apport partiel d'actifs :

covenants	valeur cible	statut
Ratio de couverture des frais financiers (EBIT DA / Frais financiers)	> 6	Respecté
Ratio de levier net (Dettes financières nettes / EBIT DA)	< 2	Respecté

Les ratios bancaires des contrats de crédit étaient respectés au 31 mars 2019 et au 30 septembre 2019. Suite au transfert des emprunts lors de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive vers NACON, les établissements bancaires concernés ont réappliqué les mêmes covenants à la Société NACON.

8.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR

Depuis octobre 2019, la société NACON a également obtenu l'obtention de deux crédits moyen-terme à 5 ans de 6 M€ et de 5 M€ auprès de deux établissements financiers afin de financer son Besoin en Fonds de Roulement, ses coûts de développement et/ou les futures acquisitions de l'activité Gaming.

Le reste des investissements prévu sur l'année sera financé par la trésorerie générée par l'exploitation, par l'éventuelle souscription de nouveaux emprunts ainsi que par l'éventuelle levée de fonds générée par l'introduction en bourse de NACON SA.

9. ENVIRONNEMENT REGLEMENTAIRE

Il est important de noter que le Groupe développe ses activités en conformité avec les normes les plus strictes relatives aux directives émises par l'Union Européenne, en ce qui concerne :

- la protection de l'environnement,
- la santé et la sécurité du consommateur.

Le respect strict de ces directives impacte toutes les phases de la vie des produits développés par NACON :

- conception,
- fabrication,
- distribution,
- utilisation par le consommateur.

NACON se conforme aux différentes normes et directives suivantes applicables aux produits physiques :

- **Directive DEEE (déchets d'équipements électriques et électroniques)**

Lancée dans les pays de l'Union européenne, la directive DEEE a pour but de favoriser le recyclage des équipements électriques et électroniques (EEE) et d'encourager les concepteurs à créer des produits facilement recyclables.

Entrée en vigueur en novembre 2006, cette directive impose aux fabricants et aux importateurs d'EEE de prendre en charge les coûts de ramassage et de traitement des déchets d'équipement électriques et électroniques. NACON a pris les mesures pour se conformer aux normes de la directive DEEE dès son entrée en vigueur dans l'Union européenne (lorsqu'elle était encore incluse dans le périmètre de BIGBEN INTERACTIVE).

- **Directive 2006/66/CE (piles et accumulateurs - déchets correspondant)**

Abrogeant la directive 91/157/CEE, cette directive impose le recyclage des piles et des accumulateurs et implique des restrictions à l'utilisation du mercure dans les piles. Entrée en vigueur en septembre 2008, la directive 2006/66/CE met également en place des incitations à la collecte et au recyclage de ces produits.

L'activité de NACON n'est pas apparentée à celle d'un fabricant de piles. En revanche, certains de ses accessoires électroniques peuvent être équipés de piles. Dans ce cas, ceux-ci sont dûment testés afin de rester en conformité avec la réglementation : piles ou batteries au lithium... A noter que dans le cadre de sa Responsabilité Sociétale et Environnementale, NACON a également entrepris une démarche volontariste au sein de son siège afin de recycler les piles.

- **Directive 94/62/CE (emballages et déchets d'emballage - éco emballage)**

Cette directive, au travers de la mise en place de contributions financières parfois importantes, implique des efforts significatifs de la part des industriels pour le recyclage des emballages utilisés sur leurs produits. Ainsi, les matériaux utilisés doivent être valorisables pour être recyclés ou incinérés.

En matière de recyclage, NACON SA confie à Eco-Systèmes, par le biais de l'entrepôt de Lauwin Planque de Bigben Interactive, la collecte, le traitement et la valorisation de ses déchets pour les emballages des produits mis sur le marché français.

- **Règlement CE 1907/2006 (R E A C H)**

Ce règlement concerne toute production ou importation de substance chimique, y compris incorporée dans toute matière, préparation ou article, étant précisé que toute utilisation aval de ces substances est concerné par l'application de ce règlement. Il implique une analyse des risques et des tests importants pour tout fabricant ou tout importateur. Il convient alors que le fabricant apporte la preuve de l'innocuité de la substance, sous peine de retrait du marché du produit ou de la substance concernée.

Tous les accessoires de NACON contiennent du plastique. Afin de s'assurer de leur respect de la réglementation REACH, ils sont tous soumis à des tests d'organismes de certification tels les laboratoires Intertek, SGS, etc.

Enfin il est à noter que tous les deux ans, tous les produits de NACON sont contrôlés par la DDPP (Direction Départementale de la Protection de la Population), branche de la DGCRF (Direction générale de la Concurrence, de la Consommation et de la Répression des fraudes).

- **Directive 2009/48/CE (sécurité des jouets)**

Cette directive concerne plus particulièrement les produits utilisés par les enfants âgés de moins de 14 ans. L'objet de cette directive est d'établir les exigences de sécurité que les jouets commercialisés dans l'Union doivent respecter. Ces exigences sont conçues pour assurer un niveau élevé de santé et sécurité pour protéger le public et l'environnement et pour garantir la libre circulation des jouets dans l'Union. Elle détermine en outre les responsabilités spécifiques des différents opérateurs de la chaîne d'approvisionnement, du fabricant à l'importateur, au détaillant et au distributeur. La présente directive est actualisée périodiquement pour fixer des valeurs limites de sécurité pour les substances chimiques utilisées dans les jouets.

Par leur nature, les produits de NACON sont plutôt destinés à un public adulte. Préalablement à la commercialisation de ses produits électroniques, NACON leur fait passer une batterie de tests afin de s'assurer qu'ils répondent aux exigences de qualité réglementaires requises.

- **Directive ROHS (restriction sur l'usage de certaines substances dangereuses)**

Avec l'apparition de produits électriques et électroniques d'une durée de vie de plus en plus courte, les pays industriels ont considéré urgent de légiférer dans ce domaine. Ainsi, la directive européenne sur la ROHS est un signal fort dans le sens d'une prise en compte du respect de l'environnement dans les processus de production ; elle complète la directive DEEE pour le recyclage. En réduisant le nombre de substances chimiques dangereuses utilisées dans les équipements électriques et électroniques, la production de déchets toxiques est minimisée. La réduction en amont des substances dangereuses entraîne aussi une réduction des coûts de recyclage. Tous les produits fabriqués par BIGBEN INTERACTIVE à partir de la date de mise en vigueur de la directive (juillet 2006) puis par NACON répondent aux normes de la réglementation ROHS applicables dans l'Union européenne.

- **Directive 2014/30/UE (compatibilité électromagnétique - CEM)**

Cette directive implique que la conception des produits électriques et électroniques prenne des dispositions particulières afin que ces produits ne produisent pas d'interférences électromagnétiques et ne puissent pas être perturbés par ces interférences. En la matière, NACON fait tester la conformité de ses produits avec cette directive CEM.

- **Directive 2014/35/UE (basse tension - DBT)**

Cette directive impose que la conception des équipements électriques soit réalisée de manière à protéger les personnes, les animaux domestiques et la propriété. Par ailleurs, aucun dommage ne doit être possible en résultat d'un contact électrique ou d'une exposition à des risques mécaniques, chimiques et sanitaires entraînés par le bruit, la vibration ou des facteurs ergonomiques. En la matière, BIGBEN INTERACTIVE fait tester la conformité de ses produits avec cette directive DBT.

Matérialisation de la conformité avec les directives européennes pour la sécurité, la santé, la protection du consommateur, BIGBEN INTERACTIVE appose sur ses produits le marquage CE, permettant la libre circulation de ses produits au sein de l'Union Européenne.

Et plus particulièrement pour les jeux physiques et digitaux :

- **PEGI**

Dans le cadre de ses activités d'éditeur de jeux vidéo, NACON, comme l'ensemble des acteurs majeurs de la profession, utilise le système de classification PEGI pour mettre à disposition des consommateurs un outil simple et efficace de contrôle. Ainsi, ce système de notation permet d'interdire l'accès et de protéger le jeune public de contenus ou de comportements inadaptés à leur âge, sur la base d'un contrôle effectif de leurs parents.

LES PICTOGRAMMES PEGI

								
3 <small>www.pegi.info</small>	—	—	—	—	—	—	—	—
7 <small>www.pegi.info</small>	✓	—	✓	—	—	—	—	—
12 <small>www.pegi.info</small>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—
16 <small>www.pegi.info</small>	✓	✓	—	✓	✓	✓	—	—
18 <small>www.pegi.info</small>	✓	✓	—	✓	✓	✓	✓	—

Les jeux NACON sont présents dans toutes les catégories : des jeux 3+, +7... jusqu'à 18+.

10. TENDANCES

10.1 PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE DÉBUT DE L'EXERCICE EN COURS

Une description détaillée des résultats combinés du Groupe pour l'exercice clos le 31 mars 2019 et le semestre clos le 30 semestre 2019 figure à la section 7 « Examen de la situation financière et du résultat du Groupe » du Document d'enregistrement.

À l'exception des informations présentées aux sections 5.2 et 5.4, la Société n'a pas connaissance :

- d'autres principales tendances ayant affecté la production, les ventes et les stocks, les coûts et les prix de vente, et
- de changements significatifs de la performance financière depuis la fin du dernier exercice et semestre combinés jusqu'à la date de ce Document d'enregistrement.

10.2 TENDANCE, INCERTITUDE, CONTRAINTE, ENGAGEMENT OU EVENEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SENSIBLEMENT SUR LES PERSPECTIVES DU GROUPE NACON

10.2.1 Introduction

Les objectifs et les tendances présentés ci-dessous sont fondés sur des données, des hypothèses et des estimations, notamment en matière de perspectives économiques, considérées comme raisonnables par le Groupe à la date du présent document d'enregistrement.

Ces perspectives d'avenir et ces objectifs, qui résultent des orientations stratégiques du Groupe, ne constituent pas des données prévisionnelles ou des estimations de bénéfice du Groupe. Les chiffres, données, hypothèses, estimations et objectifs présentés ci-dessous sont susceptibles d'évoluer ou d'être modifiés de façon imprévisible, en fonction, entre autres, de l'évolution de l'environnement économique, financier, concurrentiel, légal, réglementaire, comptable et fiscal ou en fonction d'autres facteurs dont le Groupe n'aurait pas connaissance à la date du présent document d'enregistrement.

En outre, la matérialisation de certains risques décrits à la section 3 « Facteurs de risque » pourrait avoir un impact négatif sur les activités, la situation financière, la situation de marché, les résultats ou les perspectives du Groupe et donc remettre en cause sa capacité à réaliser les objectifs présentés dans la présente section.

Par ailleurs, la réalisation de ces objectifs suppose le succès de la stratégie du Groupe et de sa mise en œuvre.

Par conséquent, le Groupe ne prend donc aucun engagement ni ne donne aucune garantie quant à la réalisation des objectifs figurant à la présente section.

10.2.2 Perspectives d'évolution des activités du Groupe et objectifs financiers à moyen terme

Le Groupe a pour objectif de devenir l'un des leaders mondiaux des jeux AA et de maintenir et étendre son leadership en accessoires Gaming à l'international (*voir la section 5 du Document d'enregistrement*). Dans ce cadre, il entend mettre en œuvre une stratégie de croissance rentable de ses activités sur la période 2020-2023 fondée notamment sur les axes suivants :

- la poursuite d'une politique d'investissement dédiée aux développements des jeux vidéo afin de proposer un catalogue de produits plus étoffé à ses clients et ainsi renforcer des ventes digitales et un back catalogue⁵² générateur de revenus supplémentaires durables,
- la poursuite de l'amélioration du mix produits grâce à la croissance de la gamme d'accessoires premium du Groupe,

⁵² Définition Nacon : Jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs.

- (iii) la poursuite de sa croissance sur le marché mondial avec la conquête de nouvelles parts de marché, à périmètre comparable.

Les perspectives d'évolution des activités du Groupe et les objectifs financiers présentés ci-dessous reposent ainsi sur :

- les hypothèses de perspectives de marché décrites au paragraphe 5.2 du présent document d'enregistrement et les hypothèses présentées au paragraphe 11.1 ci-dessous,
- une augmentation modérée des prix des matières premières et de l'énergie
- un coût moyen de financement (avant impôts) d'environ 1%
- un maintien des incitations fiscales des états français et canadiens en termes de crédits d'impôts,
- un taux d'impôt normatif stable à 25% sur la période 31 mars 2019 – 31 mars 2023
- le maintien de plans d'intéressement du management à long terme sous forme d'attribution d'actions gratuites, et
- des montants d'investissement (« Capex ») en coûts de développement des jeux compris entre 40 et 50 M€ par an à compter de 2020-2021 sous réserve d'une levée de fonds lors du projet d'introduction en bourse.

Une levée de fonds en 2020 permettrait en effet au Groupe d'augmenter significativement le niveau de ses investissements en coûts de développement (« CAPEX ») pour atteindre entre 40 et 50 M€ par année dès l'exercice 2020/21 (contre 29,4 M€ au 31 mars 2019 et environ 32 M€ au 31 mars 2020) et de procéder ainsi à des acquisitions de nouveaux studios de développement et/ou à des recrutements lui permettant d'internaliser une part supplémentaire des développements de jeux. Ces investissements porteraient essentiellement leurs fruits lors des exercices 2022/2023 et 2023/2024 lorsque les nouveaux jeux développés suite à ces investissements supplémentaires seraient commercialisés.

Sur la période avril 2020 à mars 2023, le Groupe se fixe donc pour objectif d'enregistrer une croissance organique de son chiffre d'affaires consolidé de plus de 10% par an entre le 31 mars 2020 et le 31 mars 2023, notamment tirée par le nombre croissant de jeux qui seront produits en interne par ses propres studios de développement ou en externe.

Le Groupe vise en outre l'atteinte d'un taux de Résultat Opérationnel Courant de plus de 20% au 31 mars 2023, grâce principalement à :

- (i) la croissance des volumes de ventes et l'amélioration du levier opérationnel associée,
- (ii) une augmentation de ses ventes digitales de jeux vidéo en valeur et en proportion de son chiffre d'affaires total et la croissance en valeur de ses autres catégories de ventes,
- (iii) la poursuite d'une bonne maîtrise de ses coûts opérationnels.

Le Groupe entend investir des montants élevés dans ses coûts de développement de jeux vidéo afin d'assurer sa croissance, et n'envisage pas de politique de distribution de dividende à court ou moyen terme.

Fort de la bonne orientation de son activité et de sa rentabilité, le Groupe NACON, mettant l'accent sur l'amélioration régulière de sa marge opérationnelle courante, prévoit pour l'exercice clos au 31 mars 2023 :

- un chiffre d'affaires compris entre 180 et 200 M€,
- et un taux de Résultat Opérationnel Courant supérieur à 20 %.

Dans le cadre d'une démarche prudente, le Groupe Nacon n'a pas pris en compte dans l'établissement de son Business plan à trois ans l'expansion internationale des accessoires Gaming sur les territoires autres que ceux sur lesquels ils sont déjà commercialisés. L'ouverture de nouveaux marchés géographiques pour les accessoires (notamment du marché américain) pourrait avoir pour conséquence une augmentation notable du chiffre d'affaires Accessoires et du résultat opérationnel courant de NACON.

11. PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE

Les prévisions pour l'exercice clos le 31 mars 2020 présentées ci-dessous sont fondées sur des données, des hypothèses et des estimations considérées comme raisonnables par le Groupe à la date du présent document d'enregistrement. Ces données et hypothèses sont susceptibles d'évoluer ou d'être modifiées en raison des incertitudes liées notamment à l'environnement économique, financier, comptable, concurrentiel, réglementaire et fiscal ou en fonction d'autres facteurs dont le Groupe n'aurait pas connaissance à la date du présent document d'enregistrement. En outre, la matérialisation de certains risques décrits à la section 3 « Facteurs de risque » du présent document d'enregistrement pourrait avoir un impact sur les activités, la situation financière, les résultats ou les perspectives du Groupe et donc remettre en cause ces prévisions. Par ailleurs, la réalisation des prévisions suppose le succès de la stratégie du Groupe. Le Groupe ne prend donc aucun engagement ni ne donne aucune garantie quant à la réalisation des prévisions figurant à la présente section.

Les prévisions présentées ci-dessous, et les hypothèses qui les sous-tendent, ont par ailleurs été établies en application des dispositions du règlement délégué (UE) n°2019/980 et des recommandations ESMA relatives aux prévisions.

11.1 HYPOTHESES

Le Groupe a construit ses prévisions pour l'exercice clos le 31 mars 2020 conformément aux méthodes comptables appliquées dans les comptes combinés du Groupe pour l'exercice clos le 31 mars 2019 et pour la période intermédiaire de six mois close le 30 septembre 2019 (en ce compris la norme IFRS 16 que le Groupe applique à compter du 1er avril 2019 (voir la section 3.2.2. des comptes consolidés du Groupe pour la période intermédiaire de six mois close le 30 septembre 2019)).

Ces prévisions reposent principalement sur les hypothèses suivantes pour l'exercice clos le 31 mars 2020 :

- l'absence de changement significatif dans le périmètre de consolidation par rapport au périmètre de combinaison du 30 septembre 2019,
- des évolutions de marché en ligne avec les tendances présentées au paragraphe 5.2 du présent document d'enregistrement (notamment accélération de la digitalisation du marché et essor de l'eSport et du Cloud gaming),
- la poursuite des performances positives du Groupe telles qu'observés lors du premier semestre 2019/2020 notamment la poursuite de l'attractivité des jeux édités par NACON et de la marque Nacon® en accessoires, ainsi que de leurs succès sur l'ensemble des zones géographiques sur lesquelles le Groupe est présent,
- la poursuite de la mise en œuvre de la stratégie du Groupe, telle que décrite au paragraphe 5.4 du présent document d'enregistrement et notamment la poursuite de la hausse des investissements en coûts de développements pour atteindre environ 32 M€ sur l'exercice 2019/20 et proposer à l'avenir des titres plus aboutis aux clients consociers ou nouvelles plateformes soucieux de satisfaire leurs consommateurs finaux gamers,
- l'absence de variations significatives des taux de change par rapport à ceux en vigueur à la date du présent document d'enregistrement,
- la maîtrise continue des dépenses opérationnelles du Groupe en hausse de moins de 8% au 31 mars 2020 par rapport au 31 mars 2019,
- l'absence de changement significatif des conditions réglementaires et fiscales par rapport à celles en vigueur à la date du présent document d'enregistrement.

Le Groupe n'entend pas rembourser par anticipation les emprunts moyen-terme en cours en cas de levée de fonds liée à son éventuelle introduction en bourse.

11.2 PREVISIONS DU GROUPE POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2020

Les chiffres d'affaires de la société NACON sur la période du 3^{ème} trimestre 2019/20 (1er octobre au 31 décembre 2019) ainsi que sur les 9 premiers mois de l'année étaient les suivants :

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 ^{er} Semestre	63,7	48,6	+31,3%
3 ^{ème} Trimestre	40,5	34,7	+16,4%
Cumul 31 déc. 2019 (9 mois) ⁵³	104,2	83,3	+25,1%

Sur la base des hypothèses décrites ci-dessus ainsi que sur la base des chiffres au 31 décembre 2019 mentionnés ci-dessus, le Groupe prévoit d'atteindre au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020 les résultats « consolidés »⁵⁴ annuels suivants :

- un chiffre d'affaires compris entre 127 et 133 M€
- et un taux de Résultat Opérationnel Courant de l'ordre de 16%.

Dans la mesure où le Groupe entend investir des montants élevés dans ses coûts de développement de jeux vidéo afin de favoriser sa croissance, il n'envisage pas verser de dividende au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020.

⁵³ Les chiffres NACON donnés au 31 décembre 2019 ont été compilés en rajoutant 6 mois de chiffres combinés sur la période 1^{er} avril 2019 – 30 septembre 2019 (issu des comptes combinés en section 18.2) aux 3 mois de chiffres consolidés estimés couvrant la période 1^{er} octobre 2019 – 31 décembre 2019.

⁵⁴ Les chiffres NACON donnés au 31 mars 2020 ont été compilés en rajoutant 6 mois de chiffres combinés sur la période 1^{er} avril 2019 – 30 septembre 2019 (issu des comptes combinés en section 18.1 et 18.2) aux 6 mois de chiffres consolidés estimés couvrant la période 1^{er} octobre 2019 – 31 mars 2020.

12. ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION

La Société, initialement constituée sous la forme d'une société par actions simplifiée, a été transformée en société anonyme à conseil d'administration par l'assemblée générale du 22 janvier 2020.

Le fonctionnement de la Société sous la forme d'une société anonyme est décrit dans les statuts et repris à la présente section 12 du Document d'enregistrement.

Le Conseil d'administration a opté pour la réunion des fonctions de Président du Conseil d'administration et de Directeur Général.

12.1 DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS

12.1.1 **Direction Générale**

12.1.1.1 *Le Président Directeur-Général*

Le conseil d'administration a décidé, lors de sa réunion du 22 janvier 2020, de ne pas dissocier les fonctions de Président du Conseil d'Administration de celles de la Direction Générale ; cela permet, dans un environnement en constante évolution et particulièrement concurrentiel d'assurer la cohésion entre la stratégie et les fonctions opérationnelles et ainsi de favoriser et de rendre plus efficace le processus des décisions.

Le Conseil d'administration réuni le 22 janvier 2020 a décidé de nommer Monsieur Alain Falc aux fonctions de Président-Directeur Général.

Monsieur Alain Falc exerce ses fonctions de Président-Directeur Général sans autre limitation de pouvoirs que celles prévues par les textes en vigueur, concernant les pouvoirs spécifiques du Conseil d'Administration ou de l'Assemblée générale des actionnaires. Le Président Directeur Général a la faculté de déléguer partiellement ses pouvoirs à un ou plusieurs mandataires.

Se référer à la section 5.1.1.3.2 pour consulter la biographie de M. Alain Falc.

12.1.1.2 *Le Directeur-Général Délégué*

M. Laurent Honoret a été nommé par le Conseil d'Administration du 22 janvier 2020 en qualité de Directeur Général Délégué.

Se référer à la section 5.1.1.3.2 pour consulter la biographie de M. Laurent Honoret.

12.1.1.3 Composition de la Direction Générale

A ce jour la direction générale est composée de :

Nom	Mandat	Date de 1 ^{ère} nomination et fin de mandat	Principales fonctions hors de la Société
Alain FALC	Président- Directeur Général	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020. Echéance du mandat : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2025	. Président SAS Games.fr . Président-Directeur Général de Bigben Interactive ⁵⁵
Laurent HONORET	Directeur Général Délégué	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020. Echéance du mandat : indéterminée	. Directeur Général Délégué de Bigben Interactive ⁴⁷

Le Président-Directeur Général et le Directeur Général Délégué de la Société ont pour adresse professionnelle le siège de la Société.

Le Président Directeur Général et le Directeur Général Délégué disposent de l'expérience et l'expertise en matière de direction et de gestion au regard des fonctions qu'ils occupaient précédemment auprès de la société Bigben Interactive comme il ressort de leurs parcours respectifs présentés aux sections 12.1.1.1 et 12.1.1.2.

12.1.2 Le Conseil d'administration de NACON

12.1.2.1 Membres du Conseil d'administration

Le Conseil d'administration de la Société compte sept membres nommés par l'assemblée générale de la Société du 22 janvier 2020. Parmi les sept membres du Conseil d'administration, deux sont considérés par la Société comme des administrateurs indépendants au regard des conditions définies par le Code de gouvernance Middlenext.

Le tableau ci-dessous présente la composition du conseil d'administration à la date du Document d'enregistrement, ainsi que les mandats des membres du conseil d'administration de la Société au cours des cinq dernières années :

⁵⁵ Messieurs Alain Falc et Laurent Honoret, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société Bigben Interactive ont décidé, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, de démissionner de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive ; il est précisé que Monsieur Alain Falc conserve son mandat de Président du conseil d'administration de la société Bigben Interactive.

Nom et adresse professionnelle	Mandat	Date de 1 ^{ère} nomination et fin de mandat	Autres fonctions dans la Société	Autres fonctions en dehors de la Société (Groupe et hors Groupe) et au cours des cinq dernières années
Alain FALC Siège social de la Société	Président-Directeur Général et administrateur	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Néant	Mandats au sein de sociétés françaises : . Président SAS Games.fr . Président-Directeur Général de Bigben Interactive ⁵⁶ Mandats au sein de sociétés étrangères : . Administrateur Bigben Interactive HK Ltd (Hong Kong) . Gérant de AF Invest SPRL Mandats échus au cours des 5 derniers exercices . Président SAS Modelabs Group . Président SAS World GSM . Administrateur Bigben Interactive Belgium SA (Benelux)
Sébastien BOLLORÉ Tour Bolloré 31-32, quai de Dion-Bouton 92811 Puteaux Cedex	Administrateur (représentant de Nord Sumatra, actionnaire principal de la société Bigben Interactive)	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Néant	Mandats au sein de sociétés françaises : - <i>Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré</i> . Directeur du développement . Président d'Omnium Bolloré . Administrateur de Blue Solutions, Bolloré SE, Bolloré Participations SE, Financière V, Omnium Bolloré, Société Industrielle et Financière de l'Artois et Financière de l'Odé SE. . Représentant permanent de Plantations des Terres Rouges au Conseil de Compagnie du Cambodge . Membre du Conseil de Surveillance de Sofibol - <i>Autres fonctions et mandats :</i> . Administrateur de Gameloft SE . Administrateur de Bigben Interactive Mandats au sein de sociétés étrangères : - <i>Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré</i> . Chairman et Director de Blue LA Inc . Director de Bolloré Services Australia Pty Ltd - <i>Autres fonctions et mandats :</i> . CEO et Chairman de la société Magic Arts Pty Ltd Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : . Représentant permanent de SocFrance au Conseil de Financière de l'Odé.

⁵⁶ Messieurs Alain Falc et Laurent Honoret, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société Bigben Interactive ont décidé, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, de démissionner de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive ; il est précisé que Monsieur Alain Falc conserve son mandat de Président du conseil d'administration de la société Bigben Interactive.

<p>Jacqueline De Vrieze</p> <p>Siège social de la Société</p>	<p>Administrateur</p>	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Néant</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : . Directeur Général SAS Games.fr . Administrateur de Bigben Interactive Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Néant</p>
<p>Florence Lagrange</p> <p>10 rue Lincoln 75008 Paris</p>	<p>Administrateur Indépendant</p>	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Néant</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : . Administrateur de Bigben Interactive . Présidente de Trusteam Lab Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Néant</p>
<p>Sylvie Pannetier</p> <p>Siège social de la Société</p>	<p>Administrateur</p>	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Trésorière (salarié) Membre du comité d'audit</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : Administrateur de Bigben Interactive Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Néant</p>
<p>Jean-Christophe Thiery</p> <p>Canal + 1 place du Spectacle, 92130 Issy-les-Moulineaux</p>	<p>Administrateur (représentant de Nord Sumatra, actionnaire principal de la société Bigben Interactive)</p>	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Néant</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : - <i>Au sein du Groupe Canal + :</i> . Président du Conseil de Surveillance du Groupe Canal +, . Représentant permanent de SECP au Conseil d'Administration de Médiamétrie - <i>Au sein du Groupe Bolloré :</i> . Président et Directeur Général de Bolloré Telecom . Président de Compagnie de Treboul . Président de Rivaud Loisirs Communication . Président du Conseil d'Administration et administrateur de Matin Plus . Membre du Comité Stratégique de 2^{ème} Regard. - <i>Autres fonctions et mandats :</i> Administrateur de Bigben Interactive Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant Mandats échus au cours des 5 derniers exercices - <i>Au sein du Groupe Canal + :</i> . Président du Directoire du Groupe Canal + - Président du Conseil de Surveillance de Studio Canal</p>

				<ul style="list-style-type: none"> - Président du Conseil d'Administration de Société d'Édition de Canal + - <i>Au sein du Groupe Bolloré</i> . Président Directeur Général et administrateur de Bolloré Média Digital, Conseils Sondages et Interviews, CSA et CSTO. . Président de Bolloré Média Régie. . Président de Direct Panel. . Représentant permanent : <ul style="list-style-type: none"> . de Bolloré au Conseil d'administration de CSTO . CSTO au Conseil d'Administration de CSA . CSTO au Conseil d'Administration de CSI . Représentant permanent de Bolloré au Conseil d'Administration de CSA TMO Holding . Représentant permanent de Financière Moncey au CA de Rivaud Média . Administrateur d'Euro Média Group . Représentant permanent de Société Industrielle et Financière de l'Artois au Conseil d'administration de Rivaud Innovation
<p>Richard Mamez</p> <p>6 Avenue de New York, 75 016 Paris</p>	Administrateur Indépendant	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020</p> <p>Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	Néant	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <p>Président SAS TPI</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <p>Administrateur de Bigben Interactive</p> <p>Pdt SAS Groupe Berger</p> <p>Gérant SARL Opus Musique</p> <p>Pdt de Parfam SAS</p> <p>Pdt de Aladin SAS</p> <p>Pdt Lampe Berger USA</p>

Lors de la nomination ou du renouvellement du mandat de chaque administrateur, une information sur son expérience et sa compétence est communiquée dans le rapport annuel et à l'assemblée générale. La nomination de chaque administrateur fait l'objet d'une résolution distincte, conformément à la recommandation N°9 du code Middlenext.

12.1.2.2 Représentation équilibrée des femmes et des hommes au sein du conseil d'administration

L'article L. 225-18-1 du Code de commerce prévoit que le conseil d'administration des sociétés dont les actions sont admises à la négociation sur un marché réglementé doit comprendre au moins 40% d'administrateurs de chaque sexe. A la date du Document d'enregistrement, le conseil d'administration comprend quatre hommes et trois femmes, soit 43% et 57% des membres du conseil d'administration. Par conséquent, la composition du conseil d'administration sera conforme aux dispositions de l'article précité.

12.1.2.3 Administrateurs indépendants

En date du 22 janvier 2020, le Conseil d'administration s'est réuni et a défini les critères devant servir à la qualification d'administrateur indépendant, et ce en application de la recommandation N°3 du Code Middlenext. Ainsi, le membre indépendant du Conseil doit :

- ne pas avoir été, au cours des cinq dernières années, et ne pas être salarié ni mandataire social dirigeant de la société ou d'une société de son groupe,
- ne pas avoir été, au cours des deux dernières années, et ne pas être en relation d'affaires significative avec la société ou son groupe (client, fournisseur, concurrent, prestataire, créancier, banquier, etc.),
- ne pas être actionnaire de référence de la société ou détenir un pourcentage de droit de vote significatif,
- ne pas avoir de relation de proximité ou de lien familial proche avec un mandataire social ou un actionnaire de référence,
- ne pas avoir été, au cours des six dernières années, commissaire aux comptes de l'entreprise.

Le Conseil d'Administration a, le 22 janvier 2020, (post nomination des administrateurs de NACON), procédé à l'évaluation de l'indépendance des administrateurs et a considéré à l'issue de cet examen que doivent être qualifiés d'Administrateur indépendant : Madame Florence Lagrange et Monsieur Richard Mamez.

12.1.2.4 Durée des mandats des membres du Conseil

La durée du mandat des Administrateurs est fixée à 6 ans. L'Assemblée Générale peut, en toute circonstance, révoquer un ou plusieurs Administrateurs et procéder à leur remplacement, même si cette révocation ne figurait pas à l'ordre du jour.

12.1.2.5 Déontologie des membres du Conseil

Conformément à la recommandation N°1 du code Middlenext, chaque administrateur est sensibilisé aux responsabilités qui lui incombent au moment de sa nomination et est encouragé à observer les règles de déontologie relatives à son mandat et notamment :

- la recherche de l'exemplarité implique, à tous moments, un comportement cohérent entre paroles et actes, gage de crédibilité et de confiance,
- au moment de l'acceptation du mandat, chaque membre du conseil prend connaissance des obligations en résultant et, notamment, celles relatives aux règles légales de cumul des mandats,
- au début de l'exercice de son mandat, il signe le règlement intérieur du conseil qui fixe, entre autres, le nombre minimum d'actions de la société que doit détenir chaque membre du conseil, sous réserve des dispositions statutaires,
- au cours du mandat, chaque administrateur se doit d'informer le conseil de toutes situations de conflit d'intérêts éventuelles (client, fournisseur, concurrent, consultant...) ou avérées (autres mandats) le concernant,
- en cas de conflit d'intérêts, et en fonction de sa nature, l'administrateur s'abstient de voter, voire de participer aux délibérations, et à l'extrême, démissionne,
- chaque membre du conseil est assidu et participe aux réunions du conseil et des comités dont il est membre,
- chaque membre du conseil s'assure qu'il a obtenu toutes les informations nécessaires et en temps suffisant sur les sujets qui seront évoqués lors des réunions,
- chaque membre du conseil respecte un véritable secret professionnel à l'égard des tiers,
- chaque membre du conseil assiste aux réunions de l'assemblée générale.

12.1.2.6 Biographie des administrateurs

Conformément à la recommandation n°8 du code Middledenext, un descriptif des fonctions et parcours des administrateurs nommés à ce jour est présenté ci-dessous :

Alain Falc : Président du conseil d'administration.

La biographie de Monsieur Alain Falc figure à la section 5.1.1.3.2 du Document d'enregistrement.

Sébastien Bolloré : Administrateur

Expertise et expérience en matière de gestion.

Après des études à Gerson et à Saint-Jean-de-Passy, Sébastien Bolloré a obtenu son baccalauréat et a suivi des études de gestion à l'ISEG puis à UCLA (Californie). Présent plus de la moitié de son temps en Australie, Sébastien Bolloré conseille le Groupe Bolloré grâce à sa connaissance des nouveaux médias et des évolutions technologiques.

Il est administrateur de Bigben Interactive SA depuis sa nomination par l'assemblée générale du 28 juillet 2010.

Jacqueline De Vrieze : Administrateur

Autodidacte

Après une première expérience dans le domaine des soins de la personne (salon de coiffure et institut d'esthéticiennes) de 1976 à 1987, Jacqueline De Vrieze crée une entreprise de gymnastique douce et de soins esthétiques dans un centre de remise en forme.

En 1989, elle rejoint la société de magasins de vente au détail devenue aujourd'hui Games.fr, comme responsable de magasins avant d'en devenir la directrice en 1995. Elle conduit la transformation de ce réseau de boutiques en un site de vente en ligne au début de la décennie en cours.

Elle est administrateur de la société Bigben Interactive.

Madame Jacqueline De Vrieze est la compagne du Président-Directeur Général, Monsieur Alain Falc.

Sylvie Pannetier : Administrateur

Diplôme d'Etudes Comptables et Financières (DECF).

A l'issue de ses études, Sylvie Pannetier intègre Bigben Interactive en février 1995 au service financier et voit ses fonctions évoluer de la comptabilité fournisseurs à la trésorerie, en passant par le crédit management au cours des 20 ans passés dans la société.

Elle gère aujourd'hui une équipe de 9 personnes et est en charge de la Trésorerie du Groupe et du Credit management des sociétés Bigben Interactive et Bigben Connected.

Elle est administrateur de la société Bigben Interactive depuis sa nomination par l'assemblée générale du 31 août 2015.

Jean Christophe Thiery : Administrateur

IEP, licence d'administration publique, ENA.

Après un début de carrière dans le corps préfectoral, Jean Christophe Thiery rejoint le Groupe Bolloré en 2002 pour devenir Directeur Général de la chaîne Direct 8 en 2005.

Il est nommé Président de Bolloré Média (pôle média du groupe Bolloré) en novembre 2008 à la suite de Vincent Bolloré, avec pour mission d'en poursuivre la consolidation et le développement dans le

domaine des médias et des télécoms. Jean Christophe Thiery est par ailleurs Directeur Général du Groupe Bolloré, pôle communications et médias et Président du Conseil de Surveillance de Canal+.

Florence Lagrange : Administrateur

DEA d'économie.

Florence Lagrange a commencé sa carrière comme journaliste financier, avant d'intégrer une société de gestion (Fontenay Gestion) en tant qu'analyste buy-side. Après avoir été 10 ans gérante au sein d'une société de gestion indépendante (Trusteam Finance) qui met en œuvre dans sa gestion une approche extra-financière des entreprises, basée sur la satisfaction client, elle y est désormais directrice de la recherche.

Elle est administrateur de la société Bigben Interactive depuis sa nomination par l'assemblée générale du 21 juillet 2017.

Richard Mamez : Administrateur

Après une première expérience marketing dans l'alimentaire à l'international chez Ferrero en Italie, Richard Mamez rejoint le secteur des loisirs. D'abord dans le ski (Look, Lange) comme directeur marketing international avant d'assumer la direction générale de diverses entreprises du secteur (Browning, Look, Jeanneau). C'est en 1996 qu'il aborde le secteur du jouet avec la direction générale de Majorette jusqu'à sa reprise par Smoby en 2005 puis y revient en 2008 comme président afin d'en réaliser la cession au Groupe Simba en 2010.

A partir de 2011, Richard Mamez prend la présidence du Groupe Berger (parfum d'intérieur) et développe les ventes digitales avec la création d'un réseau de plus de 100 boutiques en Asie, avant d'en organiser en 2018 la cession du groupe au Fonds Argos Wityu.

Il a été administrateur de Bigben Interactive de 2010 à 2016, depuis sa nomination par l'assemblée générale mixte en date du 28 juillet 2010, puis a été nommé censeur en juillet 2016, 2017 et 2018.

12.1.2.7 Autres mandats des administrateurs

Les mandats exercés par les administrateurs au sein du Groupe et en dehors du Groupe sont présentés dans le tableau figurant en section 12.1.2.1. du Document d'enregistrement.

Chacune des personnes mentionnées à la présente section, au cours des cinq dernières années :

- n'a fait l'objet d'une condamnation pour fraude, d'une incrimination ou d'une sanction publique officielle prononcée contre lui par les autorités statutaires ou réglementaires ;
- n'a été empêché d'agir en qualité de membre d'un organe d'administration, de direction ou de surveillance ou d'intervenir dans la gestion ou la conduite des affaires d'un émetteur.
- n'a fait l'objet d'incriminations ou de sanctions publiques officielles prononcées par des autorités statutaires ou réglementaires.

12.2 CONFLITS D'INTÉRÊT AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE

A la connaissance de la Société, il n'existe aucun conflit d'intérêt potentiel entre les devoirs des membres du Conseil d'Administration à l'égard de Bigben Interactive et leurs intérêts.

Il n'existe pas de conflit d'intérêt potentiels entre les devoirs à l'égard de l'émetteur des personnes présentées ci-dessus et leurs intérêts privés et/ou d'autres devoirs. Par ailleurs, aucun arrangement ou accord n'a été conclu avec les principaux actionnaires, des clients, des fournisseurs ou autres en vertu duquel l'une quelconque des personnes présentées ci-dessus a été sélectionnée en tant que membre du conseil d'administration ou membre de la direction générale.

13. REMUNERATIONS ET AVANTAGES

La Société, constituée sous la forme d'une société par actions simplifiée en date du 18 juillet 2019, a été transformée en société anonyme par décision de l'assemblée générale des associés du 22 janvier 2020, dans la perspective de l'admission aux négociations sur le marché réglementé Euronext Paris d'une partie des actions ordinaires composant le capital de la Société.

La Société ayant bénéficié de l'apport partiel d'actif de la branche d'activité « Pôle Gaming » effectué par la société Bigben Interactive en date du 31 octobre 2019, les informations présentées ci-dessous sont fournies sur la base des rémunérations historiques perçues, par les personnes concernées, au titre de leurs fonctions au sein du Groupe Bigben Interactive, préalablement à l'opération d'apport partiel d'actifs.

L'information en matière de rémunération des mandataires sociaux est établie conformément à la Position-Recommandation de l'AMF DOC-2014-14 intitulé « *Guide d'élaboration des documents de référence adapté aux valeurs moyennes* ».

13.1 RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES

13.1.1 Rémunération de la Direction Générale

13.1.1.1 Informations sur les rémunérations

L'intégralité de la rémunération Bigben Interactive SA d'Alain Falc et de Laurent Honoret a été affectée à la Société NACON lors de l'établissement des comptes combinés annuels aux 31 mars 2017, 2018 et 2019 présents en section 18.1.

Tableau de synthèse des rémunérations, fixes et variables, options et actions, attribuées à chaque dirigeant mandataire social de la Société, au titre de leurs fonctions au sein des sociétés du Groupe Bigben Interactive (tableau 1)

Alain Falc, Président Directeur Général	Exercice 2017/2018	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice (1)	352K€	352K€
Valorisation des rémunérations variables pluriannuelles attribuées durant l'exercice		
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice		
Valorisation des actions gratuites attribuées au cours de l'exercice		
TOTAL	352K€	352K€

(1) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par NACON et ses filiales à Alain FALC ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Alain FALC à hauteur de 132 478€ pour l'exercice 2017/2018 et de 131 592€ pour l'exercice 2018/2019.

Laurent Honoret, Directeur Général Délégué	Exercice 2017/2018	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice	127 K€	148 K€
Valorisation des rémunérations variables pluriannuelles attribuées durant l'exercice		
Valorisation des options attribuées au cours de l'exercice		
Valorisation des actions gratuites attribuées au cours de l'exercice	19 K€	16 K€
TOTAL	146 K€	164 K€

Tableau récapitulatif des rémunérations de chaque dirigeant mandataire social (tableau 2)

Alain Falc	Exercice 2017/2018		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Président Directeur Général				
rémunération fixe (1)	352 K€	352 K€	352 K€	352 K€
rémunération variable annuelle				
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur	20 K€	20 K€	20 K€	20 K€
avantages en nature				
TOTAL	372 K€	372 K€	372 K€	372 K€

- (1) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par NACON et ses filiales à Alain FALC ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Alain FALC à hauteur de 132 478€ pour l'exercice 2017/2018 et de 131 592€ pour l'exercice 2018/2019.

Laurent Honoret	Exercice 2017/2018		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Directeur Général Délégué				
rémunération fixe	127 K€	127 K€	128 K€	128 K€
rémunération variable annuelle (1)			20 K€	20 K€
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur				
avantages en nature				
TOTAL	127 K€	127 K€	148 K€	148 K€

- (1) La rémunération variable de Monsieur Honoret correspond à une prime versée sur objectifs (atteinte d'un niveau de résultat opérationnel courant prédéterminé).

La Société n'a pris aucun engagement au bénéfice de ses mandataires sociaux, correspondant à des éléments de rémunération, des indemnités ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la prise, de la cessation ou du changement de leurs fonctions ou postérieurement à celles-ci.

13.1.1.2 Autres éléments de rémunérations

Options de souscription ou d'achat d'actions attribuées aux dirigeants mandataires sociaux ou levées par ces derniers (tableaux 4, 5, 8 et 9)

Durant les exercices clos au 31 mars 2018 et au 31 mars 2019, aucune option de souscription d'actions n'a été attribuée à des mandataires sociaux du Groupe, ni levée durant l'exercice par des dirigeants mandataires sociaux.

Actions attribuées gratuitement aux mandataires sociaux

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Laurent Honoret Directeur Général Délégué	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions attribuées durant l'exercice	Valorisation des actions selon la méthode retenue pour les comptes combinés	Date d'acquisition	Date de disponibilité	Conditions de performance
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2019 Date : 04 sept. 2019	1 200	13 848 €	04 sept. 2020	04 sept. 2022	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2020
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	1 500	16 170 €	03 sept. 2019	03 sept. 2021	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2019
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	2 000	19 120 €	31 août. 2018	03 sept. 2020	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2018
TOTAL		4 700	49 138 €			

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Sylvie Pannetier Administrateur	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions attribuées durant l'exercice	Valorisation des actions selon la méthode retenue pour les comptes combinés	Date d'acquisition	Date de disponibilité	Conditions de performance
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2019 Date : 04 sept. 2019	400	4 616 €	04 sept. 2020	04 sept. 2022	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2020
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	500	5 390 €	03 sept. 2019	03 sept. 2021	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2019

Plan Bigben Interactive	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	700	6 692 €	31 août. 2018	03 sept. 2020	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2018
TOTAL		1 600	16 698 €			

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles (tableau 7)			
Laurent Honoret Directeur Général Délégué	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions devenues disponibles durant l'exercice 2019/2020	Conditions d'acquisition
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2016 Date : 31 août 2016	3 000	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2017 atteint ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		3 000	

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles (tableau 7)			
Sylvie Pannetier Administrateur	N° et date d'attribution du plan	Nombre d'actions devenues disponibles durant l'exercice 2019/2020	Conditions d'acquisition
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2016 Date : 31 août 2016	1 000	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2017 atteint ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		1000	

HISTORIQUE DES ATTRIBUTIONS GRATUITES D'ACTIONS (tableau 10)				
INFORMATION SUR LES ACTIONS ATTRIBUEES GRATUITEMENT				
	Plan n° AGA2016	Plan n° AGA2017	Plan n° AGA2018	Plan n° AGA2019
Date d'assemblée	AG 22/07/2016	AG 21/07/2017	AG 20/07/2018	AG 19/07/2019
Date du conseil d'administration	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	04/09/2019
Nombre total d'actions attribuées gratuitement dont le nombre attribuées aux				

<i>mandataires sociaux</i>				
<i>Laurent Honoret</i>	3000	2000	1500	1200
<i>Sylvie Pannetier</i>	1000	700	500	400
Date d'acquisition des actions (1)	31 août. 2017	31 août. 2018	03 sept. 2019	04 sept. 2020
Date de fin de période de conservation	31 août. 2019	31 août. 2020	03 sept. 2021	04 sept. 2022
Nombre d'actions souscrites au 1 ^{er} décembre 2019	4000	2700	2000	0
Nombre cumulé d'actions annulées ou caduques	0	0	0	0
Actions attribuées gratuitement restantes en fin d'exercice	4000	2700	2000	1600

(1) *Les conditions de performance.*

- Plan AGA 2016 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2017 atteint => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2017 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2018 atteint => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2018 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2019 atteint => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2019 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2020 – en attente

Récapitulatif des conditions de rémunération et autres avantages consentis aux dirigeants mandataires sociaux

Dirigeants Mandataires Sociaux	Contrat de Travail		Régime de retraite supplémentaire		Indemnités ou avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la cessation ou du changement de fonctions.		Indemnité relatives à une clause de non-concurrence	
	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non
Alain Falc Président Directeur Général Mandat débuté le 22 janvier 2020 pour six exercices		X		X		X		X
Laurent Honoret Directeur Général Délégué Mandat débuté le 22 janvier 2020 pour une durée indéterminée		X		X		X		X

Prêts et garanties accordés ou constitués en faveur des membres des organes d'administration, de direction ou de surveillance de la Société

Néant.

13.1.2 Rémunération des membres du Conseil d'Administration

13.1.2.1 Politique de rémunérations des membres du Conseil d'Administration

Les administrateurs perçoivent une rémunération au titre de leur activité. Celle-ci est allouée par l'Assemblée Générale et répartie par le Conseil, sur la base d'un montant forfaitaire par présence effective aux réunions du conseil et des comités et en fonction des responsabilités assumées, en conformité avec les recommandations N°10 et N°13 du code Middledex.

Rémunération des administrateurs

Le Conseil d'administration respecte les recommandations du Code Middledex en définissant un mode de répartition de cette rémunération en fonction d'unités tenant compte des fonctions effectivement remplies par chacun des administrateurs (administrateur simple, membre de l'un des comités existants au sein de la Société, fonction de Président) tout en pratiquant un abattement proportionnel aux réunions auxquelles l'administrateur concerné n'aurait pas participé (principe d'assiduité).

L'enveloppe de 100.000 euros devant être approuvée sous condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext Paris au plus tard le 30 juin 2020 (l' « Introduction ») sera répartie en unités tenant compte des fonctions remplies individuellement par chaque Administrateur à savoir :

- 1 >. Deux unités pour chaque administrateur,
- 2 >. Une unité additionnelle pour les membres d'un comité,
- 3 >. Deux unités additionnelles pour le président.

étant précisé que le montant correspondant à une unité est obtenu en divisant l'enveloppe globale de rémunération par le nombre total d'unités à servir.

La rémunération globale sera ensuite répartie entre chaque administrateur en tenant compte de son assiduité. En conséquence, un abattement proportionnel aux réunions du conseil auxquelles l'administrateur concerné n'a pas participé, sera pratiqué sur l'enveloppe de jetons visée (voir 1>. ci-dessus) lui étant attribué. Cet abattement s'appliquera aussi aux rémunérations supplémentaires relatives aux membres de comités (voir 2>. ci-dessus), proportionnellement aux absences aux réunions de ces comités.

Au titre de l'exercice 2019 / 2020, la Société versera aux membres de son Conseil d'Administration un montant brut de 100.000 euros au prorata de l'exercice raccourci à titre de rémunération y compris 30.000 euros pour les membres du comité d'audit, sous condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext Paris au plus tard le 30 juin 2020.

13.1.2.2 Rémunérations des membres du Conseil d'Administration au cours des deux derniers exercices

Tableau sur les jetons de présence/rémunération d'activité et les autres rémunérations perçues par les mandataires sociaux non dirigeants (tableau 3)		
Mandataires sociaux non dirigeants	Montants versés au cours de l'exercice 2017/2018	Montants versés au cours de l'exercice 2018/2019
Monsieur Sébastien Bolloré Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité	10 000 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0€
Madame Jacqueline de Vrieze Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité	10 000 €	8 889 €
Autres rémunérations (1)	59 263 €	60 847 €

Madame Florence Lagrange Administrateur indépendant		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité	0 €	0€
Autres rémunérations	0 €	0€
Monsieur Richard Mamez Administrateur indépendant		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité	8 751 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0€
Madame Sylvie Pannetier Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité	15 000 €	15 000 €
Autres rémunérations (1) (2)	64 859 €	65 957 €
Monsieur Jean-Christophe Thiery Administrateur		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité	10 000 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0€

(1) Les autres rémunérations des administrateurs susmentionnés consistent en leurs salaires perçus ainsi qu'aux provisions engagement de retraite enregistrés au titre de leur emploi au sein du groupe.

(2) Il est précisé que ces rémunérations contiennent à la fois les rémunérations versées par NACON et ses filiales à Sylvie Pannetier ainsi que celles versées par la Société Bigben Connected SAS à Sylvie Pannetier à hauteur de 16 068€ pour l'exercice 2017/2018 et de 16 066€ pour l'exercice 2018/2019.

Ce tableau correspond aux rémunérations versées au cours des exercices 2017/2018 et 2018/2019. Les rémunérations des nouveaux administrateurs présents aux Conseils d'administration d'un exercice N sont versés au cours de l'exercice N+1.

Opérations sur titres réalisées par les mandataires sociaux et personnes assimilées (621-18-2 du Code Monétaire et Financier)

Néant.

Opérations sur titres réalisées par les mandataires sociaux et personnes assimilées (621-18-2 du Code Monétaire et Financier)

Néant.

13.1.3 Politique de rémunération des Dirigeants mandataires sociaux

13.1.3.1 Rémunération des dirigeants mandataires sociaux de la Société

Rémunération du Président-Directeur Général

Par décision du conseil d'administration du 22 janvier 2020, il a été décidé de fixer la rémunération et les avantages d'Alain Falc au titre de son mandat social de Président-Directeur Général de la Société, comme suit :

Rémunération fixe d'un montant de 180.000 euros brut annuel, versée mensuellement, soit 15.000 euros brut par mois. Il est également envisagé, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de Nacon sur le marché réglementé d'Euronext Paris, d'augmenter la rémunération de Monsieur Alain Falc au titre de son mandat de Président-Directeur Général, qui passerait d'un montant de 180.000 euros brut annuel à un montant de 240.000 euros brut annuel, versée mensuellement, soit 20.000 euros brut par mois à compter de la date d'introduction en bourse de la Société.

Monsieur Alain Falc pourra également percevoir, sur justification, au titre de ses fonctions de Président- Directeur Général, le remboursement des frais raisonnablement exposés dans le cadre de sa mission.

Il est précisé qu'en l'absence de rémunération variable annuelle, la rémunération d'Alain Falc en sa qualité de Président-Directeur Général de la Société, ne pourra en tout hypothèse excéder le montant indiqué ci-dessus.

Par ailleurs, Monsieur Alain Falc, conservera au sein du Groupe, une rémunération en qualité de salarié de Bigben Connected, filiale de la société-mère Bigben Interactive, d'un montant de 120.000 euros brut annuel.

A titre de précision, il convient de noter qu'il a été mis fin au contrat de travail de Monsieur Alain Falc au sein de la société mère Bigben Interactive, avec effet au 1^{er} jour de cotation des actions de la Société.

Autres éléments de rémunération et avantages

Rémunération des administrateurs

Le montant global annuel de la rémunération fixée par l'Assemblée générale est réparti entre l'ensemble des membres du conseil d'administration conformément à la règle définie par le Conseil d'administration présentée ci-avant.

À ce titre, le Président-directeur général perçoit, comme les autres membres du Conseil d'administration, deux unités au titre de son mandat d'Administrateur et, au titre de ses fonctions de Président du Conseil d'administration de la Société, deux unités additionnelles.

Le paiement des rémunérations est subordonné à la participation aux réunions du Conseil d'administration.

Un abattement est appliqué sur le montant total des jetons perçus, proportionnel au nombre de réunions du Conseil auxquelles le dirigeant concerné n'a pas participé.

Avantages en nature

A la différence des autres membres du Comité exécutif du Groupe, le Président-Directeur général ne bénéficie pas d'une voiture de fonction.

Indemnités accordées à l'occasion du départ

Le Président-Directeur général ne bénéficie pas, en cas de départ, de dispositions lui accordant à cette occasion une indemnité spécifique.

Retraite complémentaire

Le Président-Directeur général ne bénéficie pas de complément de retraite.

Rémunération du Directeur Général Délégué

Par décision du conseil d'administration du 22 janvier 2020, il a été décidé de fixer la rémunération et les avantages de Monsieur Laurent Honoret au titre de ses fonctions de Directeur Général Délégué de la Société, comme suit :

Rémunération fixe d'un montant de 120.000 euros brut par ans, versée mensuellement, soit 10.000 euros brut par mois.

Monsieur Laurent Honoret pourra également percevoir, sur justification, au titre de ses fonctions de Directeur Général Délégué, le remboursement des frais raisonnablement exposés dans le cadre de sa mission.

Monsieur Laurent Honoret bénéficiera d'une rémunération variable pouvant aller jusqu'à un montant de 25% de sa rémunération fixe brut annuelle, soit un maximum de 30.000 euros en fonction d'objectifs de performance déterminés.

A l'exception des rémunérations mentionnées ci-dessus, aucune rémunération exceptionnelle n'est prévue en faveur des dirigeants sociaux dans le cadre de l'introduction en bourse de la Société.

Autres éléments de rémunération et avantages

Avantages en nature

Véhicule de fonction en location (700€ par mois).

Indemnités accordées à l'occasion du départ

Le Directeur Général Délégué ne bénéficie pas, en cas de départ, de dispositions lui accordant à cette occasion une indemnité spécifique.

Retraite complémentaire

Le Directeur Général Délégué ne bénéficie pas de complément de retraite.

En cas d'admission des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris, il appartiendra à la prochaine assemblée générale annuelle de statuer sur les principes et critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments de rémunération et des avantages de toute nature des deux dirigeants mandataires sociaux pour l'exercice 2020/2021.

13.1.3.2 Rémunération des dirigeants mandataires sociaux du Groupe

La politique de rémunération et avantages de toute nature accordés aux dirigeants mandataires sociaux de la Société et du Groupe est conforme à la recommandation N°13 du code Middledenext. En effet, les principes de détermination des rémunérations répondent aux critères d'exhaustivité, d'équilibre, de benchmark, de cohérence, de lisibilité, de mesure et de transparence.

Aucun mandataire social dirigeant du Groupe ne bénéficie de rémunération différée, d'indemnité spécifique ou de dispositions dérogeant aux règles des plans d'actions gratuites ou des plans de stock-options en cas de départ, ou d'engagement de retraite, visés aux recommandations N°16, 17 et 18 du code Middledenext.

Attribution d'options et d'actions gratuites et autres titres

Stock-options :

La Société ne prévoit pas, à ce stade, de mettre en place une politique d'attribution de stock-options, telles que visées à la recommandation N°18 du code Middledenext, au profit des mandataires sociaux.

Actions Gratuites (AGA) :

La Société se réserve la possibilité de pouvoir distribuer des actions gratuites tant à ses salariés qu'à ses dirigeants mandataires sociaux. La Société estime que cette possibilité pourrait être exercée dans l'année suivant l'éventuelle introduction en bourse.

13.2 SOMMES PROVISIONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX

Il n'existe pas de schéma de retraite spécifique au profit des dirigeants et la Société n'a pas provisionné de sommes à cet égard.

Les dirigeants des sociétés du Groupe Bigben Interactive sont bénéficiaires d'une police d'assurance responsabilité civile des mandataires sociaux, souscrite par la Société. Il n'existe, au profit des mandataires sociaux, aucun engagement correspondant à des éléments de rémunération, des indemnités ou des avantages dus ou susceptibles d'être dus à raison de la prise, de la cessation ou du changement de fonctions ou postérieures à celles-ci.

La Société n'a pas provisionné de sommes aux fins de versement de pensions, retraites et autres avantages au profit des membres du Conseil d'administration.

14. FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION

14.1 DIRECTION DE LA SOCIÉTÉ

La composition et les informations relatives à la direction générale et au conseil d'administration de la Société font l'objet de développements présentés à la section 12 « Organes d'administration et de direction » du Document d'enregistrement.

14.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRATS LIANT LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES ET LA SOCIÉTÉ OU L'UNE DE SES FILIALES

A la connaissance de la Société, il n'existe pas, à la date du présent Document d'enregistrement, de contrats de service liant les membres du conseil d'administration ou membres de la direction à la Société ou à l'une quelconque de ses filiales et/ou prévoyant l'octroi d'avantages aux membres du conseil d'administration, au Président Directeur Général ou à un Directeur Général Délégué.

De même, à la connaissance de la Société, il n'existe pas, à la date du présent Document d'enregistrement, de contrats de service liant les membres du conseil d'administration ou membres de la direction à la Société ou au groupe Bigben Interactive.

14.3 CONSEIL D'ADMINISTRATION, COMITÉS SPÉCIALISÉS ET GOUVERNANCE D'ENTREPRISE

14.3.1 Conseil d'administration de NACON

La composition et les informations relatives au conseil d'administration font l'objet de développements présentés à la section 12 « Organes d'administration et de direction » du Document d'enregistrement.

14.3.2 Comités du conseil d'administration

14.3.2.1 Comité d'audit

Pour l'accomplissement de ses missions, le conseil d'administration est assisté d'un comité d'audit.

Composition du comité d'audit

Conformément aux dispositions (i) de l'article L. 823-19 du Code de commerce qui prévoit que « la composition de ce comité est fixée, selon le cas, par l'organe chargé de l'administration ou de la surveillance. Elle ne peut comprendre que des membres de l'organe chargé de l'administration ou de la surveillance en fonction dans la société, à l'exclusion de ceux exerçant des fonctions de direction. Un membre au moins du comité doit présenter des compétences particulières en matière financière, comptable ou de contrôle légal des comptes et être indépendant au regard de critères précisés et rendus publics par l'organe chargé de l'administration ou de la surveillance » et (ii) de la recommandation N° 6 du Code Middlednext, le comité d'audit sera composé de deux (2) membres, dont un (1) désigné parmi les membres indépendants du conseil d'administration de NACON lors de sa réunion du 22 janvier 2020. Les membres du comité d'audit doivent disposer de compétences particulières en matière financière et/ou comptable.

Ses membres, Monsieur Richard Mamez, administrateur indépendant, et Madame Sylvie Pannetier ont été choisis par le conseil. Madame Sylvie Pannetier, occupant les fonctions salariées de trésorière au sein de la Société, n'est pas considérée comme un membre indépendant du Comité d'audit.

Le conseil d'administration, lors de sa réunion du 22 janvier 2020, tenant compte de leur expérience professionnelle, a estimé qu'ils présentent les compétences requises au regard de l'article L. 823-19 du Code de commerce leur permettant, en qualité de membre du comité d'audit, d'évaluer les travaux de la Direction Financière et d'apporter leur avis d'expert.

La durée du mandat des membres du comité d'audit coïncide avec celle de leur mandat de membre du conseil d'administration. Il peut faire l'objet d'un renouvellement en même temps que ce dernier.

Le comité d'audit se réunira en mai 2020 dans le cadre de l'arrêté des comptes annuels au 31 mars 2020. Les Commissaires aux comptes assisteront aux séances du comité d'audit chargées d'analyser les résultats semestriels et annuels.

Attributions et missions du comité d'audit

La mission du comité d'audit est d'assurer le suivi des questions relatives à l'élaboration et au contrôle des informations comptables et financières afin de s'assurer de l'efficacité du dispositif de suivi des risques et de contrôle interne opérationnel, et le cas échéant, de formuler des recommandations pour en garantir l'intégrité. Les missions du Comité d'Audit ont été définies dans le Règlement Intérieur du 22 janvier 2020.

Sans préjudice des compétences du conseil, le comité d'audit est notamment chargé des missions suivantes :

- il suit le processus d'élaboration de l'information financière et, le cas échéant, formule des recommandations pour en garantir l'intégrité,
- il suit l'efficacité des systèmes de contrôle interne et de gestion des risques, ainsi que le cas échéant de l'audit interne, en ce qui concerne les procédures relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière, sans qu'il soit porté atteinte à son indépendance,
- il émet une recommandation sur les commissaires aux comptes proposés à la désignation par l'assemblée générale ou l'organe exerçant une fonction analogue. Cette recommandation adressée à l'organe chargé de l'administration ou l'organe de surveillance est élaboré conformément à la réglementation ; il émet également une recommandation à cet organe lorsque le renouvellement du mandat du ou des commissaires est envisagé dans les conditions définies par la réglementation,
- il suit la réalisation par le commissaire aux comptes de sa mission ; en ce qui concerne les entités d'intérêt public, il tient compte des constatations et conclusions du Haut conseil du commissariat aux comptes consécutives aux contrôles réalisés en application de la réglementation,
- il s'assure du respect par le commissaire aux comptes des conditions d'indépendance définies par la réglementation,
- il approuve la fourniture des services autres que la certification des comptes dans le respect de la réglementation applicable,
- il rend compte régulièrement à l'organe collégial chargé de l'administration de ses missions. Il rend également compte des résultats de la mission de certification des comptes, de la manière dont cette mission a contribué à l'intégrité de l'information financière et du rôle qu'il a joué dans ce processus. Il informe le conseil d'administration, sans délai, de toute difficulté rencontrée.

Le comité d'audit s'assurera de l'indépendance des commissaires aux comptes et vérifiera que le périmètre retenu pour la fourniture de Services Autres que la Certification des Comptes ne présente pas de risque pour leur indépendance compte tenu de l'objet et des conditions de réalisation.

Conformément à l'article L. 823-20 5° du Code de commerce, la Société pourra demander au conseil d'administration de la société que les services autres que la certification des comptes mentionnés à l'article L. 822-11-2 du Code de commerce, sur renvoi de l'article L. 823-19 6° dudit Code, soient exercés par son comité d'audit. Dans ce cas, ce dernier organe rend compte régulièrement des décisions ainsi adoptées à l'organe chargé de l'administration de la société contrôlée.

Présence d'autres personnes non-membres du comité d'audit

Le Président-Directeur général s'abstient de participer aux séances du comité d'audit tandis que le Secrétaire Général et / ou la Directrice Financière du Groupe représentent la Société et y participent à ce titre. Après avoir donné tous renseignements et précisions utiles, ces derniers sortent de la réunion pour laisser délibérer le Comité.

Si le conseil se réunissait un jour en formation de comité d'audit, le Président-Directeur général s'absenterait une partie de la réunion.

14.4 DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

14.4.1 Code de gouvernement d'entreprise

Afin de se conformer aux dispositions de l'article L. 225-37-4 du Code de commerce et sous la condition suspensive de l'admission des actions de NACON sur le marché Euronext Paris, la Société compte se référer dès son admission au code de gouvernement d'entreprise pour les valeurs petites et moyennes publié par Middlednext en septembre 2016 et validé en tant que code de référence par l'AMF (accessible sur le site www.middlednext.com dans la rubrique « Actualités »), dans la mesure où les principes qu'il contient seront compatibles avec l'organisation, la taille, les moyens et la structure actionnariale de la Société.

Le code Middlednext contient des points de vigilance qui rappellent les questions que le conseil d'administration doit se poser pour favoriser le bon fonctionnement de la gouvernance ainsi que des recommandations.

Le tableau ci-dessous présente la position de NACON par rapport à l'ensemble des recommandations édictées par le Code Middlednext à la date d'enregistrement du Document d'enregistrement :

Recommandations du Code Middlednext	Appliquée	Non appliquée
Le pouvoir de « surveillance »		
R1 : Déontologie des membres du conseil	X	
R2 : Conflits d'intérêts	X	
R3 : Composition du conseil – Présence de membres indépendants	X	
R4 : Information des membres du conseil	X	
R5 : Organisation des réunions du conseil et des comités	X	
R6 : Mise en place de comités	X	
R7 : Mise en place d'un règlement intérieur du conseil	X	
R8 : Choix de chaque administrateur	X	
R9 : Durée des mandats des membres du conseil		X (1)
R10 : Rémunération de l'administrateur	X	
R11 : Mise en place d'une évaluation des travaux du conseil	X	
R12 : Relations avec les « actionnaires »	X	
Le pouvoir « exécutif »		
R13 : Définition et transparence de la rémunération des dirigeants et mandataires sociaux	X	

R14 : Préparation de la succession des dirigeants		X (2)
R15 : Cumul contrat de travail et mandat social	X	
R16 : Indemnités de départ	X	
R17 : Régimes de retraites supplémentaires	X	
R18 : Stock-options et attribution gratuite d'actions	X	
R19 : Revue des points de vigilance	X	

(1) R9 : le conseil d'administration considère que la durée statutaire des mandats est adaptée aux spécificités de NACON, dans les limites fixées par la loi. La durée statutaire des mandats est de six (6) ans ; compte-tenu des dates de nomination (société nouvellement créée), le renouvellement n'est pas échelonné.

(2) R14 : cf. section 14.4.2.

14.4.2 Succession du dirigeant fondateur

Conformément à la recommandation n°14 du Code Middlednext qui conseille une réflexion régulière de la part du Conseil d'administration quant à la succession du dirigeant en exercice, le Conseil d'administration de NACON, lors de sa réunion du 22 janvier 2020, et après examen de ces éléments, a considéré que la succession du dirigeant fondateur n'est pas à l'ordre du jour compte tenu de sa volonté et de sa capacité à poursuivre le développement de la Société, le Conseil restant néanmoins vigilant sur la problématique de la succession de l'équipe dirigeante.

14.5 INFORMATION SUR LES PROCEDURES DE CONTRÔLE INTERNE ET DE GESTION DES RISQUES

A la date du Document d'enregistrement, NACON dispose de procédures de contrôle interne, relatives à l'information financière et comptable et résumées ci-après.

14.5.1 Les composantes du contrôle interne

14.5.1.1 Environnement de contrôle

Compte tenu de la taille de la société, le rôle de la direction et des principaux cadres dirigeants est prépondérant dans l'organisation du contrôle interne. Les acteurs clés qui participent au dispositif de contrôle interne sont les suivants :

- Le Président Directeur général :

Il définit et oriente la stratégie de NACON. Il est responsable de l'élaboration des procédures et des moyens mis en œuvre pour assurer le fonctionnement et le suivi du contrôle interne. Il assume le contrôle interne plus précisément dans le cadre de sa fonction de Directeur général avec le Conseil d'administration et l'assistance des Commissaires aux comptes.

- Le Conseil d'administration

Déterminant les orientations de l'activité de NACON et veillant à leur mise en œuvre, il s'attache notamment à examiner les documents comptables et financiers faisant l'objet d'une communication financière ainsi qu'à connaître des risques en lien avec le contrôle interne et externe de la société.

Chaque administrateur peut, de surcroît, compléter son information de sa propre initiative, le Président-Directeur général étant en permanence à la disposition du Conseil d'administration pour fournir les explications et les éléments d'information significatifs

- Les équipes financières et comptables

Elles assurent une double mission d'expertise et de contrôle, gérant le suivi budgétaire, la préparation des comptes, la réalisation des objectifs et de la stratégie de contrôle interne établis par le Président-Directeur général et la mise en œuvre des recommandations émises soit par la Direction Financière Groupe soit par les Commissaires aux Comptes.

14.5.1.2 Evaluation des risques

Dans l'exercice de ses activités, le Groupe est exposé à un ensemble de risques, pouvant impacter sa performance et l'atteinte de ses objectifs stratégiques et financiers.

Afin de mettre en œuvre les moyens de gérer ses risques, le Groupe a recensé les risques en amont avec les équipes de management et en aval avec les équipes opérationnelles et fonctionnelles.

La nature des principaux facteurs de risques, ainsi que des moyens de prévention ou d'action sont exposés dans la section 3 « Facteurs de risques » du présent document d'enregistrement.

Les domaines principaux étudiés sont :

- les risques liés à l'activité,
- les risques de marché et les risques financiers,
- les risques juridiques, réglementaires et fiscaux,
- les risques extra-financiers (sociaux et environnementaux),
- le risque de fraude.

A la demande du management, ces risques dont le niveau de maîtrise est insuffisant ou pourrait être amélioré peuvent faire l'objet d'une analyse de la part des acteurs du système de contrôle. Les dispositifs de contrôle interne sont alors conçus ou revus pour une meilleure efficacité en collaboration avec les équipes opérationnelles.

Les contrôles mis en place constituent un cadre de fonctionnement interne à la société et évoluent en permanence afin de devenir à terme de véritables outils de gestion des risques, utilisables à tous les niveaux de l'organisation.

14.5.1.2 Les activités de contrôle

Principales procédures de contrôle interne

Outre le dispositif de gestion des risques, NACON met en œuvre de nombreux processus de contrôle à tous les niveaux de la société.

L'organisation des fonctions supports permet une diffusion uniforme des grandes orientations et objectifs de la Direction Générale :

- Le département Contrôle de gestion groupe :
 - *Missions à caractère rétroactif (reporting, etc.)* :
Assure le suivi de la performance de la société grâce à un suivi opérationnel centré autour d'un reporting mensuel « Flash » de toutes les filiales du Groupe. Il prépare également les livrables pour les réunions du Comité exécutif (Euromeeting group) rassemblant la Direction Générale du groupe et des filiales et les directions opérationnelles et financières groupe, où sont étudiés les différents indicateurs du reporting, l'analyse des écarts entre les comptes réalisés et les prévisions initiales, et permettant d'affiner les prévisions trimestrielles, semestrielles, annuelles et pluriannuelles en fonction du réalisé et des perspectives de marché remontant des équipes locales et opérationnelles. Les contrôleurs de gestion groupe suivent l'ensemble du cycle de reporting financier et challengent constamment les filiales sur leur performance, leurs résultats et leur activité.

- *Missions à caractère prospectif :*
 Dans le cadre de sa gestion au quotidien, la société NACON a complété les procédures budgétaires et de reporting Siège et Groupe par la mise en place de fiches de gestion de type « memo deals » pour le suivi des contrats de distribution exclusive, d'édition ou de licence qui comportent des engagements financiers et/ou volumétriques.
 Chaque projet d'édition (en particulier les produits combinant accessoires et logiciels de jeu) fait l'objet d'un suivi analytique des coûts en amont, complétant l'analyse du potentiel commercial en aval (estimation du risque de retours client en fonction des sorties-caisse constatées sur le marché, etc).
- Le département Consolidation groupe : établit les comptes consolidés Groupe et communique si besoin les procédures comptables applicables au sein du Groupe. Il est garant du respect des normes et règlements en vigueur afin de donner une image sincère de l'activité et de la situation du Groupe.
- Le département Trésorerie Groupe : coordonne la gestion de trésorerie des filiales françaises et étrangères, notamment en supervisant les prévisions de trésorerie. Il s'assure de la bonne adéquation des politiques de gestion des risques de taux de change, et de liquidité et gère également les engagements hors bilan relatifs aux activités commerciales (lettres de crédit, cautions, ...). Il centralise et vérifie l'application des seuils d'autorisation attribués à un nombre limité de collaborateurs et aide à mettre en place les outils assurant un contrôle efficace (procédure de double signature, outils sécurisés des moyens de paiements, système d'autorisations et de signatures régulièrement mis à jour, contrôles aux accès informatiques, etc.). Il est à noter que la société NACON est depuis plusieurs années sur un logiciel de trésorerie EBICS TS qui permet des envois de règlements électroniques sécurisés sans l'usage de fax.
- La Direction Financière Groupe
 - Dans le cadre d'opérations financières variées (émission de titres donnant accès au capital, acquisitions potentielles, « management incentives », etc.), met en œuvre le volet financier de la décision de la Direction Générale dans le respect de la réglementation.
 - En matière fiscale, aidé de conseils externes, assiste et conseille les sociétés du Groupe tant françaises qu'étrangères dans l'analyse des aspects fiscaux de leurs projets. Elle assure, en collaboration avec les divers services internes, la sécurisation fiscale du Groupe en organisant la prévention, l'identification et la maîtrise des risques fiscaux.
- Le Secrétaire Général et le département Juridique Groupe : aidé de leurs avocats et conseils externes, spécialistes en droit des sociétés, droit des contrats, contentieux et propriété intellectuelle, assistent et conseillent les entités du groupe sur les affaires juridiques (acquisitions, contrats, baux, réglementation boursière, gouvernance d'entreprise, etc.) et coordonnent les études communes ou d'intérêt pour le Groupe.
- Les Directions des Systèmes d'Information (DSIs) : participent au choix des outils informatiques, veillent à leur cohérence et supervisent leurs évolutions, tant au niveau technique que fonctionnel. Les DSIs effectuent un suivi régulier de l'avancement des projets informatiques, s'assurent de leur adéquation en regard des besoins, de l'existant, des budgets, ... Les équipes de sécurité informatique ont la charge d'assurer et d'organiser la protection des activités de leurs entités, qu'il s'agisse, et sans s'y limiter, de la sécurité des applications, des systèmes d'informations, des locaux et ressources humaines et matérielles.

Systèmes d'informations

Dans un souci permanent d'améliorer son système d'information et de garantir l'intégrité des données comptables et financières, la société investit dans la mise en place et le maintien d'outils informatiques et procédures, répondant aux besoins et contraintes tant au niveau local que Groupe.

La sécurité des données informatiques et des traitements fait l'objet d'une attention particulière. Les équipes informatiques veillent constamment à améliorer les niveaux de contrôle qui garantissent la :

- disponibilité des services et des systèmes,
- disponibilité, confidentialité, l'intégrité et la traçabilité des données,
- protection des services connectés contre les accès non autorisés,
- surveillance du réseau contre les menaces internes et externes,
- sécurité et la restauration des données.

14.5.1.3 Information et Communication

Le Groupe a conscience du fait que l'information soit nécessaire à tous les niveaux de l'organisation afin d'assurer un contrôle interne efficace et de réaliser les objectifs de l'organisation. Qu'elles soient internes ou externes, financières, opérationnelles ou liées au respect des obligations légales et réglementaires ; l'ensemble des informations pertinentes, fiables et appropriées est identifié, recueilli et diffusé sous une forme et dans des délais convenables.

Les procédures de validation de l'information comptable et financière

Information comptable et financière

L'information comptable et financière de NACON est élaborée par la Direction Financière Groupe et le département Consolidation Groupe sous le contrôle du Président Directeur Général, la validation finale étant du ressort du Conseil d'Administration.

- Normes comptables

Les normes comptables du groupe sont conformes aux normes IFRS, émises par l'IASB et telles qu'adoptées par l'Union Européenne.

- Comptes sociaux

Les comptes de chaque filiale sont établis, sous la responsabilité de leur dirigeant, par les services comptables locaux qui s'assurent du respect des contraintes fiscales et réglementaires de leurs pays respectifs.

- Consolidation

La remontée des informations comptables trimestrielles s'effectue en fonction d'un calendrier défini par le département Consolidation Groupe et validé par la Direction Financière Groupe et selon les principes comptables IFRS du Groupe dans un logiciel central de consolidation sous la responsabilité du département consolidation. Ce logiciel permet remontée fiable et rapide des données et vise à sécuriser les comptes consolidés.

La société se donne les moyens de réduire et fiabiliser le processus de production des comptes consolidés. Le département consolidation ainsi utilise :

- des maquettes de saisie, réactualisées périodiquement, permettant aux filiales d'optimiser la compréhension et l'efficacité des outils, ainsi que de garantir l'homogénéité des données comptables et financières publiées,
- une matrice de passage entre les comptes sociaux de ses filiales et les comptes consolidés,
- et mène une veille constante permettant de suivre et anticiper l'évolution de l'environnement réglementaire applicable aux sociétés du Groupe.

- Les commissaires aux comptes

Les commissaires aux comptes de NACON procèdent à l'examen limité des comptes.

En dehors des périodes d'audit dédiées, des études préalables des problématiques comptables spécifiques permettent d'anticiper les clôtures et par là-même de réduire les délais d'établissement des comptes consolidés tandis que des revues de processus permettent aux commissaires aux comptes de s'assurer de la fiabilité des processus en place et d'appuyer leurs techniques d'audit sur les contrôles forts identifiés.

Au plan international, la revue des comptes dans les filiales est assurée par des commissaires aux comptes locaux effectuant toutes les diligences exigées dans les pays respectifs en matière de commissariat aux comptes et sous les directives des commissaires au compte du Groupe. Cette organisation contribue à l'harmonisation des procédures d'audit.

En tant que responsable de l'établissement des comptes et de la mise en œuvre des systèmes de contrôle interne comptable et financier, la direction générale échange avec les commissaires aux comptes.

Les commissaires aux comptes participent à l'ensemble des comités d'audit. Ils font part de leurs travaux sur les procédures, ainsi que de leurs conclusions sur les arrêtés de comptes au comité d'audit, auquel ils communiquent à cette occasion les points significatifs relevés lors de leurs travaux de contrôle.

Processus de validation et de communication de l'information financière externe

La Direction Financière du groupe diffuse, auprès des actionnaires, des analystes financiers, des investisseurs, etc., les informations financières nécessaires à la bonne compréhension de la stratégie du Groupe.

Tous les communiqués financiers et stratégiques sont revus et validés par la Direction Générale.

L'information financière est diffusée dans le strict respect des règles de fonctionnement des marchés et du principe d'égalité de traitement des actionnaires.

A noter que le Groupe maintient une liste des initiés qui font eux-mêmes l'objet d'une sensibilisation périodique à leurs devoirs de confidentialité et au respect des « fenêtres négatives » pour les transactions sur les actions de NACON.

Autre communication externe

La Direction Générale se tient à la disposition de tout interlocuteur externe tel que : les fournisseurs, les clients, les actionnaires, les analystes financiers afin de leur apporter un éclairage ou de répondre aux questions ayant trait au fonctionnement du système de contrôle interne du groupe.

Les communiqués de presse marketing ou financiers sont également envoyés à toute personne (communauté financière) ayant mentionné son souhait de suivre le groupe.

15. SALARIES

La Société considère que ses équipes constituent un actif majeur et que sur un marché particulièrement concurrentiel où l'expertise développée en France est unanimement reconnue, sa capacité à fidéliser ses collaborateurs est un élément important de sa réussite future.

15.1 NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIÉTÉ

Chiffres clés des trois derniers exercices fiscaux

Répartition des effectifs par entité juridique :

Par entité juridique	31/03/2019	31/03/2018	31/03/2017
NACON SA	96	89	77
Games.fr	7	8	9
Bigben Benelux	14	12	13
NACON HK	9	9	8
Bigben Interactive GmbH	18	21	19
NACON Spain SL	6	4	4
Bigben Interactive Italy	12	10	7
Cyanide	85		
Cyanide Canada	35		
Kylotonn	73		
Eko Software	34		
Total	389	153	137

Lors de l'exercice 2018/2019, les effectifs ont fortement augmenté, portés par les effectifs des trois studios nouvellement acquis Cyanide SA, Kylotonn SAS et Eko Software SAS mais également par le renforcement des équipes siège sur les activités d'Édition de jeux. Ainsi, l'effectif s'établit à 389 personnes au 31 mars 2019.

Chiffres clés des deux derniers comptes semestriels

Répartition des effectifs par entité juridique :

Par entité juridique	30/09/2019	30/09/2018
NACON SA	91	93
Games.fr	7	8
Bigben Benelux	14	12
NACON HK	10	9
Bigben Interactive GmbH	18	21
NACON Spain SL	6	4
Bigben Interactive Italy	12	10
Cyanide	91	74
Cyanide Canada	38	31
Kylotonn	80	
Eko Software	32	
Spiders	27	
RaceWard	4	
Total	430	262

Lors du 1^{er} semestre 2019/2020, les effectifs des studios ont encore augmenté du fait de l'entrée dans les effectifs Groupe des effectifs de deux nouveaux studios soit acquis à 100% par NACON (Spiders SAS) soit entré dans le périmètre de consolidation (RaceWard – Lunar Great Wall Studios S.r.l.). Ainsi, l'effectif s'établit à 430 personnes au 30 septembre 2019, auquel se rajoutent 21 stagiaires et intérimaires pour les studios.

15.2 PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE

Les membres du Conseil d'Administration et la Direction Générale de NACON ne disposent pas de participations ou stock-options dans la Société NACON⁵⁷.

15.3 PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ

15.3.1 Actionnariat des salariés

Les salariés du Groupe ne disposent pas, à la date du présent Document d'enregistrement, d'actions NACON, d'options ou de droits à acquérir des actions NACON.

La Société entend mettre en place une politique d'intéressement des salariés et des mandataires sociaux de la Société, afin de les faire participer aux résultats de la Société et à ses perspectives boursières. Ainsi, dans le cadre de l'admission de ses actions aux négociations sur le marché réglementé d'Euronext Paris, il a été proposé aux actionnaires de la Société lors de la réunion de l'assemblée générale du 22 janvier 2020 de délibérer sur une résolution ayant pour objet d'autoriser le conseil d'administration à procéder à des attributions gratuites d'actions aux salariés et mandataires sociaux de la Société et des sociétés qui lui sont liées dans les conditions prévues par les articles L.225-197-1 et suivants du Code de commerce, dans la limite de 2% du capital social à la date de décision de leur attribution. Le Conseil d'administration devra ensuite, selon les termes prévus par décision collective des actionnaires de la Société, fixer les termes et conditions desdites actions gratuites, et les critères d'attribution aux différents bénéficiaires.

La participation des salariés telle que définie à l'article 225-102 du Code de Commerce restant inférieure à 3 % du capital social de la Société, l'Assemblée Générale ne doit pas à ce jour procéder à la nomination d'un ou plusieurs administrateurs désignés sur proposition des salariés actionnaires.

Il n'est pas prévu d'introduire dans les statuts de la Société la possibilité d'une élection d'un ou plusieurs administrateurs par le personnel de la Société et/ou de ses filiales.

⁵⁷ Etant précisé que six membres du conseil d'administration, possède chacun une action de la Société au titre d'un prêt de consommation d'actions qui prendra automatiquement fin à l'issue de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext Paris.

16. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

16.1 RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE À LA DATE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT

A la date du présent Document d'enregistrement, le capital social de la Société s'élève à 65.097.988 euros divisé en 65.097.988 actions d'une valeur nominale de 1 euro, détenues intégralement par la société Bigben Interactive.

La société Bigben Interactive détient ainsi 100% du capital social et des droits de vote de la Société.

La loi prévoit la suspension en période d'offre publique de toute délégation dont la mise en œuvre est susceptible de faire échouer l'offre.

16.2 DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

A la date du présent Document d'enregistrement, la société Bigben Interactive détient 100% des droits de vote de la Société.

16.3 CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

Il est rappelé que la Société NACON est détenue à 100% par la Société Bigben Interactive. A l'issue de la réalisation de l'introduction en bourse, la société Bigben Interactive devrait conserver le contrôle de la Société.

A la date du présent Document d'enregistrement, la Société Bigben Interactive SA est elle-même détenue par le Groupe BOLLORE à hauteur de 20,1 % du capital et de 17,7 % des droits de vote bruts, notamment par le biais de la société Nord Sumatra.

Le Président Directeur Général de la Société, Monsieur Alain FALC, détient 13,2 % du capital social et 22,9 % des droits de vote bruts de la Société Bigben Interactive (directement et indirectement).

A la connaissance de la Société, aucun autre actionnaire ne détient, seul ou de concert, plus de 5 % du capital ou des droits de vote de la Société Bigben Interactive.

A la date du présent Document d'enregistrement, aucun actionnaire ne détient le contrôle de la société Bigben Interactive au sens des dispositions de l'article L.233-3 du Code de commerce, et donc indirectement de la Société.

Par conséquent la Société estime qu'il n'y a pas de risque que le contrôle soit indirectement exercé de manière abusive par l'un ou l'autre des actionnaires de la société Bigben Interactive, étant précisé que la composition actuelle du conseil d'administration, comportant deux administrateurs indépendants, deux administrateurs représentant l'actionnaire détenant, à cette date, le plus grand nombre d'actions de Bigben Interactive (Nord Sumatra, Groupe Bolloré), et deux cadres supérieurs du groupe Bigben Interactive, ainsi que Monsieur Alain Falc, apparaît équilibrée aux fins d'éviter toute situation de contrôle de manière abusive.

Enfin il est précisé que Messieurs Alain Falc et Laurent Honoret, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société Bigben Interactive ont décidé, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, de démissionner de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive. En conséquence, la direction opérationnelle de Bigben Interactive et celle de Nacon ne comporteraient aucun dirigeant commun, ce qui contribue également à réduire le risque de contrôle abusif de Bigben Interactive sur Nacon.

16.4 ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE

A la date du présent Document d'enregistrement, il n'existe pas d'accord dont la mise en œuvre pourrait entraîner un changement de contrôle de la Société.

Au niveau de la société Bigben Interactive, il n'existe aucun accord dont la mise en œuvre pourrait, à une date ultérieure, entraîner un changement de contrôle de la société Bigben Interactive, et ainsi indirectement de la Société, étant précisé que Messieurs Vincent et Sébastien Bolloré détiennent leurs actions de concert avec la société Nord Sumatra (Groupe Bolloré), et Monsieur Alain Falc détient sa participation dans la société Bigben Interactive de concert avec la société AF Invest.

Néanmoins, l'actionnariat historiquement très stable au niveau de la société mère Bigben Interactive ainsi que le fait qu'Alain Falc ait également un poste de mandataire social opérationnel dans le Groupe laisse présager d'une confiance dans la gestion et la stratégie adoptées par le Groupe tant qu'elles s'avéreront prudentes, justifiables, adaptées aux opportunités et conditions particulières du marché et génératrices de rentabilité.

16.5 ÉTAT DES NANTISSEMENTS

Toutes les actions composant le capital de la Société sont libres de tout nantissement.

17. TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES

17.1 OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES

La Société a conclu des conventions intra-groupe et avec des parties liées et notamment :

- des conventions avec ses propres filiales (intra-groupe NACON) ;
- des conventions avec la société Bigben Interactive (société mère).

Des filiales de la Société ont également conclu des conventions avec des filiales de la société Bigben Interactive.

L'ensemble de ces conventions est décrit à la section 6.3.

17.2 RAPPORTS DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES ÉTABLIS AU TITRE DES EXERCICES CLOS LES 31 MARS 2019, 2018 ET 2017

Non applicable compte tenu de la date d'immatriculation de la Société, à savoir le 18 juillet 2019.

Compte tenu du projet d'introduction en bourse, la société Bigben Interactive sera amenée à ne plus détenir l'intégralité du capital et des droits de vote de la Société ; ainsi, la Société examinera à compter de cette date et au cas par cas, toute convention conclue avec la société Bigben Interactive (et/ou ses filiales) afin de les soumettre, le cas échéant et conformément à la réglementation applicable, à la procédure des conventions réglementées.

18. INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR

La société NACON, filiale à 100% de la société Bigben Interactive SA, a été créée le 18 juillet 2019, afin de filialiser l'activité de jeux vidéo (« Gaming »⁵⁸) du groupe Bigben Interactive.

Cette filialisation s'est traduite par la réalisation d'un apport partiel d'actif de la société Bigben Interactive SA à la société NACON en date du 31 octobre 2019 avec effet rétroactif au 1er octobre 2019. Cet apport portait sur la branche autonome d'activité Gaming de la société Bigben Interactive SA composée notamment, (i) de son activité Gaming réalisée en interne, (ii) de l'ensemble de ses filiales dédiées à l'activité Gaming et composées à la fois de filiales opérationnelles historiques ou créées pour les besoins de cette opération et, (iii) des titres des studios de développement détenus par Bigben Interactive SA.

Les comptes combinés ci-après présentent une vision historique de la situation financière et les flux de l'activité Gaming, détournée dans le cadre de la réorganisation juridique.

18.1 INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES

18.1.1 Informations financières historiques auditées

⁵⁸ Conception, développement, édition / fabrication, commercialisation et distribution de logiciels et d'accessoires de jeux vidéo

COMPTES COMBINÉS

Exercices

31 mars 2017

31 mars 2018

31 mars 2019

1 COMPTES COMBINES AUX 31 MARS 2017, 2018 ET 2019

1.1 ETAT DE SITUATION FINANCIERE

<i>en milliers d'euros</i>	Notes	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Goodwill	1	23 454	1 088	1 088
Autres immobilisations incorporelles	2	52 139	21 815	14 606
Immobilisations corporelles	3	950	362	237
Titres mis en équivalence	4	44	535	47
Autres actifs financiers	5	514	257	53
Actifs d'impôts différés	6	3 269	2 734	1 687
Actifs non courants		80 370	26 790	17 718
Stocks	7	20 449	20 135	17 822
Créances clients	8	32 970	27 202	24 333
Autres débiteurs	9	6 787	4 083	4 461
Actifs d'impôts exigibles		1 096		
Trésorerie et équivalents de trésorerie	10	6 769	6 580	6 702
Actifs courants		68 071	58 000	53 318
TOTAL ACTIF		148 441	84 790	71 036
Contribution de Bigben Interactive		53 674	40 408	39 776
Réserves combinées		3 153	984	0
Résultat de la période		10 706	2 169	984
Ecarts de conversion		10	(2)	5
Capitaux propres part du groupe		67 544	43 559	40 765
Total des capitaux propres	16	67 544	43 559	40 765
Provisions à long terme	14	542	145	133
Passifs financiers à long terme	12	32 236	11 719	700
Passifs d'impôts différés	13	76		
Passifs non courants		32 855	11 864	833
Provisions à court terme	14	530	530	530
Passifs financiers à court terme	12	12 717	5 439	9 334
Fournisseurs		18 598	16 055	13 434
Autres créditeurs	15	15 703	6 744	5 719
Passifs d'impôts exigibles		494	600	422
Passifs courants		48 042	29 367	29 439
Total Passif et Capitaux Propres		148 441	84 790	71 036

1.2 ETAT DU RESULTAT NET ET DES AUTRES ELEMENTS DU RESULTAT GLOBAL

(en k€)	Notes	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'affaires	17	113 101	95 568	76 448
Achats consommés	18	(50 691)	(55 697)	(45 889)
Marge brute		62 410	39 872	30 559
Autres produits opérationnels	19	546	320	692
Autres achats et charges externes	20	(18 319)	(15 267)	(14 113)
Impôts et Taxes		(899)	(539)	(499)
Charges de Personnel	21	(9 834)	(9 299)	(8 536)
Autres charges opérationnelles		(544)	(496)	(97)
Amortissements des immobilisations		(20 817)	(10 864)	(6 976)
Résultat opérationnel courant		12 542	3 728	1 031
Plans d'actions gratuites et stock-options	22	(1 321)	(632)	(212)
Autres éléments opérationnels non récurrents	23	2 243		
Quote-part de résultat des sociétés MEE	24	(87)	57	(20)
Résultat opérationnel		13 377	3 152	798
Résultat financier	25	(383)	(855)	332
Résultat avant impôt		12 995	2 297	1 130
Impôts sur les bénéfices	26	(2 289)	(128)	(146)
Résultat net de la période		10 706	2 169	984
Ecart de conversion		12	-7	5
Résultat global de la période		10 718	2 162	989

Résultat par action

Le Groupe n'étant pas juridiquement constitué sur les trois périodes de 12 mois closes respectivement les 31 mars 2017, 2018 et 2019, le nombre d'actions en circulation n'est pas déterminable. Par voie de conséquence, aucun résultat par action n'est présenté dans les comptes combinés au titre les trois périodes de 12 mois closes respectivement les 31 mars 2017, 2018 et 2019.

1.3 VARIATION DES CAPITAUX PROPRES

en milliers d'euros	Note	Contribution de Bigben Interactive	Réserves combinées		Total capitaux propres
			Réserves et report à nouveau	Ecart de conversion	
Capitaux propres au 1er avril 2016		32 327	0	0	32 327
Résultat au 31 mars 2017			984		984
Autres éléments du résultat global				5	5
Résultat global		0	984	5	989
Augmentation de capital Bigben Interactive ⁽¹⁾		7 237			7 237
Plans actions gratuites Bigben Interactive	22	212			212
Capitaux propres au 31 mars 2017		39 776	984	5	40 765
Résultat au 31 mars 2018			2 169		2 169
Autres éléments du résultat global				(7)	(7)
Résultat global		0	2 169	(7)	2 162
Plans actions gratuites Bigben Interactive	22	632			632
Capitaux propres au 31 mars 2018		40 408	3 153	(2)	43 559
Résultat au 31 mars 2019			10 706		10 706
Autres éléments du résultat global				12	12
Résultat global			10 706	12	10 718
Paiement de l'acquisition Cyanide en titres de capital Bigben Interactive	1	9 373			9 373
Paiement de l'acquisition Eko en titres de capital Bigben Interactive	1	2 572			2 572
Plans actions gratuites Bigben Interactive	22	1 321			1 321
Capitaux propres au 31 mars 2019		53 674	13 859	10	67 544

(1) Contribution de Bigben Interactive suite à son augmentation de capital en juin 2016 destinée au financement de l'activité « Gaming » cf. section 2.1.2.

1.4 TABLEAU DE FLUX DE TRESORERIE

en k€	Notes	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles				
Résultat de la période		10 706	2 169	984
<i>Elimination des charges et produits sans effet sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>				
• Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence		87	(57)	20
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur		20 817	10 864	6 976
• Variation des provisions		83	12	(25)
• Plus et moins-values de cessions		(6)	(2)	7
• Résultat net du financement		706	478	380
• Autres produits et charges sans incidence financière		(922)	632	212
• Charge d'impôt		2 289	128	146
Capacité d'autofinancement		33 759	14 224	8 700
Stocks		(314)	(2 313)	1 922
Créances d'exploitation	9	(3 883)	(2 228)	(6 546)
Dettes d'exploitation	15	(8 072)	3 379	1 499
Variation du BFR		(12 268)	(1 161)	(3 126)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles		21 491	13 062	5 574
Impôt sur le résultat payé		(1 643)	(998)	(308)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES		19 848	12 064	5 266
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement				
Acquisition d'immobilisations incorporelles	2	(29 423)	(17 957)	(13 658)
Acquisition d'immobilisations corporelles	3	(484)	(241)	(120)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles		38	3	11
Acquisition d'immobilisations financières		(10)	(430)	(0)
Cession d'immobilisations financières		87	2	0
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	1	(13 786)		
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT		(43 579)	(18 624)	(13 767)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement				
Augmentation des capitaux propres Bigben Interactive ⁽¹⁾				7 237
Intérêts payés		(706)	(478)	(380)
Encaissements provenant d'emprunts		28 940	13 801	961
Remboursements d'emprunts ou dettes financières		(5 798)	(822)	(130)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT		22 436	12 501	7 688
Incidence des variations de cours de devises		1		
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie		(1 294)	5 941	(813)
Trésorerie à l'ouverture		3 583	(2 358)	(1 546)
Trésorerie à la clôture	10	2 289	3 583	(2 358)

(1) Contribution de Bigben Interactive suite à son augmentation de capital en juin 2016 destinée au financement de l'activité « Gaming » cf. section 2.1.2.

⇒ **Principe Comptable – Tableau des flux de trésorerie**

Le tableau des flux de trésorerie est établi en utilisant la méthode indirecte qui met en évidence le passage du résultat à la trésorerie provenant de l'exploitation. La trésorerie et équivalents à l'ouverture et à la clôture mentionnée dans le tableau de flux comprend les disponibilités et les valeurs mobilières de placement ainsi que les concours bancaires courants.

Se référer également à la note 2.1.2 concernant les modalités de détournage retenues sur la trésorerie nette de concours bancaires.

2 NOTES ANNEXES AUX COMPTES COMBINES

2.1 BASE DE PREPARATION

2.1.1 Préambule

Les principaux éléments relatifs à la constitution du Groupe composé par Nacon et ses filiales sont décrits au sein de ce préambule

La société Nacon SAS, créée le 18 juillet 2019, est immatriculée sous le numéro 852 538 461 au RCS de Lille Métropole, pour une durée expirant le 17 juillet 2118.

Son objet social est le développement, l'édition, la commercialisation et la distribution de logiciels de jeux vidéo sous forme physique et numérique, ainsi que la conception, le développement, la fabrication et le négoce d'accessoires de jeux vidéo.

Bigben Interactive SA, la maison-mère de Nacon, a développé au fil des ans un Pôle Gaming en France et à l'international, notamment au travers des filiales qu'elle a constituées, et a également procédé à des acquisitions de studios de jeux vidéo, avec pour objectif de devenir l'un des acteurs significatifs mondiaux dans le secteur des jeux vidéo sur tous supports et des accessoires apparentés.

La filialisation de cette activité au sein de la société Nacon s'est inscrite, du point de vue juridique et économique, dans une opération de structuration interne du groupe Bigben Interactive qui avait pour objectif d'optimiser l'organisation opérationnelle et stratégique des activités dédiées au Pôle Gaming.

L'apport partiel d'actif a été réalisé à l'issue d'un détournement des activités Gaming de Bigben Interactive SA, de Bigben Interactive Espana et de Bigben Interactive (HK) Ltd, l'ensemble des actifs des autres filiales essentiellement concentrés sur l'activité Gaming ayant été apportés intégralement à Nacon SAS. En revanche, en Espagne et à Hong Kong où les filiales de Bigben Interactive SA avaient une part importante de leur activité dédiée aux autres pôles du groupe (Mobile et Audio), il a été procédé à une scission de ces filiales. Les actifs liés à l'activité Gaming ont été apportés en conséquence à des nouvelles sociétés créées à cet effet, Nacon Gaming Espana et Nacon (HK) Ltd, préalablement à l'apport partiel d'actif effectué le 31 octobre 2019 avec effet rétroactif au 1er octobre 2019 par Bigben Interactive SA en faveur de Nacon SAS.

A la suite de l'apport partiel d'actif, Nacon détient, directement ou indirectement, les titres des sociétés Nacon (HK) Ltd, Nacon Gaming Espana, Bigben Interactive Belgium SA, Bigben Interactive Nederland BV, Bigben Interactive GmbH (Allemagne), Bigben Interactive Italia SpA, Games.fr SAS, Cyanide SAS, Amusement Cyanide Inc., Eko Software SAS, Kylotonn SAS, Spiders SAS, Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard) et de la joint-venture Bigben Interactive USA Inc,

Cette réorganisation a permis de conférer une identité propre au Pôle Gaming, en le dotant de moyens propres et adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement. Pour accompagner la croissance future et poursuivre la politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, Nacon envisage de lever des fonds par voie d'offre au public, selon les conditions de marché. Il est précisé qu'il est dans l'intention du groupe Bigben Interactive de conserver le contrôle de Nacon à l'issue de ces éventuelles opérations de financement.

Dans le cadre du projet d'introduction en bourse, des comptes combinés ont été établis pour les besoins de la présentation de l'information historique au titre des trois périodes de 12 mois closes respectivement le 31/03/2017, 31/03/2018 et 31/03/2019. Ces comptes combinés ont été arrêtés par le Président de la société Nacon S.A.S.

La filialisation des activités Gaming en France, Hong-Kong et Espagne et la constitution juridique du Groupe Nacon au 1er octobre 2019 au travers de l'apport partiel d'actifs des activités Gaming de Bigben Interactive SA à Nacon SAS s'analyse comme une opération de restructuration interne comptabilisée en valeur comptable. Dans ce contexte, et en l'absence de précision dans les IFRS pour de telles opérations de regroupement d'entreprises sous contrôle commun, Nacon établira ses premiers comptes consolidés pour l'exercice clos le 31/03/2020 dans la continuation des comptes combinés déjà établis comme si les opérations d'apports avaient été réalisées à l'ouverture de l'exercice comparatif, au 1er avril 2018.

2.1.2 Base de préparation des comptes combinés

En l'absence de texte IFRS sur les comptes combinés, Nacon a défini les principes et conventions de combinaison présentés ci-après. La présente base de préparation décrit ainsi comment le référentiel IFRS tel qu'adopté par l'Union Européenne a été appliqué pour la préparation des comptes combinés historiques.

➤ **Principes et méthodes comptables**

En application du règlement européen n° 1606/2002 du 19 juillet 2002, les comptes combinés publiés au titre des exercices clos les 31 mars 2017, 2018 et 2019 sont établis conformément aux normes comptables internationales édictées par l'IASB (International Accounting Standards Board). Ces normes comptables internationales sont constituées des IFRS (International Financial Reporting Standards), des IAS (International Accounting Standards), ainsi que de leurs interprétations, qui ont été adoptées par l'Union Européenne au 31 mars 2019 (publication au Journal Officiel de l'Union Européenne).

➤ **Bases d'évaluation**

Les comptes combinés sont préparés sur la base du coût historique à l'exception des éléments suivants :

- les instruments financiers dérivés, évalués à la juste valeur ;
- les passifs, résultant de transactions dont le paiement est fondé sur des actions et qui seront réglées en trésorerie, évalués à la juste valeur.

➤ **Périmètre et modalités de combinaison**

Le périmètre des comptes combinés de Nacon inclut des sociétés détenues directement ou indirectement par Bigben Interactive et relatives aux activités de Nacon, objet de la réorganisation juridique intervenue en 2019 et décrite en préambule.

La constitution du groupe Nacon résultant du regroupement sous contrôle commun de plusieurs entités et groupe d'actifs, le groupe Nacon a fait le choix de comptabiliser ces regroupements sur la base des valeurs comptables des actifs et passifs, y compris les goodwill relatifs à l'activité Nacon, telles qu'issues des livres comptables ayant servi à la préparation des comptes consolidés du groupe Bigben Interactive, pour les exercices clos le 31 mars 2017, 2018 et 2019 arrêtées par le Conseil d'administration respectivement en dates du 29 mai 2017, 28 mai 2018 et 27 mai 2019 après élimination des ajustements afférents aux procédures de consolidation du Groupe. Ainsi, à chaque date de clôture il n'a pas été tenu compte des événements intervenus postérieurement à ces dates d'arrêt de comptes. Toutefois, du fait d'un niveau de matérialité inférieur à celui du groupe Bigben Interactive, les valeurs contributives aux comptes du Groupe Bigben Interactive ont pu faire l'objet de certains ajustements relatifs à l'application du référentiel comptable IFRS avant d'être intégrées dans le groupe Nacon.

Dans le cadre de l'établissement des présents comptes combinés, Bigben Interactive a choisi de :

- ne pas retraiter les regroupements d'entreprises antérieurs : les goodwill et actifs incorporels identifiés lors d'acquisitions relatives aux activités du Groupe Nacon ont été transférés dans les comptes combinés à la valeur à laquelle ils étaient inscrits dans les comptes consolidés du Groupe Bigben Interactive ;
- présenter les écarts de conversion historiques dans les réserves d'ouverture.

Ces comptes combinés transcrivent une vision historique des opérations du groupe Nacon. Ils ne sont pas nécessairement représentatifs des comptes consolidés qui auraient été établis si la création du groupe Nacon était intervenue à une date antérieure

Certaines sociétés du Groupe exerçaient à la fois des activités dédiées au mobile et audio (activités historiques de Bigben Interactive) et les activités relatives au jeu vidéo. Il s'agit des sociétés : Bigben Interactive, Bigben Interactive Espana et Bigben Interactive Hong Kong. Afin de ne retenir dans les comptes combinés historiques, que les activités rattachées opérationnellement au périmètre Nacon, seuls les actifs et passifs et les flux relatifs aux activités de développement et de commercialisation de jeux et d'accessoires Gaming ont été inclus dans le périmètre de combinaison de Nacon. Les comptes des trois sociétés Bigben Interactive, Bigben Espana et Bigben Hong Kong ont ainsi été détournés pour les postes de compte de résultat et de bilan en retenant les modalités suivantes :

Détournement du Compte de résultat

Le détournement des comptes de résultat de Bigben Interactive SA, Bigben Interactive Hong Kong et Bigben Interactive Espana a été effectué comme suit :

- le chiffre d'affaires ainsi que les achats consommés affectés à Nacon ont été déterminés à partir de l'affectation analytique à l'activité Gaming (Accessoires ou Edition Gaming vs Audio Telco) basé sur les familles de produits de rattachement
- les autres achats et charges externes affectés à Nacon ont été déterminés à partir de l'affectation analytique directe à l'activité Gaming si disponible par application de clés de répartition déterminées soit sur la base du rattachement du service à l'activité Gaming, soit sur la base d'une ventilation à hauteur du chiffre d'affaires de

l'activité Gaming, ou de la surface occupée ou d'une clé cohérente avec la nature économique des sous-jacents

- les charges de personnel et charges liées aux plans de stocks options affectées à Nacon ont été déterminées à partir de l'affectation des effectifs à l'activité Gaming, ou bien sur la base de leur temps de travail et/ou à partir des charges ventilées analytiquement sur les différents services par application de clés de répartition basées principalement sur le chiffre d'affaires des produits Gaming
- les autres charges et autres produits ont été affectés sur la base de clés de répartition cohérentes avec la nature économique des sous-jacents, notamment le chiffre d'affaires des produits Gaming
- les amortissements des immobilisations affectés à Nacon intègrent à 100 % les amortissements des coûts de développement des jeux et les amortissements relatifs aux autres immobilisations affectées à Nacon
- les autres éléments non récurrents ont été affectés à Nacon à hauteur du détail du poste rattachable à l'activité Gaming
- le résultat de change est affecté au prorata des achats en devises affectés à Nacon et les charges d'intérêt liées aux emprunts sont affectées à Nacon en fonction des emprunts transférés à Nacon.
- la charge d'impôt a été recalculée sur la base du résultat détourné et l'impôt différé actif relatif aux déficits reportables historiquement reconnus a été ventilé à hauteur du niveau de la charge d'impôt recalculée correspondante

Détournage du bilan (hors trésorerie nette de concours bancaires)

Les bilans de Bigben Interactive SA, Bigben Interactive Hong Kong et Bigben Interactive Espana ont été détournés sur base des valeurs comptables historiques en utilisant les modalités suivantes :

- les immobilisations incorporelles et corporelles ainsi que les stocks ont été affectés ligne à ligne en identifiant l'utilisation et la destination des biens concernés
- les provisions pour risques ont été affectées en fonction de la nature de ces risques et des activités liées, les provisions pour charges ont été affectées en fonction des tiers concernés
- les passifs financiers ont été affectés à Nacon pour les emprunts liés aux acquisitions de studios ou aux coûts de développement des jeux vidéo
- les dettes fournisseurs et les créances clients ont été affectées soit ligne à ligne par facture (marchandises) soit en utilisant une clé de répartition fonction des chiffres d'affaires respectifs (services)
- les dettes sociales ont été affectées selon le même prorata que pour la répartition des charges de personnel réalisée au compte de résultat
- les dettes fiscales ont été affectées en utilisant soit la même répartition que les transactions de base soit l'affectation opérée via une clé de répartition fonction des chiffres d'affaires respectifs
- les comptes de TVA associés ont été repartis en fonction du poids relatif des créances clients et dettes fournisseurs détournées.
- les autres comptes ont été affectés au cas par cas en général
- la charge d'impôt a été recalculée sur la base du résultat détourné et l'impôt différé actif relatif aux déficits reportables historiquement reconnus a été ventilé à hauteur du niveau de la charge d'impôt recalculée correspondante

Détournage de la trésorerie nette de concours bancaires et des flux de trésorerie

- S'agissant de la trésorerie nette de concours bancaires affectée au groupe Nacon au 31 mars 2019, celle-ci résulte de la trésorerie nette de concours bancaires affectée au groupe Nacon au 30 septembre 2019 de laquelle les flux nets de trésorerie générés par l'activité ainsi que les flux nets de trésorerie liés aux opérations d'investissement et de financement pour la période de 6 mois allant du 1er avril 2019 au 30 septembre 2019 ont été retranchés/ajoutés pour obtenir la trésorerie au 1er avril 2019. Pour les exercices précédents, sur le même schéma la trésorerie d'ouverture présentée est le reflet des différents flux de trésorerie intervenus au cours de l'exercice considéré en repartant à chaque fois de la trésorerie de clôture précédemment déterminée. Les flux de trésorerie associés aux activités Nacon sur l'ensemble des périodes ont donc été alloués sur la base des méthodes et hypothèses retenues pour l'affectation des actifs et passifs à chaque activité à l'ouverture au 1er avril 2016 et sur les trois périodes de 12 mois et le semestre clos le 30 septembre 2019.
- L'augmentation de capital de Bigben Interactive réalisée en juin 2016, résultant de l'exercice des BSA (Bons de Souscription d'Actions) détenus par les actionnaires de Bigben, était destinée au développement de l'activité Gaming et notamment au financement des jeux vidéo. Le flux de trésorerie lié à cette augmentation de capital a donc été affecté à Nacon pour 7,2 M€ sur l'exercice 2016/2017 et présenté en flux de financement car elle n'est pas constitutive d'une dette à rembourser au moment de l'apport réalisé au 1er octobre 2019 lors de la constitution juridique du Groupe Nacon.

Les autres filiales apportées à Nacon (Bigben Interactive Belgium, Bigben Interactive Nederland, Bigben Interactive GmbH, Games.fr) n'ont pas fait l'objet de détournage du fait du caractère limité de leur activité mobile et audio qui n'est pas destinée à progresser dans ces pays.

De ce fait, il existe un écart entre le chiffre d'affaires de l'ancienne branche « Gaming » précédemment publié dans les comptes consolidés de Bigben Interactive et le chiffre d'affaires du Groupe Nacon dans les comptes combinés qui s'explique

- par l'existence de ventes de produits mobile/audio réalisés par les filiales susmentionnées
- les ajustements supplémentaires passés dans les comptes combinés de Nacon afin de respecter des seuils de matérialité inférieurs du Groupe Nacon (comparés à ceux précédemment utilisés lors de la consolidation des comptes Bigben),

Réconciliation entre le chiffre d'affaires « branche Gaming de Bigben Interactive » et le chiffre d'affaires Nacon

en M€	Cumul 12 mois		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'affaires "Branche Gaming" de Bigben Interactive	105,5	87,3	69,7
+ Chiffre d'affaires "Audio" apporté par les filiales non détournées	6,5	7,5	8,5
+ Chiffre d'affaires "Mobile" apporté par les filiales non détournées	1,1	1,0	1,1
- Chiffre d'affaires "Accessoires Gaming" restant chez Bigben Connected	-1,2	-0,6	-1,5
+/- Ajustements passés par Nacon et pas par le Groupe Bigben (seuils matérialité différents)	1,1	0,4	-1,4
Chiffre d'affaires de Nacon	113,1	95,6	76,4

➤ **Opérations avec les parties liées :**

Se référer à la section 2.4.4.

2.1.3 Périmètre de combinaison

♦ Liste des sociétés combinées

Au 31 mars 2019 :

Société	Pays	Détention	Méthode de combinaison
BIGBEN BELGIUM SA	Belgique	100,00%	Intégration globale
BIGBEN NEDERLAND BV.	Pays-Bas	100,00%	Intégration globale
NACON HK Ltd.	Hong-Kong	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	Allemagne	100,00%	Intégration globale
NACON ESPANA SL.	Espagne	100,00%	Intégration globale
BIGBEN ITALIA SRL	Italie	100,00%	Intégration globale
GAMES.FR SAS	France	100,00%	Intégration globale
KYLOTONN SAS	France	100,00%	Intégration globale
CYANIDE SAS	France	100,00%	Intégration globale
CYANIDE AMUSEMENT Inc.	Canada	100,00%	Intégration globale
EKO SOFTWARE SAS	France	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.	Etats-Unis	50,00%	Mise en équivalence

Au 31 mars 2018 :

Société	Pays	Détention	Méthode de combinaison
BIGBEN BELGIUM SA	Belgique	100,00%	Intégration globale
BIGBEN NEDERLAND BV.	Pays-Bas	100,00%	Intégration globale
NACON HK Ltd.	Hong-Kong	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	Allemagne	100,00%	Intégration globale
NACON ESPANA SL.	Espagne	100,00%	Intégration globale
BIGBEN ITALIA SRL	Italie	100,00%	Intégration globale
GAMES.FR SAS	France	100,00%	Intégration globale
KYLOTONN SAS	France	24,99%	Mise en équivalence
BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.	Etats-Unis	50,00%	Mise en équivalence

Au 31 mars 2017 :

Société	Pays	Détention	Méthode de combinaison
BIGBEN BELGIUM SA	Belgique	100,00%	Intégration globale
BIGBEN NEDERLAND BV.	Pays-Bas	100,00%	Intégration globale
NACON HK Ltd.	Hong-Kong	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	Allemagne	100,00%	Intégration globale
NACON ESPANA SL.	Espagne	100,00%	Intégration globale
BIGBEN ITALIA SRL	Italie	100,00%	Intégration globale
GAMES.FR SAS	France	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.	Etats-Unis	50,00%	Mise en équivalence

♦ Variation de périmètre

Cf. notes 2.2.2

Cyanide SAS et sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc. sont entrées dans le périmètre de combinaison du Groupe depuis le 20 juin 2018, date de leur acquisition.

Kylotonn S.A.S. est entrée dans le périmètre de combinaison du Groupe en juillet 2017 suite à une première prise de participation de 24,99%, elle est intégrée globalement depuis le 1er septembre 2018.

Eko Software SAS est entrée dans le périmètre de combinaison du Groupe depuis le 18 octobre 2018, date de son acquisition.

2.2 FAITS MARQUANTS DES EXERCICES 2016/2017, 2017/2018 ET 2018/2019

2.2.1 Faits marquants de l'exercice 2016 /2017

2.2.1.1 Développement commercial

En 2016/2017, le chiffre d'affaires annuel combiné a atteint 76.5 M€

- **Gaming**

Croissance portée par les ventes de la nouvelle manette *REVOLUTION Pro Controller* sous licence *PlayStation®4* de SONY.

- **Accessoires Gaming :**

Forte progression des Accessoires tirée par le succès de la manette *REVOLUTION Pro Controller*, le bon démarrage des nouveaux accessoires pour la console *Nintendo SWITCH™* et la contribution croissante des ventes de casques *Plantronics®* et d'accessoires PC sous la marque *Nacon®* créée par Bigben.

- **Edition :**

Légère progression de l'Edition du fait d'une base de comparaison élevée avec 2015 qui avait bénéficié du succès majeur du jeu *WRC5*. Poursuite du développement du catalogue avec le lancement de 6 jeux et progression des ventes digitales, levier de rentabilisation du catalogue dans la durée.

2.2.1.2 Evolution du périmètre

Néant.

2.2.1.3 Actionnariat

- ◆ **Attribution d'Actions Gratuites Bigben Interactive**

Le Conseil d'administration de Bigben du 31 août 2016 a attribué 69.300 Actions Gratuites aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe NACON. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant.

Les premières Actions Gratuites de Bigben Interactive octroyées aux salariés et mandataires sociaux des entités du Groupe NACON ne leur ayant été attribuées qu'au 31 août 2016, en date du 1^{er} avril 2016, aucune charge accumulée IFRS 2 n'a été enregistrée en report à nouveau d'ouverture par contrepartie réserves – contribution de la mère.

Au 31 mars 2017, la charge IFRS 2 de 0,2 M€ a été comptabilisée au titre de l'exercice 2016/2017 avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère.

2.2.2 Faits marquants de l'exercice 2017 /2018

2.2.2.1 Développement commercial

En 2017/2018, le chiffre d'affaires annuel combiné des activités poursuivies a atteint 95,6 M€, M€, en forte hausse de 25,0 % par rapport à 2017/18, la croissance étant essentiellement portée par les ventes des manettes sous licence *PlayStation®4* de SONY.

- **Accessoires Gaming :**

Forte progression des Accessoires (+ 51,9%) tirée par le succès des trois manettes *REVOLUTION Pro Controller*, *REVOLUTION Pro Controller 2* et *NACON™ Compact Controller* lancées par la Société durant l'année et par la poursuite des ventes d'accessoires pour la console *Nintendo SWITCH™*.

- **Edition :**

Ventes des Jeux en légère progression (+7,2%) grâce à une poursuite du développement du catalogue et le lancement de 7 jeux : le succès des jeux *WRC7* et *TT Isle of Man* avait permis d'amortir l'impact du décalage au 1er trimestre 2018/19 de la sortie de *Tennis World Tour®* et *Warhammer Inquisitor Martyr*. Les ventes digitales poursuivaient, quant à elles, leur essor (+ 57,7%) et représentaient 26,4% du poids total des Jeux en 2017/18 (contre 17,9% en 2016/17).

2.2.2.2 Evolution du périmètre

- ◆ **Acquisition d'une participation dans le capital de Kylotonn SAS**

Une participation minoritaire de 24,99% a été prise en juillet 2017 dans le capital du studio Kylotonn SAS en charge notamment du développement pour le Groupe des jeux *WRC*, *TT Isle of Man* et *V-Rally 4*.

2.2.2.3 Actionnariat

- ◆ **Augmentation de capital de Bigben Interactive suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites attribuées en 2016**

69.300 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration du 31 août 2016 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe NACON. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, la quantité de 67.850 Actions Gratuites 2016 a été définitivement acquise par les bénéficiaires du Groupe NACON. Il a été en conséquence procédé à l'émission de 67.850 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves Bigben.

La charge IFRS 2 résiduelle comptabilisée sur l'exercice 2017/2018 du Groupe NACON s'élève à 0,1 M€Euros avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère.

- ◆ **Attribution d'Actions Gratuites Bigben Interactive 2017**

Le Conseil d'administration du 31 août 2017 a attribué 87.510 Actions Gratuites aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe NACON. L'acquisition définitive au bout d'un an était à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant.

La charge IFRS 2 comptabilisée au titre de l'exercice 2017/2018 du Groupe NACON s'élève à 0,5 M€Euros avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère.

2.2.3 Faits marquants de l'exercice 2018 /2019

2.2.3.1 Développement commercial

En 2018/2019, le chiffre d'affaires annuel combiné des activités poursuivies atteint 113,1 M€, M€, en forte hausse de 18,3 % par rapport à 2017/18 grâce à la dynamique de l'Edition et à la bonne performance de la gamme Accessoires.

- **Accessoires Gaming :**

L'activité enregistre un chiffre d'affaires de 55,2 M€, en hausse de 5,8% portée par le succès des produits sous licence *PlayStation®4* développés par le Groupe.

- **Jeux vidéo :**

Ils génèrent des ventes annuelles de 50,3 M€ soit une croissance de 44,4%. Cette hausse est tirée par les ventes digitales qui augmentent de 121,1% par rapport à l'an passé et qui représentent 40,5% du poids total des Jeux en 2018/19 (contre 26,4% en 2017/18).

2.2.3.2 Evolution du périmètre

♦ Acquisition de 100% du capital de Cyanide SA

NACON a acquis le 20 juin 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Cyanide SA. Le prix de transaction a été payé pour 50,20 % en numéraire et 49,80 % par la création de 697.445 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Cyanide. Un complément de prix plafonné et basé sur le résultat net de la société Cyanide (et de ses filiales) au 31 mars 2019 a été versé ensuite en septembre 2019.

Afin d'éviter toute dilution ultérieure au capital de Cyanide, NACON s'était par ailleurs porté acquéreur de tous les titres de capital potentiel au jour de la transaction.

Créé en 2000 par des professionnels expérimentés de l'industrie du jeu vidéo, Cyanide est un studio français de référence, reconnu pour sa capacité à développer des jeux innovants dans de nombreux genres (stratégie, narratif, tir, management, sport, action et aventure), ainsi que pour la qualité de ses productions.

Installé en France (Paris et Bordeaux) et au Canada (Montréal), le studio comptait à sa date d'acquisition 110 collaborateurs et avait enregistré pour son exercice 2017/2018 (clôture au 31/03/2018, chiffres audités) un chiffre d'affaires de 6,1 M€ et un résultat net de 1,9 M€.

Depuis sa fondation, Cyanide a produit une cinquantaine de jeux, en sachant maintenir un équilibre entre la création de nouvelles Propriétés Intellectuelles (*Pro Cycling Manager, Styx, The Council...*) et la production de jeux sous licences (*Game of Thrones, Blood Bowl, Tour de France...*).

Cyanide SA et sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc. sont ainsi combinées depuis le 20 juin 2018 dans les comptes du Groupe.

Les contributions de Cyanide SA au chiffre d'affaires et au résultat net annuel combiné au 31 mars 2019 du Groupe NACON s'élèvent respectivement à 10,4 millions d'euros et à 1,7 millions d'euros. A noter qu'entre le 1er avril 2018 et le 31 mars 2019, Cyanide SA a généré un chiffre d'affaires social de 12,0 millions d'euros et un résultat net social de 2,0 millions d'euros.

Se référer à la section 2.4.1 Note 1 pour les informations relatives au calcul et à l'allocation du prix d'acquisition.

♦ Prise de contrôle de Kylotonn SAS

La participation minoritaire de 24,99% prise en juillet 2017 dans le capital du studio Kylotonn SAS, en charge notamment du développement pour le Groupe des jeux *WRC, TT Isle of Man* et *V-Rally 4*, a été portée le 18 avril 2018 à 45% par l'exercice d'une promesse de vente croisée sur le solde de la participation des associés minoritaires de Kylotonn. Du fait d'un nouveau protocole intégrant des promesses d'achat et de ventes croisées portant sur les 55 % d'intérêts résiduels encore détenus par, M. Roman Vincent, son dirigeant fondateur, NACON a pris le contrôle de Kylotonn SAS à compter du 1er septembre 2018 (date de premier exercice possible de la promesse d'achat) et détient désormais la totalité du capital du studio Kylotonn SAS, connu sous le label KT Racing.

Créé en 2002 à Paris, le studio Kylotonn a développé plus de 25 jeux en se spécialisant, depuis quelques années, dans les jeux de course parmi lesquels les emblématiques *WRC* édités par NACON. Le studio qui comptait à sa date d'acquisition 95 développeurs à Paris et 25 à Lyon, utilise la technologie 3D temps réel interne (Kt engine) pour le développement de ses créations multiplateformes (PS4, Xbox One, PC et SWITCH).

Les contributions de Kylotonn SAS au chiffre d'affaires et au résultat net annuel combinés au 31 mars 2019 du Groupe Bigben s'élèvent respectivement à 0 millions d'euros et à -0,1 millions d'euros de pertes. A noter qu'entre le 1er avril 2018 et le 31 mars 2019, Kylotonn SAS a généré un chiffre d'affaires social de 7,3 millions d'euros et un résultat net social de 0,3 millions d'euros.

Se référer à la section 2.4.1 Note 1 pour les informations relatives au calcul et à l'allocation du prix d'acquisition.

Les méthodes de consolidation retenues au cours des trois exercices présentés dans ces comptes sont :

- Mise en équivalence jusqu'à fin août 2018
- Consolidation par intégration globale ensuite.

♦ Acquisition de 100% du capital d'Eko Software SAS

Bigben a acquis le 18 octobre 2018 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Eko Software. Le prix de transaction a été payé pour 65 % en numéraire et 35 % par la création de 295.575 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Eko Software. Un complément de prix plafonné et basé sur le résultat net de la société Eko Software au 31 décembre 2018 a ensuite été versé en juin 2019.

Créé en 1999, entre-autres par Jules-Benjamin Lalisce, Eko Software est un studio français reconnu qui a développé une trentaine de jeux, dont les très célèbres *How to survive 1* et *2* qui à eux seuls se sont vendus cumulativement à plusieurs millions d'exemplaires.

Une fructueuse collaboration lie Eko Software à NACON depuis de nombreuses années. Eko Software a ainsi réalisé *Rugby 18*, *Handball 16* et *Handball 17* et développait au moment de son acquisition pour le compte de NACON trois jeux dont le très attendu *Warhammer : Chaosbane*. Ce dernier, qui s'était déjà vu décerner lors de la Gamescom précédente le prix du "Meilleur jeu fun à plusieurs" par le site Jeuxvideo.com, est sorti au 1^{er} semestre 2019.

Installé en France à Paris, le studio comptait à sa date d'acquisition environ 40 collaborateurs et son exercice fiscal clôturé au 31 décembre 2017 s'était soldé par un chiffre d'affaires de 2,4 M€ et un résultat net de 0,7 M€.

Les contributions de Eko Software au chiffre d'affaires et au résultat net annuel combinés au 31 mars 2019 du Groupe Bigben s'élèvent respectivement à 0,1 millions d'euros et à 0,3 millions d'euros. A noter qu'entre le 1^{er} janvier 2018 et le 31 décembre 2018, Eko Software avait généré un chiffre d'affaires social de 3,3 millions d'euros et un résultat net social de 1,3 millions d'euros. Au vu de l'aspect non significatif pour le Groupe NACON de l'acquisition d'Eko Software, aucune information financière pro forma détaillée n'avait été requise.

Se référer à la section 2.4.1 Note 1 pour les informations relatives au calcul et à l'allocation du prix d'acquisition.

Avec l'acquisition d'Eko Software, NACON avait ainsi parachevé pour l'exercice 2018/19 la constitution de son pôle de développement qui atteignait une taille critique avec 3 studios de développement englobant 6 implantations géographiques (5 en France et 1 au Canada) et totalisant 250 développeurs, appuyés par une équipe Edition de plus de 40 personnes ayant vocation à croître.

Les trois acquisitions de studios de développement (Cyanide, Eko Software et Kylotonn - KT Racing) lors de l'exercice 2018/2019 répondaient à l'objectif stratégique de renforcer les relations avec des partenaires expérimentés qui ont la capacité de fournir régulièrement des jeux de qualité pour alimenter le portefeuille de titres édités par NACON. Cette intégration de savoir-faire reconnus dans le développement de jeux vidéo permettait par ailleurs au Groupe d'optimiser la position de la structure Edition en amont de sa filière, en se positionnant comme développeur-éditeur et en maximisant la création de valeur de son activité Gaming.

2.2.3.3 Actionnariat

♦ Augmentation de capital de Bigben Interactive suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites attribuées en 2017

87.510 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration du 31 août 2017 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, 86.360 Actions Gratuites 2017 ont été définitivement acquises par les bénéficiaires du Groupe NACON. Bigben Interactive a en conséquence procédé le 3 septembre 2018 à l'émission de 86.360 actions nouvelles par incorporation de réserves.

La charge IFRS 2 résiduelle comptabilisée sur l'exercice 2018/2019 du Groupe Nacon s'élève à 0,3 M€ avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère.

♦ Attribution d'Actions Gratuites Bigben Interactive 2018

Les Conseils d'administration du 3 septembre 2018 et du 26 novembre 2018 ont attribué 186.794 Actions Gratuites aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an était à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant.

La charge IFRS 2 comptabilisée au titre de l'exercice 2018/2019 du Groupe Nacon s'élève à 1,0 M€ avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère.

2.2.3.4 Autres événements

♦ Evolution de l'endettement

Au cours de l'exercice 2018/19, Bigben Interactive SA a contracté pour 28,8 M€ de nouveaux emprunts moyen terme et a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes pour un montant de 5,8 M€. Ces nouveaux emprunts liés aux acquisitions des studios et développement de l'activité Gaming ont été, comme indiqué dans les principes et modalités de combinaison à la section 2.1.2, affectés au groupe Nacon.

2.2.3.5 Evènements post clôture du 31 mars 2019

♦ Actionnariat

○ Augmentation de capital suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites 2018

166.995 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration du 3 septembre 2018 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe Nacon ayant rempli pleinement ou partiellement leur condition de performance, la quantité de 150.616 Actions Gratuites 2018 a été définitivement acquises par les bénéficiaires du Groupe Nacon.

Le Groupe Bigben a en conséquence procédé le 4 septembre 2019 à l'émission de 150.616 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves.

○ Attribution d'Actions Gratuites 2019

Le Conseil d'administration du 4 septembre 2019 a attribué 215.123 Actions Gratuites aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe NACON. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites définitivement acquises, le Groupe Bigben procédera à l'émission d'actions nouvelles par incorporation de réserves.

♦ Evolution de périmètre

○ Acquisition de l'intégralité du capital de Spiders SAS

NACON a acquis le 3 septembre 2019 en numéraire l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Spiders SAS. Deux compléments de prix relatifs à deux projets de développement en cours de la société Spiders pourront être versés entre 2022 et 2024. Ceux-ci sont plafonnés et conditionnés à l'atteinte d'un niveau de qualité et d'un nombre d'exemplaires des futurs jeux vendu.

Créé en 2008 par d'anciens développeurs de Monte Cristo™ ayant travaillé ensemble sur le jeu *Silverfall™*, Spiders s'est spécialisé depuis plusieurs années sur le segment des jeux d'action et des jeux de rôles et dispose d'une grande expertise sur les consoles de salon. Le studio a ainsi développé 6 jeux multiplateformes parmi lesquels les emblématiques *Mars : War Logs™* dont l'action se situe sur la planète Mars, *Bound by Flame™* un RPG⁽¹⁾ médiéval-fantastique qui a connu un grand succès commercial et *The Technomancer™*, un RPG⁽¹⁾ cyberpunk. Le nouveau jeu *Greedfall™*, très attendu par la communauté des joueurs, est sorti en septembre 2019 avec une identité visuelle unique, inspirée par l'art Baroque de l'Europe du 17^{ème} siècle.

Installé à Paris, le studio compte aujourd'hui une trentaine de collaborateurs, et utilise son propre moteur de développement, le *Silk Engine*. Celui-ci intègre toutes les fonctionnalités des technologies de dernière génération et permet de créer des jeux pour toutes les plateformes, PC et consoles.

Cette opération permet au Groupe NACON d'acquérir un remarquable savoir-faire, accumulé au fil de nombreuses productions par des développeurs confirmés et reconnus pour la grande qualité de leurs jeux.

Spiders SAS est combiné depuis septembre 2019 dans les comptes du Groupe

Les compléments de prix ont été, lors des comptes semestriels au 30 septembre 2019, inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 2,4 M€. L'estimation de leur juste valeur en date d'acquisition est basée sur les meilleures estimations du Groupe Bigben en date d'acquisition quant à la réalisation des conditions de versement de ces compléments de prix et tiennent compte principalement des statistiques de ventes historiques de Spiders connues en date d'acquisition et de la note Metacritic obtenue pour son dernier jeu *Greedfall* sorti en septembre 2019 en prenant l'hypothèse que les prochains jeux développés connaîtront a minima le même succès.

Les compléments de prix éventuels octroyés par le Groupe Bigben pouvant se dénouer par un montant variable de trésorerie, l'inclusion dans le calcul du prix d'acquisition de la juste valeur à la date d'acquisition de ces compléments de prix éventuels a donné lieu, conformément à la norme IFRS 3 « Regroupement d'entreprises », à la comptabilisation d'un passif financier dans les comptes du Groupe. Ce passif financier sera évalué à la juste valeur à chaque clôture et tout changement de cette juste valeur sera constaté en résultat jusqu'à son dénouement au plus tard en 2024.

Impact provisoire de l'acquisition de Spiders SAS

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis de Spiders SAS se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	4 622
Immobilisations corporelles	29
Immobilisations financières	13
Impôts différés actifs	781
Créances	524
Disponibilités et divers	204
Charges constatées d'avance	10
Provisions pour risques	-59
Dettes financières	-131
Dettes diverses	-424
Juste valeur des obligations de performance	-4 440
Total des actifs nets identifiables acquis	1 127
Goodwil provisoire	5 273
Juste valeur de la contrepartie transférée	6 400

o Prise de participation dans le capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.

NACON a pris le 29 juillet 2019 une participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard. La contrepartie s'est effectuée en numéraire. Le Groupe Bigben dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 décembre 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.

Basé à Milan, le studio en pleine expansion prévoit de développer son équipe pour atteindre un effectif de trente collaborateurs d'ici la fin de l'année : vétérans de l'industrie vidéo-ludique, ils sont tous passionnés de simulation de jeux de racing et plus particulièrement de motos.

La prise de participation dans ce studio permettra au Groupe NACON de renforcer son expertise sur le segment Racing qui est un des piliers majeurs de son portefeuille Jeux vidéo en développant des synergies avec ses autres studios.

Le Groupe a procédé à l'analyse du contrôle qu'il exerçait sur la société Lunar Great Wall Studios S.r.l au regard de la norme IFRS 10 « Etats financiers consolidés » au 30 septembre 2019. Sur la base de cette analyse, il a été conclu que le Groupe Bigben exerçait au 30 septembre 2019 le contrôle sur la Société Lunar Great Wall Studios S.r.l. et que cette Société devait être consolidée en intégration globale.

Conformément aux règles de la norme IFRS 3, un goodwill de 0,2 M€ a ainsi été comptabilisé en « Actif incorporel » dans le Bilan du 30 septembre 2019.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	546
Immobilisations corporelles	30
Créances	387
Charges constatées d'avance	9
Disponibilités et divers	1
Provisions pour risques	-12
Dettes diverses	-1 015
Total des actifs nets identifiables acquis	-55
Part des actifs nets identifiables acquis	-24
Goodwill	204
Juste valeur de la contrepartie transférée	180

♦ Apport partiel d'actifs du Pôle Gaming de Bigben Interactive SA à Nacon SAS

Le Conseil d'Administration de Bigben Interactive SA, qui s'est réuni le 4 septembre 2019, a approuvé le principe du projet de regroupement des actifs et passifs constitutifs de son Pôle Gaming au sein de la société Nacon, SAS immatriculée le 18 juillet 2019 et entièrement détenue par Bigben Interactive SA.

Cette opération, qui a pris la forme d'un apport partiel d'actifs avec effet rétroactif au 1^{er} octobre 2019 et a été approuvée par les actionnaires de Bigben Interactive SA lors de l'assemblée générale extraordinaire qui s'est réunie le 31 octobre 2019, englobe notamment les studios de jeux acquis depuis 18 mois, les filiales de distribution dédiées et les contrats liés aux activités, ainsi que tous les brevets et toutes les propriétés intellectuelles du Pôle Gaming.

A la suite de l'apport partiel d'actif, Nacon détient, directement ou indirectement, les titres des sociétés Nacon (HK) Ltd, Nacon Gaming Espana, Bigben Interactive Belgium SA, Bigben Interactive Nederland BV, Bigben Interactive GmbH (Allemagne), Bigben Interactive Italia SpA, Games.fr SAS, Cyanide SAS, Amusement Cyanide Inc., Eko Software SAS, Kylotonn SAS, Spiders SAS, Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard) et de la joint-venture BBI USA Inc,

La société Nacon SAS est dirigée depuis le 31 octobre par Monsieur Alain Falc en tant que Président.

Cet apport se traduit par la clarification des organisations du Groupe Bigben en distinguant juridiquement les trois Pôles à savoir le Gaming, le Mobile et l'Audio regroupés en deux secteurs d'activité opérationnels : le secteur « Bigben - Audio / Telco » et le secteur « Nacon - Gaming ».

La création de Nacon donne au Pôle Gaming sa nécessaire indépendance, en optimisant son organisation opérationnelle et stratégique, avec pour but de renforcer le plan Bigben 2022 pour la partie Gaming. En dotant son Pôle Gaming d'une identité propre, Bigben lui donne des moyens adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement.

♦ Evolution de l'endettement

Entre le 1^{er} avril 2019 et le 30 septembre 2019, Bigben Interactive SA a contracté quatre nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 18,8 M€ afin de financer l'acquisition du studio de développement Spiders SAS ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo. Ces emprunts ont été affectés à NACON (voir modalités de détournement en 2.4.1).

A noter également l'obtention post clôture du 30 septembre 2019 de deux crédits moyen-terme à 5 ans de 6 M€ et de 5 M€ auprès de deux établissements bancaires.

2.3 PRINCIPES ET METHODES COMPTABLES

2.3.1 Déclaration de conformité

Comme indiqué en 2.1.2, les comptes combinés sont établis en conformité avec les normes IFRS telles qu'adoptées dans l'Union Européenne applicables aux exercices couverts par les comptes combinés. Le référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union Européenne présente des différences dans leur date d'application avec le référentiel « as issued by IASB ». Ce référentiel est disponible sur le site internet de la Commission Européenne à l'adresse suivante :

http://ec.europa.eu/internal_market/accounting/ias/index_en.htm

De nouvelles normes, amendements de normes et interprétations, entrés en vigueur et applicables aux exercices couverts par les comptes combinés, sont détaillées ci-dessous.

♦ Normes et interprétations nouvellement applicables aux exercices couverts par les comptes combinés

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)	Exercice de 1ère application dans les comptes combinés de Nacon	Principales incidences
IFRS 15 – Produits des activités ordinaires tirés de contrats conclus avec les clients	01/01/2018	31 mars 2019	Cette norme pose les principes de comptabilisation du chiffre d'affaires relatif aux contrats conclus avec des clients et propose un processus de comptabilisation du chiffre d'affaires en 5 étapes. Cette norme établit le principe fondamental qui est de comptabiliser le produit pour décrire le transfert de contrôle de biens ou de services à un client, et ce pour un montant qui reflète le paiement que l'entité s'attend à recevoir en contrepartie de ces biens ou services. La nouvelle norme se traduit également par une amélioration des informations à fournir en annexe
IFRS 9 – Instruments financiers « Appliquer IFRS 9 Instruments financiers et d'IFRS 4 Contrats d'assurance » (modifications d'IFRS 4)	01/01/2018	31 mars 2019	IFRS 9 retient une approche unique pour déterminer si un actif financier doit être évalué au coût amorti ou à la juste valeur, un modèle unique de dépréciation prospectif fondé sur les pertes attendues et une approche réformée de la comptabilité d'ouverture
Classification et évaluation des transactions dont le paiement est fondé sur des actions (modifications d'IFRS 2)	01/01/2018	31 mars 2019	
Transferts d'immeubles de placement (modifications d'IAS 40)	01/01/2018	31 mars 2019	
Améliorations annuelles des IFRS – Cycle (2014-2016) (modifications d'IFRS 1 et d'IAS 28)	01/01/2018	31 mars 2019	
Interprétation IFRIC 22 – « Transactions en monnaie étrangère et contrepartie anticipée »	01/01/2018	31 mars 2019	
Amendements à IAS 7 : Initiative concernant les informations à fournir	01/01/2017	31 mars 2018	Les amendements introduisent des paragraphes supplémentaires à la norme. Une entité devra fournir les informations suivantes quant aux variations des passifs inclus dans les activités de financement : - Variations résultant des flux de trésorerie de financement ; - Variations découlant de l'obtention ou de la perte de contrôle de filiale ou d'autres unités opérationnelles ; - L'effet des variations de cours des monnaies étrangères ou de la juste valeur.
Amendements à IAS 12 : Comptabilisation d'actifs d'impôt différé au titre de pertes latentes	01/01/2017	31 mars 2018	Les amendements visent à clarifier les dispositions concernant la comptabilisation des actifs d'impôt différé relatif aux instruments de dette évalués à la juste valeur, afin de répondre à la diversité de la pratique
Améliorations annuelles 2014-2016	01/01/2017 ou 01/01/2018	31 mars 2018	
Amendements à IAS 16 et IAS 38 – Eclaircissements sur les modes d'amortissement acceptables	01/01/2016	31 mars 2017	
Amendements à IAS 1 « Présentation des Etats financiers » – Initiative informations à fournir	01/01/2016	31 mars 2017	
Améliorations annuelles des IFRS 2012-2014	01/01/2016	31 mars 2017	
Amendement à IAS 19 – Cotisations des membres du personnel	01/02/2015	31 mars 2017	

Amendements à IFRS 11 – Comptabilisation des acquisitions d'intérêts dans des entreprises communes	01/01/2016	31 mars 2017	
Amendement à IAS 27 – Utilisation de la méthode de la mise en équivalence dans les comptes individuels	01/01/2016	31 mars 2017	

L'application de ces nouvelles normes n'a pas eu d'incidence significative sur les comptes du groupe.

- L'application d'IFRS 15 à compter du 1^{er} avril 2018 n'a pas eu d'impact significatif. Les principes liés à la reconnaissance des revenus sont détaillés ci-dessous :

Le chiffre d'affaires est évalué à partir de la contrepartie spécifiée dans un contrat signé avec un client.

- Vente de jeux retail et vente d'accessoires : Le chiffre d'affaires généré par la vente de boîtes de jeux vidéo, les accessoires est comptabilisé à la date de livraison (sortie entrepôt, « free on board » ou date de livraison effective chez le client en fonction des incoterms retenus) des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant, des remises commerciales et d'une estimation des réductions de prix que NACON sera amené à octroyer en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.
 - Vente de jeux digitaux : le chiffre d'affaires est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consociers ou plateformes. Nacon agit en tant que principal vis-à-vis des consociers et plateformes auxquels les masters des jeux sont transmis (et non vis-à-vis des utilisateurs finaux) et reconnaît ainsi en chiffre d'affaires les montants contractualisés avec ces consociers et plateformes (et non les montants facturés aux clients finaux). Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. Le cas échéant, des produits constatés d'avance sont comptabilisés pour différer la reconnaissance en chiffre d'affaires des sommes facturées aux consociers et plateformes au titre de ventes dont le contenu n'a pas été mis à disposition des clients à la date de clôture. Nacon ne commercialise pour l'instant pas de jeux vidéo ayant une composante « Online services » (depuis les propres serveurs de la société) ou « Live Opps » permettant à un joueur de bénéficier de services en ligne avec ou sans paiement supplémentaire. Ces services pourraient constituer au regard d'IFRS 15 une obligation distincte dont le chiffre d'affaires serait à reconnaître en fonction du rythme de réalisation de ces services additionnels.
- Concernant IFRS 9 : Compte tenu de la qualité des contreparties relatives au chiffre d'affaires, la perte de valeur attendue sur les créances commerciales est limitée au regard du groupe. La société, possédant peu d'actifs financiers, ou ceux-ci étant déjà valorisés à leur juste valeur ou au coût amorti selon les cas, n'a pas été impactée par l'application de cette nouvelle norme.

Tableau comparatif du classement et de l'évaluation des actifs financiers et passifs financiers IAS39/IFRS9

IAS 39		IFRS 9	
Catégories		Catégories	
Instruments dérivés à la juste valeur par le résultat	Instruments dérivés	Actifs à la juste valeur par le résultat	Instruments dérivés Trésorerie et équivalents de trésorerie
Actifs disponibles à la vente	Titres immobilisés	Actifs au coût amorti	Dépôts et cautionnements Créances commerciales Subventions
Prêts et créances	Dépôts et cautionnements Créances commerciales Subventions Trésorerie et équivalents de trésorerie	Passifs à la juste valeur par le résultat	Instruments dérivés
Passifs au coût amorti	Emprunts et découverts bancaires Dettes commerciales et autres dettes	Passifs au coût amorti	Emprunts et découverts bancaires Dettes commerciales et autres dettes

◆ Nouveaux textes applicables par anticipation aux exercices ouverts à compter du 1er avril 2019

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)	Principales incidences
IFRS 16 « Contrats de location »	01/01/2019	Cette norme conduit à une représentation plus fidèle des actifs et passifs des sociétés en abandonnant côté preneur la distinction entre contrat de location simple et contrat de location financement. Elle donne une nouvelle définition du contrat de location. IFRS 16 introduit pour le preneur un modèle unique de comptabilisation au bilan des contrats de location. Le preneur comptabilise un actif « droit d'utilisation » qui représente son droit d'utiliser l'actif sous-jacent, et un passif de loyers au titre de son obligation à payer le loyer. La norme prévoit des exemptions pour les contrats de courte durée ou ceux portant sur des actifs de faible valeur. Côté bailleur, la comptabilité reste similaire à celle de la norme actuelle : les contrats de location sont toujours classés soit en contrats de location-financement, soit en contrats de location simple. IFRS 16 remplace les normes existantes en matière de contrats de location, notamment IAS 17 « Contrats de location », IFRIC 4 « Déterminer si un accord contient un contrat de location », SIC-15 « Avantages dans les contrats de location simple » et SIC-27 « Évaluation de la substance des transactions prenant la forme juridique d'un contrat de location ».
IFRIC23 « Incertitude relative aux traitements fiscaux »	01/01/2019	Cette interprétation clarifie l'application des dispositions d'IAS 12 « Impôts sur le résultat » concernant la comptabilisation et l'évaluation, d'un passif en cas d'incertitude fiscale (s'il n'est pas probable que l'administration fiscale accepte la position fiscale). Les incidences de la mise en application de cette norme sont présentées ci-dessous.

Le groupe n'a pas opté pour une application anticipée des autres normes et amendements applicables par anticipation qui seront d'application obligatoire pour les exercices 2019-2020.

Le groupe a adopté la méthode rétrospective simplifiée et a comptabilisé au 1^{er} avril 2019 dans le cadre d'IFRS 16 un droit d'utilisation pour 4 289K€ relatifs aux contrats de location et une dette de loyers associée de même valeur représentant la sommes actualisées des loyers futurs à décaisser sur la période contractuelle exécutoire, sans retraiter les périodes comparatives.

♦ Utilisation de l'indicateur financier non comptable « EBITDA »

L'EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization") se définit comme le résultat d'exploitation courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels. Il s'agit en effet des revenus avant intérêts, impôts (taxes), dotations aux amortissements et provisions sur immobilisations (mais après dotations aux provisions sur stocks et créances clients). Cet EBITDA basé sur le résultat d'exploitation courant n'intègre donc pas les charges IFRS 2 relatives aux actions gratuites et stock-options ni les autres éléments opérationnels non récurrents puisque ces derniers sont exclus du résultat d'exploitation courant.

Le Groupe considère l'EBITDA, comme un indicateur alternatif de performance.

L'EBITDA est en effet l'un des principaux indicateurs suivis par le Groupe afin de gérer et évaluer ses résultats d'exploitation, de prendre des décisions d'investissements et de répartition des ressources voire d'évaluer la performance des membres de sa direction.

Le Groupe estime que cet indicateur est utile aux lecteurs de ses comptes puisqu'il leur fournit une mesure de ses résultats d'exploitation qui exclut des éléments n'affectant pas la trésorerie comme les dépréciations et les amortissements, augmentant la valeur projetée de ses comptes combinés et fournissant des informations concernant le résultat des activités commerciales courantes du Groupe et la génération de flux de trésorerie qui permettent aux investisseurs de mieux identifier les tendances de sa performance financière. Ainsi, l'EBITDA mesure la capacité d'une organisation à dégager une marge sur la vente de produits ou de services sur une période donnée sans tenir compte des pratiques d'amortissement qui peuvent varier selon les pays.

L'EBITDA n'est pas un indicateur prévu par les normes IFRS et n'a pas de définition standard. Par conséquent, les modalités de calcul de l'EBITDA utilisées par le Groupe Nacon pourraient ne pas être comparables à celles d'autres mesures avec un nom similaire utilisées par d'autres groupes.

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Résultat opérationnel courant	12 542	3 728	1 031
Amortissements des immobilisations	20 817	10 864	6 976
EBITDA	33 359	14 591	8 006

♦ Utilisation de l'indicateur financier « Marge brute »

Le groupe calcule sa Marge brute en faisant la différence entre le Chiffre d'affaires et les achats consommés des ventes Retail (jeux Retail et accessoires).

A noter que les agrégats ci-dessus « EBITDA » et « Marge Brute » ont été impactés au cours des exercices couverts par les comptes combinés par l'évolution des modalités d'amortissement des coûts de développement des jeux afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo, du poids croissant des ventes digitales de jeux sur plateformes et de l'allongement corrélatif de la durée de vie des jeux. (se référer à la Note 2)

2.3.2 Base de préparation

Les comptes sont présentés en milliers d'euros, sauf indication contraire.

♦ Recours à des estimations

La préparation des comptes selon les IFRS nécessite de la part de la direction des estimations et des hypothèses qui affectent les montants figurant dans les comptes présentés ainsi que les informations données dans les notes annexes du Groupe.

Déterminées sur la base des informations et estimations connues à la date d'arrêt des comptes, ces estimations et hypothèses peuvent, le cas échéant, s'avérer sensiblement différentes de la réalité.

En particulier, sur les exercices couverts par les comptes combinés au 31 mars 2017, 2018 et 2019, la Direction a réexaminé ses estimations concernant :

- la valeur recouvrable des goodwill afin d'identifier d'éventuelles perte de valeur (Note 1)
- les actifs d'impôts relatifs à des déficits fiscaux reportables non utilisés (Note 6)
- les provisions (Note 14)
- les durées d'utilisation des coûts de développement relatifs aux jeux (cf ci-dessous)

Modalités d'application de la méthode d'amortissement des coûts de développement

Les activités de développement impliquent l'existence d'un plan ou d'un modèle en vue de la production de produits et procédés nouveaux ou substantiellement améliorés. Les dépenses de développement du Groupe sont comptabilisées en tant qu'immobilisation si et seulement si les coûts peuvent être mesurés de façon fiable et que le Groupe peut démontrer la faisabilité technique et commerciale du produit ou du procédé, l'existence d'avantages économiques futurs probables et son intention ainsi que la disponibilité de ressources suffisantes pour achever le développement et utiliser ou vendre l'actif.

Les coûts de développement comptabilisés concernent essentiellement les coûts de développement de jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Les dépenses de développement diminuées des éventuels crédits d'impôt afférents portées à l'actif sont comptabilisées à leur coût diminué du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur. A la clôture de chaque exercice ou dès l'apparition d'indicateurs de pertes de valeurs, pour chaque jeu, les cash flows prévisionnels font l'objet d'une estimation par la direction. Lorsque ces derniers sont inférieurs à la valeur nette comptable des jeux, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux (allant actuellement de 1 à 3 ans) en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Dans le cadre de l'application d'IAS 38, les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des tendances du marché et des perspectives de ventes. Afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo, du poids croissant des ventes de jeux sur plateformes et de l'allongement de la durée de vie des jeux corrélativement, les modalités d'amortissement actuelles des coûts de développement des nouveaux jeux édités par Bigben consistent en un amortissement dégressif sur trois ans.

2.3.3 Bases d'évaluation

Les comptes sont présentés sur la base du coût historique, à l'exception de certains actifs et passifs financiers évalués à la juste valeur : instruments financiers dérivés...

◆ Principes de combinaison

Les principes de combinaison ci-dessous sont les principes « génériques » de consolidation qui ont été appliqués et seront appliqués à l'avenir par Nacon. Pour les principes spécifiques à l'établissement des comptes combinés ici présents, se référer à la section 2.1.2. « Périmètre et modalités de combinaison ».

◆ Critères de combinaison

Les sociétés contrôlées par Bigben Interactive et dont les titres ont été apportés à Nacon lors de l'Apport Partiel d'Actifs du 31 octobre 2019 sont intégrées dans le périmètre de combinaison. Les sociétés dans lesquelles le Groupe NACON, sans en avoir le contrôle, exerce une influence notable, sont mises en équivalence.

Les sociétés sont intégrées dans le périmètre de combinaison sur la base des comptes annuels arrêtés au 31 mars 2017, 2018 et 2019, et retraitées le cas échéant en harmonisation avec les principes comptables du Groupe.

◆ Date d'effet des acquisitions et des cessions

L'entrée d'une entreprise dans le périmètre de combinaison est effective :

- soit à la date d'acquisition des titres,
- soit à la date de prise de contrôle ou d'influence notable si l'acquisition a eu lieu en plusieurs fois,
- soit à la date prévue par le contrat d'acquisition si celui-ci prévoit le transfert du contrôle à une date différente de celle du transfert des titres.

La sortie d'une entreprise du périmètre de combinaison est effective à la date de perte de contrôle ou d'influence notable.

◆ Perte de contrôle

Lors d'une perte de contrôle, le Groupe décomptabilise les actifs et passifs de la filiale, toute participation ne donnant pas le contrôle et les autres éléments de capitaux propres relatifs à cette filiale. Le profit ou la perte éventuelle résultant de la perte de contrôle est comptabilisé en résultat. Si le Groupe conserve une participation dans l'ancienne filiale, celle-ci est évaluée à sa juste valeur à la date de perte de contrôle. Ensuite, la participation est comptabilisée en tant qu'entreprise mise en équivalence ou actif financier en fonction du niveau d'influence conservé.

◆ Regroupement d'entreprises

Les regroupements d'entreprises sont comptabilisés par application de la méthode de l'acquisition en date d'acquisition, qui est la date à laquelle le contrôle est transféré au Groupe. Le contrôle est le pouvoir de diriger les politiques financières et opérationnelles d'une entité afin d'obtenir des avantages de ses activités. Pour apprécier le contrôle, le Groupe prend en compte les droits de vote potentiels qui sont actuellement exerçables.

Le Groupe évalue le goodwill à la date d'acquisition comme :

- la juste valeur de la contrepartie transférée ; plus
- le montant comptabilisé pour toute participation ne donnant pas le contrôle dans l'entreprise acquise ; plus
- si le regroupement d'entreprises est réalisé par étapes, la juste valeur de toute participation précédemment détenue dans la société acquise ; moins
- le montant net comptabilisé à la juste valeur au titre des actifs identifiables acquis et des passifs repris.

Quand la différence est négative, les coûts liés à l'acquisition, autres que ceux liés à l'émission d'une dette ou de titres de capital, que le Groupe supporte du fait d'un regroupement d'entreprises sont comptabilisés en charges lorsqu'ils sont encourus.

◆ Participations ne donnant pas le contrôle

Pour chaque regroupement d'entreprises, le Groupe choisit d'évaluer toute participation ne donnant pas le contrôle dans l'entreprise acquise soit à la juste valeur, soit au prorata des actifs nets identifiables de l'entreprise acquise.

Les modifications du pourcentage de détention des titres de participation du Groupe dans une filiale qui n'entraînent pas la perte du contrôle de celle-ci sont comptabilisées comme des transactions conclues avec les propriétaires agissant en leur qualité de propriétaires. Les variations des participations ne donnant pas le contrôle sont déterminées sur la base de la quote-part dans les actifs nets de la filiale. Aucun ajustement n'est pratiqué sur le goodwill et aucun profit ni aucune perte ne sont comptabilisés en résultat.

◆ Filiales

Une filiale est une entité contrôlée par Bigben Interactive et apportée par Bigben Interactive à Nacon. Le contrôle existe lorsque les relations de la société avec l'entité l'exposent ou lui donnent droit à un rendement variable et qu'elle a la possibilité d'influer sur ce rendement du fait du pouvoir qu'elle exerce sur cette entité.

Les comptes des filiales sont inclus dans les comptes combinés à partir de la date à laquelle le contrôle est obtenu jusqu'à la date à laquelle le contrôle cesse.

◆ Entreprises associées

Les entreprises associées sont les entités apportées par Bigben Interactive à Nacon et dans lesquelles Bigben Interactive exerçait une influence notable sur les politiques financières et opérationnelles sans en avoir le contrôle. L'influence notable est présumée quand le Groupe détient entre 20 et 50 % des droits de vote d'une entité.

Les comptes combinés incluent la quote-part du Groupe dans le montant total des profits et pertes comptabilisés par les entreprises associées, selon la méthode de la mise en équivalence, à partir de la date à laquelle l'influence notable est exercée jusqu'à la date à laquelle elle prend fin.

Les quotes-parts de résultat des sociétés mises en équivalence ayant une nature opérationnelle dans le prolongement de l'activité du groupe sont présentées après le résultat opérationnel courant et les quotes-parts de résultat des sociétés mises en équivalence dont la nature opérationnelle n'est pas dans le prolongement de l'activité du groupe sont présentées après le résultat avant impôt.

◆ Opérations internes au Groupe

Toutes les transactions entre les sociétés intégrées globalement sont éliminées, ainsi que tous les résultats internes à l'ensemble combiné.

◆ Conversion en euro des comptes des sociétés étrangères

Les filiales étrangères du groupe Nacon ont pour devise de fonctionnement leur monnaie locale, dans laquelle est libellé l'essentiel de leurs transactions.

- Les actifs et passifs des sociétés du Groupe dont la monnaie fonctionnelle n'est pas l'euro, sont convertis en euro au cours de change en vigueur à la date de clôture des comptes.
- Les produits et les charges de ces sociétés ainsi que leurs flux de trésorerie sont convertis au cours de change moyen trimestriels de l'exercice.

- Les écarts qui découlent de la conversion sont comptabilisés directement dans les capitaux propres, dans une composante séparée.

♦ Conversion des opérations en monnaies étrangères

Les transactions en monnaies étrangères sont converties en appliquant le cours de change en vigueur à la date de transaction.

A la clôture de l'exercice, les actifs et passifs monétaires libellés en devises étrangères (hors dérivés) sont convertis en euro au cours de change de clôture. Les écarts de change en découlant sont enregistrés dans le compte de résultat. Les actifs et passifs non monétaires, libellés en monnaie étrangère sont comptabilisés au cours historique en vigueur à la date de transaction.

Les instruments dérivés sont évalués et comptabilisés conformément aux modalités décrites dans la note sur les instruments financiers.

2.3.4 Principes comptables

Les principes comptables sont directement présentés dans les notes afférentes auxquels ils se rapportent afin d'améliorer la lecture des comptes.

2.3.5 Politique du groupe en matière de gestion des risques financiers

Le groupe est exposé aux risques financiers suivants :

- risque de crédit,
- risque de liquidité,
- risque de marché,

La description de ces risques financiers, la politique, les procédures de mesures et de gestion de ces risques ainsi que les informations quantitatives relatives à ces différents risques figurent directement dans les notes des postes concernés du bilan (Note 8) ou du compte de résultat (Notes 37,39 et 40).

2.3.6 Informations sectorielles

Nacon propose une large gamme de jeux vidéo et d'accessoires Gaming répondant aux besoins de son marché.

Comme explicité précédemment au 2.2.3.5, dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation des activités Gaming au sein de la société Nacon, Bigben Interactive a fait évoluer ses secteurs d'activité au cours du 1er semestre 2019/2020.

Dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation de l'activité Gaming au sein de la société Nacon, les entités Bigben Interactive SA, Bigben Interactive Hong Kong Ltd et Bigben Interactive Espana ont fait l'objet d'un détournement et leurs activités Gaming ont été logées dans de nouvelles entités créées à cet effet. Les autres filiales du Groupe ont été rattachées au pôle Gaming et leurs titres ont été transférés à Nacon SAS.

Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Gaming », un grand nombre de coûts relatifs aux « jeux vidéo » et « accessoires » sont mutualisés. Les clients « Jeux Vidéo » et « Accessoires » sont, la plupart du temps communs. Le groupe ne détermine par conséquent qu'un Résultat Opérationnel Courant Groupe.

Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide et EKO sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de NACON.

La société NACON a ses propres fonctions commerciales, marketing et financières.

Les ventes de jeux sous forme digitale sont exclusivement facturées depuis la France.

Les filiales de distribution du Groupe basées à l'étranger sont chargées des ventes physiques de l'ensemble des produits « gaming ». La filiale basée à Hong Kong est chargée principalement du développement et de l'approvisionnement des accessoires auprès de partenaires fabricants.

Ainsi, chaque filiale du Groupe Nacon a un rôle spécifique dans la chaîne de valeur du groupe.

Dans ce contexte, le Groupe Nacon considère qu'il opère ses activités au sein d'un unique secteur d'activité opérationnel « Nacon Gaming » qui regroupe le développement, l'édition et la distribution de jeux vidéo ainsi que la conception et distribution d'accessoires pour consoles de jeu vidéo et PC. Les jeux vidéo et les accessoires s'adressent au même marché et ont les mêmes caractéristiques économiques.

L'information présentée ci-dessous est celle qui sera désormais utilisée par le principal décideur opérationnel du groupe Nacon pour ses besoins du reporting interne. Le principal décideur opérationnel du groupe Nacon au sens d'IFRS 8 est un binôme qui réunit le Président Directeur Général et le Directeur Général Délégué du Groupe Nacon.

♦ **Détail du chiffre d'affaires par catégorie de produits**

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100%	100%	100%
<i>dont</i> Accessoires	55 242	52 235	34 381	49%	55%	45%
Jeux physiques	29 931	25 619	26 653	26%	27%	35%
Jeux digitaux	20 332	9 196	5 830	18%	10%	8%
Autres	7 596	8 518	9 584	7%	9%	13%

Du fait des subtilités de détournement des filiales de distribution lors de l'apport partiel d'actifs susmentionné de Bigben Interactive vers Nacon il subsiste de manière marginale un chiffre d'affaires non-Gaming pour le secteur « Nacon – Gaming » : celui-ci est regroupé dans la catégorie « Autres ».

♦ **Chiffre d'affaires par pays de destination**

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100,0%	100,0%	100,0%
<i>dont</i> France	26 258	20 174	13 721	23,2%	21,1%	17,9%
International	86 843	75 394	62 727	76,8%	78,9%	82,1%

La répartition ci-dessus correspond à une typologie des ventes par pays de destination.

Dans le cadre des ventes digitales, elle prend ainsi en compte le pays final dans lequel les consommateurs finaux ont téléchargé les jeux de Nacon par le biais de plateformes digitales et non le pays de facturation de ces mêmes plateformes, client directs de Nacon.

2.4 NOTES COMPLEMENTAIRES

2.4.1 Notes complémentaires au bilan

♦ Note 1 – Goodwill

en milliers d'euros	BBI Belgique	Cyanide SA	Eko	Kylotonn	TOTAL
Valeur brute au 31 mars 2019	1 088	12 539	6 058	3 770	23 454
Perte de valeur					0
Activités abandonnées					0
Valeur nette au 31 mars 2019	1 088	12 539	6 058	3 770	23 454
Valeur brute au 31 mars 2018	1 088				1 088
Perte de valeur					0
Activités abandonnées					0
Valeur nette au 31 mars 2018	1 088	0	0		1 088
Valeur brute au 31 mars 2017	1 088				1 088
Perte de valeur					0
Activités abandonnées					0
Valeur nette au 31 mars 2017	1 088	0	0	0	1 088

⇒ Principe Comptable - Goodwill

Les goodwill ne sont pas amortis, conformément à IFRS 3 « Regroupements d'entreprises », et IAS36 « dépréciation d'actif ». Ils font l'objet d'un test de perte de valeur dès l'apparition d'indices de pertes de valeur, à savoir une forte dégradation des résultats ou une situation nette négative, et au minimum une fois par an à la date de clôture. Pour ce test, les goodwill sont ventilés par Unités Génératrices de Trésorerie, qui correspondent à des ensembles homogènes générant conjointement des entrées de trésorerie indépendantes.

Les modalités des tests de perte de valeur des Unités Génératrices de Trésorerie sont détaillées ci-dessous. Les goodwill sont inscrits à leur coût diminué du cumul des pertes de valeur. En cas de perte de valeur, celle-ci est inscrite en résultat. Les pertes de valeur ne peuvent faire l'objet de reprise.

Acquisition des trois studios de développement : Cyanide SA, Eko Software SAS et Kylotonn SAS

Description de la transaction

Selon les faits marquants décrits en 2.2., le groupe a

- le 20 juin 2018, acquis 100% des titres et des droits de vote de la société Cyanide SA ainsi que de sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc,
- pris le contrôle de la société Kylotonn SAS à compter du 1er septembre 2018 et consolidé cette société par intégration globale à 100% à compter de cette date. Le paiement en numéraire relatif à l'acquisition des 55% résiduels a été réalisé au cours du second semestre 2018/2019.
- le 18 octobre 2018, acquis 100% des titres et des droits de vote de la société Eko Software SAS.

Cyanide SA

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 20 juin 2018, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Cyanide SA par le Groupe Nacon.

L'acquisition a été réalisée pour 50,20 % en numéraire et 49,80 % par la création de 697.445 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Cyanide. Les actions nouvelles Bigben Interactive remises aux actionnaires de Cyanide SA ont été valorisées au cours du jour de la transaction, soit 13,44€.

Un complément de prix basé sur le résultat net de la société Cyanide (et de ses filiales) au 31 mars 2019 a été depuis versé intégralement en numéraire en septembre 2019. Le complément de prix a été, lors des comptes semestriels au 30 septembre 2018, inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 3,5 M€. L'estimation de sa juste valeur en date d'acquisition était basée sur les meilleures estimations du Groupe NACON quant à la réalisation des

conditions de versement de ce complément de prix, tenant compte principalement des estimations d'atterrissage de résultat annuel au 31 mars 2019 et du calendrier de réalisation le plus probable des projets en développement de Cyanide SA et de sa filiale en date d'acquisition.

Ce passif ayant été évalué à la juste valeur à la clôture du 31 mars 2019 et le complément de prix initialement prévu à 3,5 M€ ayant été provisoirement évalué à 1,5 M€ sur la base des résultats de Cyanide SAS au 31 mars 2019 et dans l'attente du calcul exact des royautés du 1^{er} trimestre calendaire 2019 à recevoir d'éditeurs tiers, le changement de cette juste valeur évalué à 2 M€ a été constaté en résultat en « Autres éléments opérationnels non récurrents » dans l'Etat du résultat global consolidé au 31 mars 2019.

Dans le cadre de cette affectation du prix d'acquisition, le Groupe a effectué une revue de l'évaluation des actifs acquis et des passifs assumés de Cyanide SAS. Les principaux ajustements de juste valeur ont porté sur les marques de Cyanide SAS (PCM et Styx) avec une incidence directe sur la valeur des immobilisations incorporelles acquises.

La valorisation de ces marques a été effectuée par la méthode des cash-flows futurs actualisés basée sur le plan d'affaires établi par Cyanide SAS pour chaque marque. Ce modèle tient compte de paramètres opérationnels pour lesquels le management a dû faire preuve de jugement, notamment du choix d'un taux d'actualisation représentatif (retenu à 15,90%), d'un taux de croissance à l'infini de 2%, et de taux d'impôts futurs tels qu'annoncés par les pouvoirs publics en date d'acquisition.

Les autres jeux en cours de développement n'ont pas été revalorisés en date d'acquisition car leur valeur nette comptable au 30 juin 2018 est représentative des bénéfices économiques futurs estimés au travers de la commercialisation future de ces jeux.

Les autres ajustements de juste valeur des actifs acquis et des passifs assumés ne sont pas significatifs.

Les valeurs utilisées reflètent les meilleures estimations du management.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	22 005
Immobilisations corporelles	96
Immobilisations financières	103
Impôts différés actifs	608
Créances	3 360
Disponibilités et divers	1 416
Provisions pour risques	-150
Dettes financières	-2 587
Impôts différés passifs	-436
Dettes diverses	-2 669
Juste valeur des obligations de performance	-10 249
Total des actifs nets identifiables acquis	11 496
Goodwill	12 539
Juste valeur de la contrepartie transférée	24 035

Eko software SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 18 octobre 2018, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Eko Software SAS par le Groupe Nacon.

L'acquisition a été réalisée pour 64,60 % en numéraire et 35,40 % par la création de 295.575 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Eko Software. Les actions nouvelles Bigben Interactive remises aux actionnaires d'Eko Software SAS ont été valorisées au cours du jour de la transaction, soit 8,70€.

Un complément de prix basé sur le résultat net de la société Eko Software au 31 décembre 2018 a été versé intégralement en numéraire en juin 2019. Ce complément de prix, basé sur le résultat annuel enregistré par Eko Software SAS au 31 décembre 2018, a été inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 1,3 M€. Le complément de prix devant être versé en juin 2019, il avait été comptabilisé en dette au passif de l'état de situation financière au 31 mars 2019.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	8
Immobilisations corporelles	62
Immobilisations financières	26
Impôts différés actifs	234
Créances	510
Disponibilités et divers	4 283
Provisions pour risques	12
Dettes financières	-138
Impôts différés passifs	-1
Dettes diverses	-1 694
Total des actifs nets identifiables acquis	3 301
Goodwill	6 058
Juste valeur de la contrepartie transférée	9 358

La détermination du goodwill était définitive au 31 mars 2019.

Kylotonn SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 1er septembre 2018, date de prise de contrôle de la société Kylotonn SAS par le Groupe Nacon. Le prix d'acquisition des intérêts résiduels a été intégralement payé en numéraire au cours du second semestre 2018/2019.

Conformément à la norme IFRS 3 « Regroupement d'entreprises », la revalorisation du prix d'achat des premiers 45% de droits de vote a été faite sur la base de la juste valeur de la société. L'impact de la réévaluation des intérêts antérieurement détenus pour 0,5 M€ a été comptabilisée en résultat en « Autres éléments opérationnels non récurrents » dans l'Etat du résultat global consolidé au 31 mars 2019.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	-38
Immobilisations corporelles	248
Immobilisations financières	141
Impôts différés actifs	822
Créances	1 494
Disponibilités et divers	145
Charges constatées d'avance	73
Provisions pour risques	-64
Dettes financières	-1 045
Dettes diverses	-2 293
Total des actifs nets identifiables acquis	-516
Goodwill	3 770
Réévaluation des intérêts antérieurement détenus	496
Juste valeur de la contrepartie transférée	2 758

La détermination du goodwill est définitive au 31 mars 2019.

Rapprochement des décaissements relatifs aux acquisitions avec les flux de trésorerie au 31 mars 2019 :

Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	mar. 2019
Acquisition Cyanide SAS	11 147
Acquisition Kylotonn SAS	2 350
Acquisition Eko Software SAS	5 491
Trésorerie nette acquise	-5 202
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	13 786

Test de valeur des Goodwill

Le groupe réalise des tests de dépréciation sur une base annuelle à la date de clôture (31 mars N) et lorsque des indices de perte de valeur ont été identifiés.

Au 31 mars 2019, aucune dépréciation n'a été comptabilisée.

Test de dépréciation

Hypothèses :

WACC	12,01%
Taux de croissance à l'infini	2,0%

Test de sensibilité :

Valeur comptable de l'UGT	105 376 k€
Seuils pour lesquels la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de hausse du taux d'actualisation (WACC) ou de réduction de l'EBITDA.	EBITDA -22,60%
	WACC ns (> +5 pt)
Seuils pour lesquels la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de hausse du taux d'actualisation (WACC) ou de baisse du taux d'EBITDA par rapport au chiffre d'affaires.	% EBITDA -9,0 pt
	WACC ns (> +5 pt)
Seuils pour lesquels la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de hausse du taux d'actualisation (WACC) ou de baisse du taux de croissance à l'infini.	% taux de croissance à l'infini -12,4 pt
	WACC ns (> +5 pt)

⇒ Principe Comptable - Dépréciation des éléments de l'actif immobilisé

Selon la norme IAS 36 « dépréciation d'actif », une perte de valeur est enregistrée en résultat lorsque la valeur recouvrable des immobilisations devient inférieure à leur valeur nette comptable.

La valeur recouvrable des immobilisations correspond au montant le plus élevé entre leur juste valeur nette des coûts de cession et leur valeur d'utilité. La valeur nette comptable des immobilisations corporelles et incorporelles fait l'objet de tests dès l'apparition d'indices de pertes de valeur et au minimum une fois par an pour les actifs à durée de vie indéfinie (catégorie limitée pour le Groupe aux goodwill).

Pour ce test, les immobilisations sont regroupées en Unités Génératrices de Trésorerie (UGT). Les UGT sont des ensembles homogènes d'actifs dont l'utilisation continue génère des entrées de trésorerie qui sont largement indépendantes des entrées de trésorerie générées par d'autres Groupes d'actifs. Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Gaming », un grand nombre de coûts relatifs aux « jeux vidéo » et « accessoires » sont mutualisés. Les clients « Jeux Vidéo » et « Accessoires » peuvent être communs. Le groupe ne détermine par conséquent pas de Résultat Opérationnel Courant par métier.

Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide et EKO sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global du Groupe.

Par conséquent, il n'a été identifié qu'une seule UGT au sein du secteur opérationnel unique du groupe Nacon : les goodwill issus des acquisitions de studios et des autres entités du groupe Nacon ont été affectés à cette unique UGT.

La valeur d'utilité de ces unités est déterminée par référence à des flux futurs de trésorerie après impôt et actualisés. Le taux d'actualisation est déterminé à chaque clôture sur la base du coût du capital spécifique au Groupe Bigben Interactive.

Les cash-flows sont issus des cash-flows attendus sur 3 ans. Ils sont déterminés à partir du budget de l'année N+1, élaboré par les entités opérationnelles et validé par la Direction Générale. Les cash flows des années suivantes (N+2 et N+3) sont estimés par application d'un taux de croissance en fonction des anticipations du management. Au-delà de cet horizon, des cash-flows sont extrapolés par application d'un taux de croissance à l'infini.

Lorsque la valeur recouvrable est inférieure à la valeur nette comptable de l'UGT, une perte de valeur est enregistrée en résultat pour la différence ; elle est imputée en priorité sur les goodwill affectés à l'UGT puis à la réduction de la valeur comptable des autres actifs de l'entité au prorata de la valeur nette comptable de chaque actif de l'unité.

Des tests d'impairment ont été menés selon cette nouvelle organisation au 31 mars 2019 ne faisant apparaître aucune perte de valeur.

♦ Note 2 - Autres immobilisations incorporelles

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Valeur brute	87 998	38 327	22 875
Amortissements	(35 858)	(16 512)	(8 269)
Dépréciation	0	0	0
Valeur nette	52 139	21 815	14 606

Valeurs brutes	Marques, Logiciels et Brevets	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2016	932	13 899	508	15 339
Acquisition	937	12 717	7	13 661
Variation de périmètre				0
Transferts		(6 125)		(6 125)
mar. 2017	1 869	20 491	516	22 875
Acquisition	87	17 852		17 939
Transferts		(2 473)		(2 473)
Cessions			(14)	(14)
mar. 2018	1 957	35 869	502	38 327
Acquisition	43	30 098	41	30 183
Variation de périmètre	7 071	24 667	31	31 770
Transferts		(12 282)		(12 282)
mar. 2019	9 071	78 353	574	87 998
Amortissements	Marques, Logiciels et Brevets	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2016	(447)	(6 757)	(333)	(7 536)
Dotations	(109)	(6 687)	(62)	(6 858)
Variation de périmètre				0
Transferts		6 125		6 125
mar. 2017	(556)	(7 319)	(395)	(8 269)
Dotations	(160)	(10 528)	(29)	(10 717)
Variation de périmètre				0
Transferts		2 473		2 473
mar. 2018	(716)	(15 373)	(424)	(16 512)
Dotations	(89)	(20 448)	(47)	(20 585)
Variation de périmètre	(84)	(10 928)	(31)	(11 043)
Transferts		12 282		12 282
mar. 2019	(889)	(34 468)	(502)	(35 858)
Valeur nette	8 183	43 885	72	52 139

Le poste « Marques, Logiciels et brevets » est principalement constitué au 31 mars 2019 des marques du studio de développement Cyanide dans le giron du Groupe NACON suite à son acquisition sur l'exercice 31 mars 2019 (cf section 2.2 et Note 1).

Le poste « Coûts de développement des jeux » représente les dépenses engagées au titre des développements de jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Les montants des Crédits d'impôts Jeux Vidéo (CIJV) dont bénéficient les studios de développement du Groupe sont comptabilisés en réduction des coûts de développement.

⇒ Principe Comptable – Autres immobilisations incorporelles

Les Marques ne sont pas amorties. Elles ne font pas l'objet d'un test de dépréciation individuel mais sont regroupées avec l'ensemble des goodwill et actifs de l'UGT dans le cadre d'un test de dépréciation annuel.

Les droits au bail et les logiciels informatiques acquis sont immobilisés et amortis respectivement sur une durée d'utilité de 20 et de 3 ans. Les dépenses portant sur des marques générées en interne sont comptabilisées en charges lorsqu'elles sont encourues.

Les dépenses ultérieures relatives aux immobilisations incorporelles sont activées seulement si elles augmentent les avantages économiques futurs associés à l'actif correspondant. Les autres dépenses sont comptabilisées en charges.

Les dépenses de recherche supportées en vue d'acquérir une compréhension et des connaissances scientifiques ou techniques nouvelles sont comptabilisées en charges lorsqu'elles sont encourues.

Les activités de développement impliquent l'existence d'un plan ou d'un modèle en vue de la production de produits et procédés nouveaux ou substantiellement améliorés. Les dépenses de développement du Groupe sont comptabilisées en tant qu'immobilisation si et seulement si les coûts peuvent être mesurés de façon fiable et que le Groupe peut démontrer la faisabilité technique et commerciale du produit ou du procédé, l'existence d'avantages économiques futurs probables et son intention ainsi que la disponibilité de ressources suffisantes pour achever le développement et utiliser ou vendre l'actif.

Les coûts de développement comptabilisés concernent essentiellement les coûts de développement de jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Les dépenses de développement diminuées des éventuels crédits d'impôt afférents portées à l'actif sont comptabilisées à leur coût diminué du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur. A la clôture de chaque exercice ou dès l'apparition d'indicateurs de pertes de valeurs, pour chaque jeu, les cash flows prévisionnels font l'objet d'une estimation par la direction. Lorsque ces derniers sont inférieurs à la valeur nette comptable des jeux, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux (allant actuellement de 1 à 3 ans) en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Dans le cadre de l'application d'IAS 38, les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des tendances du marché et des perspectives de ventes. Afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo, du poids croissant des ventes de jeux sur plateformes et de l'allongement de la durée de vie des jeux corrélativement, les modalités d'amortissement ont corrélativement évolué d'exercice en exercice.

◆ Note 3 - Immobilisations corporelles

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Valeur brute	3 402	1 691	1 419
Amortissements	(2 452)	(1 329)	(1 182)
Dépréciation	0	0	
Valeur nette	950	362	237

Principe Comptable – Immobilisations corporelles

Conformément à la norme IAS 16 les immobilisations corporelles figurent au bilan pour leur coût diminué du cumul des amortissements et des pertes de valeur. La valeur brute des immobilisations corporelles correspond à leur coût d'acquisition ou de production. Elle ne fait l'objet d'aucune réévaluation. Lorsque des composants d'une immobilisation corporelle ont des durées d'utilité différentes, ils sont comptabilisés en tant qu'immobilisations corporelles distinctes et amorties sur leur durée d'utilité propre.

Le Groupe incorpore les coûts d'emprunt qui sont directement attribuables à l'acquisition, la construction ou la production d'un actif qualifié dans le coût de cet actif.

Le Groupe n'a incorporé aucun coût d'emprunt au titre des immobilisations acquises ou créées au cours des exercices considérés. Les immobilisations financées au moyen de contrats de location financement (i.e contrats de crédit-bail), telles que définies par la norme IAS 17 « contrats de location », sont présentées à l'actif pour la valeur actualisée des paiements futurs ou la valeur de marché si elle est inférieure lors de leur première comptabilisation. La dette correspondante est inscrite en passifs financiers. Ces immobilisations sont amorties selon le mode et les durées d'utilité décrits ci-dessous, sauf dans les cas où la durée d'utilité du contrat est plus courte et s'il n'est pas prévu de transfert de propriété à l'issue du contrat.

L'amortissement est calculé suivant la méthode linéaire sur la base du coût d'acquisition, sous déduction le cas échéant d'une valeur résiduelle et d'une éventuelle dépréciation à compter de la date à laquelle le bien est prêt à être mis en service.

Sauf cas particulier, les valeurs résiduelles sont nulles. La durée d'amortissement est fondée sur la durée d'utilité estimée des différentes catégories d'immobilisations, dont les principales sont les suivantes :

Catégorie	Méthode d'amortissement
Matériels et outillages	Linéaire, entre 5 et 8 ans
Agencement installations	Linéaire, entre 4 et 10 ans
Mobilier, matériel de bureau	Linéaire, entre 3 et 10 ans
Matériel de transport	Linéaire, entre 1 et 3 ans

Valeurs brutes	Terrains	Constructions	Installations techniques	TOTAL
mar. 2016	45	583	691	1 318
Acquisition	0	0	100	100
mar. 2017	45	583	792	1 419
Acquisition	0		272	272
mar. 2018	45	583	1 064	1 691
Acquisition	0	(15)	311	296
Variation de périmètre			1 416	1 416
mar. 2019	45	568	2 790	3 402

Amortissements	Terrains	Constructions	Installations techniques	TOTAL
mar. 2016		(571)	(494)	(1 064)
Dotations	0	(18)	(100)	(118)
mar. 2017	0	(588)	(594)	(1 182)
Dotations	0		(154)	(154)
Reprises		7		7
mar. 2018	0	(581)	(748)	(1 329)
Dotations	0	15	(232)	(217)
Variation de périmètre			(906)	(906)
mar. 2019	0	(566)	(1 886)	(2 452)
Valeur nette	45	1	905	950

♦ Note 4 – Titres mis en équivalence

Les sociétés du Groupe mises en équivalence ne sont pas cotées et n'ont donc pas de prix de cotation public. Ce compte contient au 31 mars 2019 la juste valeur des titres de Bigben Interactive USA.

Au 31 mars 2018, ce compte contenait également les titres liés à la prise de participation minoritaire de 24,99% prise en juillet 2017 dans le capital du studio Kylotonn SAS jusqu'à la prise de contrôle de cette société en date du 1er septembre 2018. (se référer aux sections 2.2 et 2.3.6)

Au 31 mars 2017, cette catégorie ne contenait que les titres sur Bigben Interactive USA mis en équivalence.

◆ **Note 5 – Autres actifs financiers non courants**

Valeurs nettes	Dépôts de garantie	Autres titres	Autres créances	TOTAL
mar. 2016	27	26		53
Acquisition / Augmentation	1			1
mar. 2017	28	26	0	53
Acquisition / Augmentation	204			204
mar. 2018	231	26	0	257
Acquisition				0
Variation de périmètre	252	12	5	269
Cessions	(11)			(11)
mar. 2019	472	38	5	514

Principe Comptable – Actifs financiers

Actifs et passifs financiers non dérivés

Les actifs et passifs financiers sont présentés en « non courants », exceptés ceux présentant une échéance inférieure à 12 mois à la date de clôture, qui sont classés en « actifs courants », en « équivalents de trésorerie » ou en « passifs courants » selon les cas.

Les actifs financiers non dérivés comprennent :

- les actifs financiers non courants,
- les actifs financiers courants représentant les créances d'exploitation, des titres de créances ou des titres de placement, et la trésorerie

Evaluation et comptabilisation des actifs financiers

Conformément à la norme IFRS 9 – « instruments financiers », les actifs financiers sont classés à la juste valeur ou au coût amorti, y compris pour les actifs financiers qui comportent un dérivé :

Actifs à la juste valeur par le compte de résultat

Un actif financier est classé en tant qu'actif financier à la juste valeur par le biais du compte de résultat s'il est classé comme détenu à des fins de transactions ou désigné comme tel lors de sa comptabilisation initiale. Les actifs financiers sont désignés comme étant à la juste valeur par le biais du compte de résultat si le Groupe gère de tels placements et prend les décisions d'achat et de vente sur la base de leur juste valeur en accord avec la politique de gestion du risque ou la stratégie de placement du Groupe. Les coûts de transaction directement attribuables sont comptabilisés en résultat lorsqu'ils sont encourus. Les actifs financiers à la juste valeur par le biais du compte de résultat sont évalués à la juste valeur, et toute variation en résultant, qui prend en compte les produits des dividendes, est comptabilisée en résultat.

Actifs au coût amorti

Actifs financiers non dérivés à paiements déterminés ou déterminables qui ne sont pas cotés sur un marché actif. Ces instruments sont comptabilisés au coût amorti. Ils font l'objet de tests de valeur recouvrable, effectués dès l'apparition d'indices indiquant que celle-ci serait inférieure à la valeur au bilan de ces actifs, et au minimum à chaque arrêté comptable. La perte de valeur est enregistrée en compte de résultat.

◆ **Note 6 - Actifs d'impôts différés**

▶ Total Groupe

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
IDA sur déficits reportables	2 562	1 950	1 107
Autres impôts différés	630	784	580
IMPOT DIFFERE NET	3 192	2 734	1 687

► Détails par entité

en milliers d'euros	01/04/2018	Activation	Utilisation	31/03/2019
Nacon SAS	1 629		(611)	1 018
Cyanide SAS		1 318	(96)	1 222
Bigben Interactive GmbH	321		(283)	38
Kylotonn SAS		284		284
Nacon Spain SL				0
TOTAL DEFICIT REPORTABLE	1 950	1 602	(990)	2 562

en milliers d'euros	01/04/2017	Activation	Utilisation	31/03/2018
Nacon SAS	400	1 229		1 629
Bigben Interactive GmbH	707		(386)	321
TOTAL DEFICIT REPORTABLE	1 107	1 229	(386)	1 950

en milliers d'euros	01/04/2016	Activation	Utilisation	31/03/2017
Nacon SAS	27	373		400
Bigben Interactive GmbH	833		(126)	707
Bigben Nederland BV	24		(24)	0
TOTAL DEFICIT REPORTABLE		373	(150)	1 107

Au 31 mars 2019, l'impôt différé sur le déficit fiscal de 2 562 k€ se décompose de la façon suivante :

- sur Nacon SAS, un montant de 1 018k€ correspondant au déficit fiscal activé de 3 787 k€ suite à l'utilisation de 611 k€ sur la période (2 260 K€ en base).
- sur Cyanide SA, un montant de 1 222 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 3 932 k€ suite à l'utilisation de 96 k€ sur la période (280 k€ en base).
- sur Bigben Interactive GmbH, un montant de 38 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 253 k€ suite à l'utilisation de 283 K€ sur la période (942 k€ en base).
- sur Kylotonn SAS, un montant de 284 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 1 014 k€ suite à l'activation de 33 k€ sur la période (119 k€ en base).

Au 31 mars 2018, l'impôt différé sur le déficit fiscal de 1 950 k€ se décompose de la façon suivante :

- sur Nacon SAS, un montant de 1 629 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 6 047 k€ suite à l'activation de 1 229 k€ sur la période (3 869 K€ en base).
- sur Bigben Interactive GmbH, un montant de 321 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 1 069 k€ suite à l'utilisation de 386 K€ sur la période (1 290 K€ en base).

Au 31 mars 2017, l'impôt différé sur le déficit fiscal de 1 107 k€ se décompose de la façon suivante :

- sur Nacon SAS, un montant de 400 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 2 178 k€ suite à l'activation de 373 k€ sur la période (2 100 K€ en base).
- sur Bigben Interactive GmbH, un montant de 707 k€ correspondant au déficit fiscal activé de 1 858 k€ suite à l'utilisation de 126 K€ sur la période (837 K€ en base).

Les soldes des déficits fiscaux de Bigben Hollande (BV) et de Bigben Spain ayant été utilisés sur la période, il n'y avait plus d'impôt différé sur ces entités au 31/03/17.

Ces déficits ont été activés compte tenu des perspectives à court et moyen terme de résultat de ces entités.

Se référer également à la Note 1 concernant les impôts différés actifs liés aux acquisitions de Cyanide, Eko Software et Kylotonn.

⇒ Principe Comptable – Impôts

Les impôts sur les résultats comprennent les impôts exigibles et les impôts différés.

Les charges ou les produits d'impôt sont comptabilisés au compte de résultat sauf s'ils se rattachent à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres, auquel cas ils sont comptabilisés en capitaux propres.

L'impôt différé est déterminé selon l'approche bilancielle de la méthode du report variable pour toutes les différences temporelles entre la valeur comptable des actifs et passifs et leurs bases fiscales. Les éléments suivants ne donnent pas lieu à la constatation d'impôt différé : (i) la comptabilisation initiale du goodwill, et (ii) la comptabilisation d'un actif ou d'un passif dans une transaction qui n'est pas un regroupement d'entreprises et qui n'affecte ni le bénéfice comptable, ni le bénéfice imposable.

Les impôts différés sont évalués en tenant compte de l'évolution connue des taux d'impôt (et des réglementations fiscales) qui ont été adoptés ou quasi adoptés à la clôture.

Des impôts différés actifs sont constatés lorsqu'ils sont imputables sur des impôts différés passifs ou sur les déficits fiscaux reportables, dès lors qu'il est probable que l'on disposera de bénéfices imposables futurs sur lesquels ces actifs d'impôts pourront être imputés. La valeur comptable des actifs d'impôt différé est revue à chaque clôture.

Conformément à la norme IAS 12, les actifs et passifs d'impôts différés ne sont pas actualisés.

◆ Note 7 – Stocks

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Valeur brute	31 306	29 140	25 401
dont stocks physiques	29 528	28 954	25 201
dont stocks en transit	1 778	185	200
Perte de valeur	(10 858)	(9 005)	(7 579)
Valeur nette	20 449	20 135	17 822

Les stocks sont fabriqués par des usines tierces selon un cahier des charges strict transmis par Nacon. Les usines font l'objet d'audits de qualité préalablement à la mise en production. L'achat des matières premières est géré en majorité par ces usines, sauf pour certains composants critiques tels que les IC Sony (« chips » de sécurité) pour les manettes ou les emballages environnementaux que Nacon achète auprès de fabricants partenaires, ce qui lui permet de garantir une qualité stable.

⇒ Principe Comptable – Stocks

Conformément à la norme IAS 2 « Stocks », les stocks sont évalués au plus faible de leur coût et de leur valeur nette de réalisation. Le coût des stocks de chaque référence (accessoire ou jeux) est déterminé selon la méthode du Prix Moyen Pondéré (PMP). Conformément à IAS 2 – Stocks, ce coût prend en compte outre les frais de production, les frais accessoires, de logistique et de transport, pour amener les stocks à l'endroit où ils se trouvent. Pour les stocks de boîtes de jeux sortis jusqu'au 31 mars 2019, une quote-part d'amortissement des frais de développement de chaque jeu vidéo est également prise en compte à hauteur du poids que représentent les ventes physiques par rapport aux ventes totales. Le coût est net des escomptes et des conditions différées obtenus des fournisseurs.

Les coûts d'emprunt ne sont pas inclus dans le coût des stocks.

La valeur nette de réalisation est le prix de vente estimé dans le cours normal de l'activité, diminué des coûts estimés pour l'achèvement et des coûts estimés nécessaires pour réaliser la vente. A chaque clôture, il est effectué une revue des valorisations des produits en stocks en fonction de leurs perspectives de vente et de leur antériorité.

Les articles en stocks sont dépréciés comme suit :

- Le stock SAV (Services Après-Vente) est déprécié à 100 %
- A chaque clôture, il est effectué une revue des valorisations des produits en stocks en comparant le prix de vente moyen (sur les douze derniers mois) avec le Prix Moyen Pondéré et le cas échéant une dépréciation est comptabilisée
- Des dépréciations complémentaires sont comptabilisées par la Direction au cas par cas à l'article en fonction des perspectives de ventes
- En complément de ces approches, une dépréciation complémentaire est comptabilisée en fonction de l'antériorité du stock.

◆ **Note 8 – Créances clients**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Clients et effets en portefeuille	33 492	27 638	24 991
Pertes de valeurs	(522)	(436)	(658)
TOTAL CREANCES CLIENTS	32 970	27 202	24 333

La hausse temporaire des créances s'explique par :

- Au 31 mars 2019, les ventes importantes qui ont eu lieu en fin d'exercice (sorties des manettes *Revolution Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless*).
- Au 31 mars 2018, par les ventes importantes qui ont eu lieu en fin d'exercice (sorties du jeu *TT Isle of Man* en édition).
- Au 31 mars 2017, les ventes importantes qui ont eu lieu en fin d'exercice (sorties des jeux *FlatOut* et *2Dark* en édition et ventes de manettes *REVOLUTION Pro Controller* sous licence PlayStation®4 de SONY).

La société Nacon SAS aura recours à l'affacturage pour l'essentiel de ses clients. Le contrat de factoring n'est pas déconsolidant, les créances clients factorisées non réglées par les clients au 31 mars 2019 figuraient dans le poste « Clients et effets en portefeuille » et s'élevaient à 3,4 M€ (contre 3,5 M€ au 31 mars 2018 et 2,0 M€ au 31 mars 2017). Les créances sont conservées au bilan dans le respect des règles IFRS 9 car les risques notamment de défaut de paiement et de taux d'intérêt ne sont pas transférés au factor.

► Concentration clients :

Le client le plus important du groupe représente 9.6% du chiffre d'affaires combiné au 31 mars 2019 (12.2% au 31 mars 2018 et 8,1% au 31 mars 2017). Aucun client ne représente donc plus de 10% du chiffre d'affaires au 31 mars 2019.

Les clients en Allemagne et Benelux sont systématiquement assurés. De même, l'intégralité des clients à l'export fait l'objet d'une assurance-crédit lorsque le Groupe est exposé.

► Crédit client :

en milliers d'euros	mar. 2019		mar. 2018		mar. 2017	
Créances clients non échues	26 589	79%	21 992	80%	20 009	80%
Créances clients échues	6 903	21%	5 646	20%	4 981	20%
< à 30 jours	4 765	69%	3 995	71%	3 131	63%
< à 90 jours	778	11%	932	17%	792	16%
< à 1 an	676	10%	212	4%	270	5%
> à 1 an	163	2%	70	1%	129	3%
clients douteux	522	8%	436	8%	658	13%
Total clients et effets en portefeuille	33 492		27 638		24 991	

La part des clients douteux dans les créances du Groupe Nacon est non significative.

Les créances de moins de 3 mois ne présentent pas de risque particulier et ne sont pas individuellement significatives.

⇒ Risque de contrepartie

Le risque de contrepartie représente le risque de perte financière dans le cas où un client viendrait à manquer à ses obligations contractuelles. La gestion de ce risque sur les créances clients est prise en compte notamment par :

- les procédures d'autorisation d'ouverture d'un nouveau compte client qui permettent de s'assurer de la solvabilité de tout nouveau client,
- le reporting mensuel client qui permet d'analyser la durée de crédit moyen accordé au client, le pourcentage et l'ancienneté de l'encours client.

Par ailleurs, la typologie des principaux clients réguliers du groupe, à savoir les acteurs de la grande distribution européenne et les plateformes de distribution des jeux en version digitale dont la solvabilité est avérée, limite le risque de crédit pour le groupe. Les autres clients y compris l'intégralité des clients à l'export, font l'objet d'une assurance-crédit lorsque le Groupe est exposé.

⇒ **Principe Comptable – Créances clients**

Les créances commerciales et autres créances liées à l'activité opérationnelle sont comptabilisées au coût amorti qui, dans la plupart des cas, correspond à leur valeur nominale, diminuée des pertes de valeur éventuelles enregistrées dans un compte spécifique de dépréciation. Les créances étant d'une maturité inférieure à un an, elles ne sont pas actualisées.

Suite à l'application de la norme IFRS 9 à compter du 1er avril 2018, le Groupe utilise le modèle simplifié de dépréciation des créances commerciales basé sur l'analyse des pertes attendues sur la durée de vie de la créance.

◆ **Note 9 - Autres débiteurs**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Etats et collectivités locales (hors IS)	3 347	2 112	2 290
Personnel	80	34	61
Avoirs Fournisseurs à recevoir	878	61	299
Charges constatées d'avance	1 393	1 002	738
Acomptes et avances sur commandes	473	268	331
Débiteurs divers	617	607	742
TOTAL	6 787	4 083	4 461

Rapprochement des variations des créances d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2019 :

	31/03/2019
Variation bilancielle des créances d'exploitation	9 568
Variation charges constatées d'avance	(153)
Variations liées aux entrées dans le périmètre	(5 532)
Flux net de trésorerie - Créances d'exploitation	3 883

◆ **Note 10 – Trésorerie nette**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Concours bancaires	(4 480)	(2 997)	(9 060)
Valeurs mobilières de placement	1 000		
Trésorerie	5 769	6 580	6 702
Trésorerie nette	2 289	3 583	(2 358)

⇒ **Principe Comptable – Trésorerie et équivalents de trésorerie**

Actifs et passifs financiers non dérivés

Les actifs et passifs financiers sont présentés en « non courants » en notes 5 et 12, exceptés ceux présentant une échéance inférieure à 12 mois à la date de clôture, qui sont classés en « actifs courants » (note 5), en « équivalents de trésorerie » (dans cette note) ou en « passifs courants » (note 12) selon les cas.

La trésorerie et les équivalents de trésorerie comprennent les liquidités en comptes courants bancaires, les parts d'OPCVM de trésorerie, qui sont mobilisables ou cessibles à très court terme (moins de 3 mois) et ne présentent pas de risque significatif de perte de valeur en cas d'évolution des taux d'intérêt.

Les découverts bancaires remboursables à vue et qui font partie intégrante de la gestion de trésorerie du groupe constituent une composante de la trésorerie pour les besoins du tableau de flux de trésorerie.

♦ **Note 11 – Avantages au personnel**

Charges de personnel

Se référer à la Note 21

Provisions retraite

en milliers d'euros	01/04/2018	Dotations	Utilisations	Reprises	OCI - Ecarts actuariels	Variation de périmètre	31/03/2019
Provisions pour retraite & assimilées	145	17				381	542
TOTAL	145	17	0	0	0	381	542

en milliers d'euros	01/04/2017	Dotations	Utilisations	Reprises	OCI - Ecarts actuariels	Variation de périmètre	31/03/2018
Provisions pour retraite & assimilées	133	15		(4)			145
TOTAL	133	15	0	(4)	0	0	145

en milliers d'euros	01/04/2016	Dotations	Utilisations	Reprises	OCI - Ecarts actuariels	Variation de périmètre	31/03/2017
Provisions pour retraite & assimilées	158	4		(29)			133
TOTAL	158	4	0	(29)	0	0	133

Les engagements sociaux et assimilés qui font l'objet d'une provision ne concernent que les sociétés françaises.

Les hypothèses retenues pour l'évaluation de ces engagements sont les suivantes :

Hypothèses retenues	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Taux d'actualisation	1,4%	1,5%	1,5%
Turnover	6.5% à 8.0%	6.5% à 8.0%	6.0% à 7.0%
Table de mortalité	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires			
Cadres	2,0%	2,0%	2,0%
Agents de maîtrise	2,0%	2,0%	2,0%

Les rémunérations en actions et assimilé (AGA)

Se référer aux Notes 22 et 27

⇒ **Principe Comptable – Engagements de retraites et assimilés**

Les salariés du Groupe perçoivent, en complément des allocations de retraite conformes aux législations en vigueur dans les pays où sont implantées les sociétés qui les emploient, des suppléments de retraite et des indemnités de départ à la retraite. Le Groupe offre ces avantages à travers soit, des régimes à cotisations définies, soit des régimes à prestations définies.

Dans le cadre des régimes à cotisations définies le Groupe n'a pas d'autre obligation que le paiement de primes ; la charge qui correspond aux primes versées est prise en compte en résultat sur l'exercice.

Conformément à la norme IAS 19 « Avantages du personnel », dans le cadre des régimes à prestations définies, les engagements de retraites et assimilés sont évalués suivant la méthode des unités de crédits projetées. Selon cette méthode, chaque période de service donne lieu à une unité supplémentaire de droits à prestations, et chacune de ces unités est évaluée séparément pour obtenir l'obligation finale.

Cette obligation finale est ensuite actualisée. Ces calculs intègrent principalement :

- une hypothèse de date de la retraite fixée à 65 ans pour les salariés français ;
- un taux d'actualisation financière ;
- un taux d'inflation ;
- des hypothèses d'augmentation de salaires et de taux de rotation du personnel.

Ces évaluations sont effectuées tous les ans pour les principaux régimes.

Les gains et pertes actuariels sont générés par des changements d'hypothèses ou des écarts d'expérience (écart entre le projeté et le réel) sur les engagements ou sur les actifs financiers du régime. Ces écarts étaient reconnus en résultat immédiatement. Suite à l'entrée en application de la norme IAS 19 révisée, ils sont désormais comptabilisés en « Autres éléments du résultat global ». Ils sont présentés au bilan dans la rubrique de capitaux propres « Réserves consolidées » et ne sont pas recyclables dans le compte de résultat.

♦ Note 12 – Passifs financiers à long terme et à court terme

en milliers d'euros	TOTAL	Échéance < 1 an	Échéance de 1 à 5 ans	Échéance > 5 ans
Total des passifs financiers au 31 mars 2019	44 953	12 718	30 917	1 319
Emprunt d'origine moyen-terme	40 457	8 221	30 917	1 319
Concours bancaires courants	4 480	4 480		
Intérêts courus non échus	16	16		
Total des passifs financiers au 31 mars 2018	17 157	5 439	9 999	1 720
Emprunt d'origine moyen-terme	13 528	1 810	9 999	1 720
Concours bancaires courants	2 997	2 997		
Intérêts courus non échus	8	8		
Autres financements	624	624		
Total des passifs financiers au 31 mars 2017	10 034	9 334	455	245
Emprunt d'origine moyen-terme	700		455	245
Concours bancaires courants	9 060	9 060		
Autres financements	273	273		

Principe Comptable – Passifs financiers

Actifs et passifs financiers non dérivés

Les actifs et passifs financiers sont présentés en « non courants », exceptés ceux présentant une échéance inférieure à 12 mois à la date de clôture, qui sont classés en « actifs courants », en « équivalents de trésorerie » ou en « passifs courants » selon les cas.

Les passifs financiers courants et non courants comprennent les emprunts bancaires, les autres financements et découverts bancaires et les dettes d'exploitation.

Evaluation et comptabilisation des passifs financiers

Le Groupe comptabilise initialement les dettes émises et les passifs subordonnés à la date à laquelle ils sont générés. Tous les autres passifs financiers sont comptabilisés initialement à la date de transaction qui est la date à laquelle le Groupe devient une partie aux dispositions contractuelles de l'instrument.

Le Groupe décomptabilise un passif financier lorsque ses obligations contractuelles sont éteintes, annulées ou arrivent à expiration.

Le Groupe classe les passifs financiers non dérivés dans la catégorie des autres passifs financiers. De tels passifs financiers sont comptabilisés initialement à la juste valeur ajustée de tout coût de transaction directement attribuable. Après la comptabilisation initiale, ces passifs financiers sont évalués au coût amorti selon la méthode du taux d'intérêt effectif.

Les autres passifs financiers comprennent les emprunts, les découverts bancaires, les dettes fournisseurs et autres créditeurs.

► Emprunts bancaires

Comme indiqué en 2.1.2 et 2.2.3.4, les emprunts souscrits par Bigben Interactive et relatifs au développement de l'activité Gaming ont été affectés à NACON.

Durant l'exercice 2016/2017, la Société Bigben Interactive avait souscrit en novembre 2016 un Prêt Innovation à 0% de 0,7 M€ souscrit auprès de bpifrance financement, en cofinancement avec la Région « Hauts de France » et la Métropole Européenne de Lille (MEL). Ce prêt comportait une période de différé d'amortissement initiale puis est remboursable trimestriellement sur 5 ans à partir du 31 mars 2019 jusqu'au 31 décembre 2023.

Entre le 1er avril 2017 et le 31 mars 2018, la Société Bigben Interactive a contracté sept nouveaux emprunts bancaires moyen-terme auprès de bpifrance financement ou auprès d'établissements financiers pour un montant total de 14,65 M€ afin de financer ses coûts de développement de jeux vidéo.

Entre le 1er avril 2018 et le 31 mars 2019, la Société Bigben Interactive a contracté huit nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 29,0 M€ afin de financer l'acquisition des trois studios de développement Cyanide SA, Eko Software SAS et Kylotonn SAS ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo.

Pour certains de ces emprunts, la Société s'est engagée à respecter des covenants financiers annuels. Au 31 mars 2019, les ratios financiers concernés (ratio de couverture des frais financiers et ratio de Levier net) sont respectés. (se référer à la Note 30)

Concernant les éléments post clôture : se référer au 2.2.3.5.

► Autres financements

Les « Autres financements » consistent essentiellement en des montants de créances cédées au factor et faisant l'objet d'une avance de trésorerie de sa part. Ceux-ci s'élevaient à 0€ au 31 mars 2019, 0,6 M€ au 31 mars 2018 et 0,3 M€ au 31 mars 2017.

Rapprochement des variations des passifs avec les flux de trésorerie liés aux activités de financement

	Passifs		Capitaux propres		
	Découverts bancaires	Autres Emprunts	Paiement des acquisitions en titres Bigben	Réserves	Total
Solde au 31 Mars 2018	2 997	14 161	0	43 587	60 745
Variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement					
Encaissements provenant d'emprunts		28 940			28 940
Remboursement d'emprunts		(5 798)			(5 798)
Intérêts courus		(394)			(394)
Total des variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement		22 748		0	22 748
Variations liées à l'obtention ou à la perte de contrôle de filiales		3 154	11 945		15 099
Impact des variations de cours de change				0	0
Variations de juste valeur					
Autres variations					0
Liées aux passifs					
Variations des découverts bancaires	1 455				1 455
Intérêts courus		410			410
Total des autres variations liées aux passifs	1 455	410			1 866
Total des autres variations liées aux capitaux propres			0	12 040	12 040
Solde au 31 Mars 2019	4 452	40 474	11 945	55 627	112 498

Les 11,9 M€ correspondent à des variations sur les acquisitions des studios Cyanide et Eko Software.

	Passifs		Capitaux propres		Total
	Découverts bancaires	Autres Emprunts	Réserves		
Solde au 31 Mars 2017	9 033	973	40 793		50 799
Variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement					
Encaissements provenant d'emprunts		13 801			13 801
Remboursement d'emprunts		(822)			(822)
Intérêts courus		(112)			(112)
Total des variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement		12 867	0		12 867
Variations liées à l'obtention ou à la perte de contrôle de filiales					
Impact des variations de cours de change			0		0
Variations de juste valeur					
Autres variations		200			200
Liées aux passifs					
Variations des découverts bancaires	(6 036)				(6 036)
Intérêts courus		121			121
Total des autres variations liées aux passifs	(6 036)	121			(5 915)
Total des autres variations liées aux capitaux propres			2 794		2 794
Solde au 31 Mars 2018	2 997	14 161	43 587		60 745

	Passifs		Capitaux propres		Total
	Découverts bancaires	Autres Emprunts	Capital social / Primes d'émission	Réserves	
Solde au 31 Mars 2016	10 159	140	0	39 592	49 891
Variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement					
Encaissements provenant d'emprunts		961			961
Remboursement d'emprunts		(130)			(130)
Intérêts courus		0			0
Total des variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement		831		0	831
Variations liées à l'obtention ou à la perte de contrôle de filiales					
Impact des variations de cours de change				0	0
Autres variations					0
Liées aux passifs					
Variations des découverts bancaires	(1 127)				(1 127)
Intérêts courus		3			3
Total des autres variations liées aux passifs	(1 127)	3			(1 124)
Total des autres variations liées aux capitaux propres			0	1 201	1 201
Solde au 31 Mars 2017	9 033	974	0	40 793	50 799

♦ Note 13 – Impôts différés passifs

Les impôts différés du Groupe au 31 mars 2019 ont été réévalués suite à l'adoption de la loi de finances 2017 en France, qui prévoit un abaissement progressif du taux de l'impôt sur les sociétés de 33,33% à 25% pour toutes les sociétés, à horizon 2022.

Aucun impôt différé passif au 31 mars 2017 et 2018.

⇒ **Principe Comptable – Impôts**

Les impôts sur les résultats comprennent les impôts exigibles et les impôts différés.

Les charges ou les produits d'impôt sont comptabilisés au compte de résultat sauf s'ils se rattachent à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres, auquel cas ils sont comptabilisés en capitaux propres.

L'impôt différé est déterminé selon l'approche bilancielle de la méthode du report variable pour toutes les différences temporelles entre la valeur comptable des actifs et passifs et leurs bases fiscales. Les éléments suivants ne donnent pas lieu à la constatation d'impôt différé : (i) la comptabilisation initiale du goodwill, et (ii) la comptabilisation d'un actif ou d'un passif dans une transaction qui n'est pas un regroupement d'entreprises et qui n'affecte ni le bénéfice comptable, ni le bénéfice imposable.

Les impôts différés sont évalués en tenant compte de l'évolution connue des taux d'impôt (et des réglementations fiscales) qui ont été adoptés ou quasi adoptés à la clôture.

Des impôts différés actifs sont constatés lorsqu'ils sont imputables sur des impôts différés passifs ou sur les déficits fiscaux reportables, dès lors qu'il est probable que l'on disposera de bénéfices imposables futurs sur lesquels ces actifs d'impôts pourront être imputés. La valeur comptable des actifs d'impôt différé est revue à chaque clôture.

Conformément à la norme IAS 12, les actifs et passifs d'impôts différés ne sont pas actualisés.

♦ **Note 14 – Provisions à long terme et à court terme**

	01/04/2018	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		31/03/2019
				utilisées	non utilisées	
Non courant	145	381	17			542
Provisions pour charges - autres						
Provisions engagements de retraite	145	381	17			542
Courant	530					530
Provisions pour risques	530					530
- commercial						
- social						
- autres	530					530
TOTAL	675	381	17			1 072

	01/04/2017	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		31/03/2018
				utilisées	non utilisées	
Non courant	133		15		(4)	145
Provisions engagements de retraite	133		15		(4)	145
Courant	530					530
Provisions pour risques	530					530
- commercial						
- social						
- autres	530					530
TOTAL	663		15		(4)	675

	01/04/2016	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		31/03/2017
				utilisées	non utilisées	
Non courant	158		4		(29)	133
Provisions engagements de retraite	158		4		(29)	133
Courant	530					530
Provisions pour risques	530					530
- commercial						
- social						
- autres	530					530
TOTAL	688		4		(29)	663

► Litige de propriété industrielle

Compte tenu de l'état des procédures en cours et des actions en défense, la direction reste confiante dans sa capacité à résoudre ce litige sans perte financière. Néanmoins, une condamnation de 530 K€ pour concurrence déloyale ayant été prononcée à l'encontre de la société, une provision de ce montant a été constituée au 31 mars 2015. Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2019. Cette position est similaire à celle retenue au 31 mars 2018 et au 31 mars 2017.

Par ailleurs, le Groupe s'est engagé dans d'autres procédures peu significatives à l'encontre de certains de ses fournisseurs ou concurrents susceptibles d'aboutir à des conclusions positives en sa faveur.

⇒ **Principe Comptable – Provisions**

Conformément à la norme IAS 37 « provisions, passifs éventuels et actifs éventuels », une provision est comptabilisée lorsque le Groupe a une obligation juridique ou implicite à l'égard d'un tiers et qu'il est probable ou certain qu'elle provoquera une sortie de ressources au bénéfice de ce tiers.

Si l'effet de la valeur temps de l'argent est significatif, les provisions sont actualisées sur la base d'un taux avant impôt qui reflète, le cas échéant, les risques spécifiques au passif.

Si aucune estimation fiable du montant de l'obligation ne peut être effectuée, aucune provision n'est comptabilisée et une information est donnée en annexe.

◆ **Note 15 – Autres créditeurs**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Etats et collectivités publiques (hors IS)	2 155	871	1 373
Personnel et organismes sociaux	3 162	1 333	1 287
Remises clients et clients créditeurs	6 099	3 489	3 007
Instruments financiers dérivés	82	1 049	49
Dettes sur immobilisations			3
Produits constatés d'avance	1 427	2	
Créditeurs divers	2 777		
TOTAL	15 703	6 744	5 719

Juste valeur des instruments financiers dérivés : cf. notes 36 et 37.

Rapprochement des variations des dettes d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2019 :

	31/03/2019
Variation bilancielle des dettes d'exploitation	11 396
Variation charges constatées d'avance	(153)
Variation passifs d'impôts exigibles	105
Variation ICNE	8
Variation dette sur acquisitions de filiales	(2 770)
Variations liées aux entrées dans le périmètre	(16 658)
Flux net de trésorerie - Dettes d'exploitation	(8 072)

◆ **Note 16 – Capitaux propres**

La Société Nacon n'ayant été créée que le 18 juillet 2019, aucun capital social n'existe au 31 mars 2019. Son capital social s'élève à 10 000 Euros au 18 juillet 2019 puis, suite à l'apport partiel d'actifs réalisé au 31 octobre 2019 avec effet rétroactif au 1^{er} octobre 2019, son capital social est réhaussé à 65.097.988 euros composé de 65.097.988 actions Nacon de nominal 1 EUR.

La Société Nacon ne dispose également d'aucun titre d'autocontrôle.

2.4.2 Notes complémentaires au compte de résultat

◆ Note 17 – Chiffre d'affaires

▶ Chiffre d'affaires par catégorie de produits

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100%	100%	100%
<i>dont</i> Accessoires	55 242	52 235	34 381	49%	55%	45%
Jeux physiques	29 931	25 619	26 653	26%	27%	35%
Jeux digitaux	20 332	9 196	5 830	18%	10%	8%
Autres	7 596	8 518	9 584	7%	9%	13%

Du fait des subtilités de détournement des filiales de distribution lors de l'apport partiel d'actifs susmentionné de Bigben Interactive vers Nacon il subsiste de manière très marginale un chiffre d'affaires non-Gaming pour le secteur « Nacon – Gaming » : celui-ci est regroupé dans la catégorie « Autres ».

▶ Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Chiffre d'Affaires	113 101	95 568	76 448	100,0%	100,0%	100,0%
<i>dont</i> France	26 258	20 174	13 721	23,2%	21,1%	17,9%
International	86 843	75 394	62 727	76,8%	78,9%	82,1%

La répartition ci-dessus correspond à une typologie des ventes par pays de destination Ainsi, les chiffres indiqués ci-dessus sont identiques aux informations indiquées dans le paragraphe 2.3.6 des présentes annexes des comptes.

⇒ Principe Comptable – Revenus

Le chiffre d'affaires est évalué à partir de la contrepartie spécifiée dans un contrat signé avec un client.

- *Vente de jeux retail et vente d'accessoires : Le chiffre d'affaires généré par la vente de boîtes de jeux vidéo et les accessoires est comptabilisé à la date de livraison (sortie entrepôt, « free on board » ou date de livraison effective chez le client en fonction des incoterms retenus) des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant, des remises commerciales et d'une estimation des réductions de prix que Nacon sera amené à octroyer en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.*
- *Vente de jeux digitaux : le chiffre d'affaires est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consociers ou plateformes. Nacon agit en tant que principal vis-à-vis des consociers et plateformes auxquels les masters des jeux sont transmis (et non vis-à-vis des utilisateurs finaux) et reconnaît ainsi en chiffre d'affaires les montants prévus aux contrats avec ces consociers et plateformes. Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. Le cas échéant, des produits constatés d'avance sont comptabilisés pour différer la reconnaissance en chiffre d'affaires des sommes facturées aux consociers et plateformes au titre de ventes dont le contenu n'a pas été mis à disposition des clients à la date de clôture. Nacon ne commercialise pour l'instant pas de jeux vidéo ayant une composante « Online services » (depuis les propres serveurs de la société) ou « Live Opps » permettant à un joueur de bénéficier de services en ligne avec ou sans paiement supplémentaire. Ces services pourraient constituer au regard d'IFRS 15 une obligation distincte dont le chiffre d'affaires serait à reconnaître en fonction du rythme de réalisation de ces services additionnels.*

◆ **Note 18 – Achats consommés**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Marchandises	(51 004)	(58 010)	(43 967)
Variation stock marchandises	2 167	3 739	(185)
Perte de valeur consommée	(1 853)	(1 426)	(1 738)
TOTAL	(50 691)	(55 697)	(45 889)

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Provision pour dépréciation des stocks	(10 858)	(9 005)	(7 579)

Les Achats consommés englobent les coûts de fabrication des jeux physiques vendus (intégrant une quote-part d'amortissement des frais de développement des jeux vidéo pour les jeux sortis jusqu'au 31 mars 2019) ainsi que le coût des ventes des accessoires de jeux.

La variation de perte de valeur consiste en la variation des dotations de dépréciation de stock.

Il est à noter qu'au fil de la montée en puissance des ventes digitales de jeux vidéo, la part des « achats consommés » se retrouve réduite au regard du chiffre d'affaires total et ce, d'autant plus que la quote-part d'amortissement des frais de développement intégrée dans le coût de fabrication des jeux physiques a baissé entre le 31 mars 2018 et le 31 mars 2019 pour tenir compte du poids croissant des ventes digitales. Il en ressort une augmentation de la marge brute sur les trois exercices présentés.

◆ **Note 19 – Autres produits opérationnels**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Subventions	14	14	163
Autres produits	532	306	529
TOTAL	546	320	692

◆ **Note 20 – Autres achats et charges externes**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Achats non stockés	(340)	(261)	(258)
Sous-traitance	(2 159)	(2 156)	(1 575)
Loyers	(629)	(775)	(686)
Entretiens - réparations	(602)	(555)	(505)
Primes d'assurances	(295)	(222)	(241)
Autres services extérieurs	(65)	(19)	(5)
Personnel extérieur	(343)	(424)	(292)
Honoraires	(2 893)	(2 009)	(1 772)
Frais de R&D	(450)	(393)	(405)
Publicité	(4 711)	(3 715)	(4 184)
Transports sur vente	(2 487)	(2 130)	(1 791)
Frais de déplacements	(1 145)	(976)	(919)
Frais de communication	(1 299)	(964)	(793)
Frais et services bancaires	(189)	(151)	(130)
Autres charges externes	(712)	(515)	(556)
TOTAL	(18 319)	(15 267)	(14 113)

♦ **Note 21 – Charges de personnel**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Salaires et traitements	(7 656)	(7 236)	(6 646)
Charges sociales <i>dont charges liées au paiement fondé en actions</i>	(1 901) (243)	(1 781) (102)	(1 650) (25)
Sous-total 1	(9 557)	(9 017)	(8 296)
Charges liées au régime de retraite	(309)	(312)	(268)
Variation de la provision pour prestations définies	32	30	28
Sous-total 2 (sans incidence sur la trésorerie)	(277)	(282)	(240)
TOTAL	(9 834)	(9 299)	(8 536)

♦ **Note 22 - Paiement fondé en actions - Plan d'actions gratuites et stock-options**

La charge IFRS 2 résiduelle, correspondant à la juste valeur des plans d'actions gratuites Bigben en cours dont sont susceptibles de bénéficier les salariés du Groupe Nacon, et comptabilisée avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère s'élève

- sur l'exercice 2016/2017 du Groupe NACON à 0,2 M€ Euros
- sur l'exercice 2017/2018 du Groupe NACON à 0,6 M€ Euros
- sur l'exercice 2018/2019 du Groupe NACON à 1,3 M€ Euros

Se référer également à la Note 27 qui traite du nombre d'actions gratuites acquises ou attribuées sur la période aux salariés bénéficiaires du Groupe Nacon.

♦ **Note 23 - Autres éléments opérationnels non récurrents**

Les éléments opérationnels non-récurrents comptabilisés sur l'exercice 2018/2019 consistent en le différentiel de 2 M€ généré par la revalorisation du complément de prix de Cyanide SA à sa juste valeur au 31 mars 2019 et l'impact de réévaluation des intérêts antérieurement détenus de 0,5 M€ enregistrée suite à la prise de contrôle de Kylotonn SAS au 1er septembre 2018. (cf Note 1)

Aucun autre élément opérationnel non-récurrent significatif pour les exercices antérieurs 2016/2017 et 2017/2018.

♦ **Note 24 – Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence**

(Voir Note 4).

Au 31 Mars 2017, la société avait comptabilisé une charge de -20 K€ correspondant à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA.

Au 31 Mars 2018, la société avait comptabilisé un résultat de 57 K€ correspondant à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA et Kylotonn SAS.

Sur l'exercice 2018/19, le résultat de -87 K€ correspond à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA et Kylotonn SAS.

♦ **Note 25 – Résultat financier**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Autres intérêts et produits assimilés	13	1	2
PRODUITS FINANCIERS	13	1	2
Intérêts sur financement moyen terme	(394)	(112)	
Autres intérêts financiers	(324)	(367)	(382)
CHARGES FINANCIERES	(718)	(479)	(382)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	(706)	(478)	(380)
Gain de change	1 293	897	2 349
Perte de change	(970)	(1 274)	(1 637)
Résultat de change	323	(377)	712
RESULTAT FINANCIER	(383)	(855)	332

La valorisation des instruments financiers dérivés est de -107K€ au 31 mars 2019, -1049K€ au 31 mars 2018 et -49K€ au 31 mars 2017 (cf note 36).

♦ **Note 26 – Impôts sur les bénéfices**

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Impôt exigible	1 534	1 360	897
Impôt différé	770	(1 048)	(532)
Charge d'impôt	2 305	313	365
Crédit d'impôt	(16)	(185)	(219)
TOTAL	2 289	128	146

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Résultat consolidé avant impôt et perte de valeur et résultat des activités abandonnées et MEE	13 081	2 241	1 150
Taux d'imposition de BBI SA (Mère)	34,43%	34,43%	34,43%
Impôt théorique	(4 504)	(771)	(396)
Charges d'impôts	(2 289)	(128)	(146)
Ecart à analyser	2 215	643	250
IS sur différences permanentes	1 313	(107)	(165)
Crédit d'impôt mécénat comptabilisé en IS		185	219
Comptabilisation d'impôts sans base	(192)	(114)	(73)
Différence de taux	1 016	768	460
Autres	78	(87)	28
Ecart analysé	2 215	643	470

L'écart d'impôt sur les Sociétés sur différences permanentes de 1 313 K€ provient principalement d'éléments non taxables liés notamment aux prises de contrôle (réévaluation des intérêts antérieurement détenu, réestimation des contreparties variables,...). L'écart de différence de taux est essentiellement dû au taux d'imposition plus faible de la filiale hongkongaise.

⇒ **Principe Comptable – Impôts**

Les impôts sur les résultats comprennent les impôts exigibles et les impôts différés.

Les charges ou les produits d'impôt sont comptabilisés au compte de résultat sauf s'ils se rattachent à des éléments qui sont comptabilisés directement en capitaux propres, auquel cas ils sont comptabilisés en capitaux propres.

Se référer aux notes 2 et 13 pour les calculs d'impôts différés actifs et passifs

♦ **Note 27 – Résultat par action - Paiement fondé en action**

La Société Nacon n'ayant été créée que le 18 juillet 2019, aucun capital social n'existait au 31 mars 2019. Son capital social s'élevait à 10 000 Euros au 18 juillet 2019 puis, suite à l'apport partiel d'actifs réalisé au 31 octobre 2019 avec effet rétroactif au 1^{er} octobre 2019, son capital social a été réhaussé à 65.097.988 euros composé de 65.097.988 actions Nacon de nominal 1 EUR.

Du fait de l'absence de mouvement dans le capital social, aucun résultat par action n'est présenté.

Le Groupe Nacon a jugé utile de mentionner ci-dessous le détail des actions Bigben qui ont été attribuées ou acquises par des salariés du Groupe Nacon :

▶ Actions gratuites :

Comme susmentionné au paragraphe 2.2.3 :

- 69.300 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 31 août 2016 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, la quantité de 67.850 Actions Gratuites 2016 a été définitivement acquise par les bénéficiaires du Groupe Nacon.
- 87.510 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 31 août 2017 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon n. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue et à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, la quantité de 86.360 Actions Gratuites 2017 définitivement acquises par 119 bénéficiaires du Groupe Nacon.
- Le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 3 septembre 2018 avait également attribué 172.945 Actions Gratuites aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an était à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Les conditions de performance du plan d'actions gratuites de 2018 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2019 par toutes les entités du Groupe. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés a eu lieu le 3 septembre 2019 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 166 995 actions, calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2019 du Groupe Nacon, représentait donc au 31 mars 2019 le nombre maximum d'actions attribuables au 3 septembre 2019 aux bénéficiaires du Groupe Nacon.
- Le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 26 novembre 2018 a enfin attribué 19.799 Actions Gratuites à certains hommes clés de studios nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an est liée à une condition de présence continue. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés concernés a eu lieu le 26 novembre 2019 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 19.799 actions, calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2019, représente donc le nombre maximum d'actions attribuables au 26 novembre 2019 aux bénéficiaires du Groupe Nacon.

Récapitulatif des actions gratuites attribuées par le Groupe Bigben aux bénéficiaires du Groupe Nacon :

Date d'attribution du plan (CA)	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	26/11/2018
Période d'acquisition	1 an	1 an	1 an	1 an
Période de conservation	2 ans	2 ans	2 ans	2 ans
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	69 300	85 710	176 426	19 799
Nombre d'actions actuellement attribuées au 31 mars 2019	67 850	86 360	N/A	N/A
Nombre d'actions attribuables au 31 mars 2019	N/A	N/A	217 114	19 799
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	5,05	9,72	10,62	7,72
Juste valeur par action à la date d'attribution	5,24	9,56	10,78	7,52

⇒ **Principe Comptable – Paiements fondés sur des actions (IFRS 2)**

En application de la norme IFRS 2 « Paiements fondés sur des actions », les options de souscription ou d'achat d'actions ainsi que les attributions d'actions gratuites accordées aux salariés réglées en instruments de capitaux propres doivent être évaluées à leur juste valeur, laquelle juste valeur doit être constatée dans le compte de résultat sur la période d'acquisition des droits d'exercice par les salariés, en contrepartie d'une augmentation des capitaux propres. La juste valeur des droits à actions gratuites attribuées est déterminée par un cabinet expert extérieur sur la base d'hypothèses déterminées par la Direction.

2.4.3 Autres informations

♦ Note 28 – Dividendes

Non applicable. Aucun dividende n'a été distribué par la société Nacon, nouvellement créée au 18 juillet 2019, sur les trois exercices susmentionnés.

♦ Note 29 – Engagements hors bilan

▶ Garanties accordées

Aucune garantie n'a été accordée par la Société Nacon SA ou ses filiales.

▶ Autres engagements donnés

Compte tenu de son activité, la société engage des négociations avec ses fournisseurs plusieurs mois avant le lancement des produits qui seront commercialisés.

♦ Note 30 – Covenants bancaires

Afin de financer les acquisitions des trois studios de développement Cyanide SA, Kylotonn SAS et Eko Software SAS ainsi que les coûts de développement d'Édition, la Société Nacon a obtenu plusieurs prêts remboursables sur 5 ans avec les covenants suivants :

covenants	valeur cible	statut
Ratio de couverture des frais financiers (EBIT DA / Frais financiers)	> 6	Respecté
Ratio de levier net (Dettes financières nettes / EBIT DA)	< 2	Respecté

Tous les covenants étaient respectés au 31 mars 2019 ainsi qu'au 31 mars 2018 et au 31 mars 2017. Suite au transfert des emprunts lors de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive vers Nacon, les établissements bancaires concernés ont réappliqué les mêmes covenants à la Société Nacon.

♦ Note 31 – Contrat de location simple

Date de clôture	mar. 2019			mar. 2018			mar. 2017		
	< 1 an	de 1 à 5 ans	> 5 ans	< 1 an	de 1 à 5 ans	> 5 ans	< 1 an	de 1 à 5 ans	> 5 ans
Échéances									
Loyers non annulables	1 827	2 457	73	425	451	115	486	533	159

◆ Note 32 – Instruments financiers (complément sur l'application IFRS 7)

au 31 mars 2019

en milliers d'euros	Valeur par catégorie d'instruments					JUSTE VALEUR			
	Valeur nette comptable	Actifs à la juste valeur par le résultat	Actifs au coût amorti	Passifs à la juste valeur par le résultat	Passifs au coût amorti	Cours cotés	Modèle interne avec des paramètres observables	Modèle interne avec des paramètres non observables	Juste valeur de la classe
Titres de participation	37	37						37	37
Autres immobilisations financières long terme	477		477				477		477
Actifs financiers non courants	514	37	477	0	0	0	477	37	514
Créances clients	32 970		32 970				32 970		32 970
Autres débiteurs	6 787		6 787				6 787		6 787
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 769	6 769				6 769			6 769
Actifs financiers courants	46 526	6 769	39 758	0	0	6 769	39 758	0	46 526
ACTIFS	47 041	6 806	40 235	0	0	6 769	40 235	37	47 041
Passifs financiers à long terme	(31 843)		(31 843)				(31 843)		(31 843)
Passif financiers à court terme	(13 083)				(13 083)	(4 452)	(8 631)		(13 083)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(8 631)				(8 631)		(8 631)		(8 631)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(4 452)				(4 452)	(4 452)			(4 452)
Fournisseurs	(18 598)				(18 598)		(18 598)		(18 598)
Autres créditeurs	(15 703)			(82)	(15 703)		(15 703)		(15 703)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(15 621)				(15 621)		(15 621)		(15 621)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	(82)			(82)			(82)		(82)
Passifs financiers courants	(47 383)	0	0	(82)	(47 383)	(4 452)	(42 931)	0	(47 383)
PASSIFS	(79 226)	0	(31 843)	(82)	(47 383)	(4 452)	(74 774)	0	(79 226)

au 31 mars 2018

en milliers d'euros	Valeur par catégorie d'instruments					JUSTE VALEUR			
	Valeur nette comptable	Actifs à la juste valeur par le résultat	Actifs au coût amorti	Passifs à la juste valeur par le résultat	Passifs au coût amorti	Cours cotés	Modèle interne avec des paramètres observables	Modèle interne avec des paramètres non observables	Juste valeur de la classe
Titres de participation	25	25						25	25
Autres immobilisations financières long terme	232		232				232		232
Actifs financiers non courants	257	25	232	0	0	0	232	25	257
Créances clients	27 738		27 738				27 738		27 738
Autres débiteurs	4 083		4 083				4 083		4 083
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 940	6 940				6 940			6 940
Actifs financiers courants	38 761	6 940	31 821	0	0	6 940	31 821	0	38 761
ACTIFS	39 018	6 965	32 053	0	0	6 940	32 053	25	39 018
Passifs financiers à long terme	(11 335)		(11 335)				(11 335)		(11 335)
Passif financiers à court terme	(5 822)				(5 822)	(2 997)	(2 825)		(5 822)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(2 825)				(2 825)		(2 825)		(2 825)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(2 997)				(2 997)	(2 997)			(2 997)
Fournisseurs	(16 922)				(16 922)		(16 922)		(16 922)
Autres créditeurs	(6 744)			(1 049)	(6 744)		(6 744)		(6 744)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(5 695)				(5 695)		(5 695)		(5 695)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	(1 049)			(1 049)			(1 049)		(1 049)
Passifs financiers courants	(29 488)	0	0	(1 049)	(29 488)	(2 997)	(26 491)	0	(29 488)
PASSIFS	(40 823)	0	(11 335)	(1 049)	(29 488)	(2 997)	(37 827)	0	(40 823)

au 31 mars 2017

en milliers d'euros	Valeur par catégorie d'instruments					JUSTE VALEUR			
	Valeur nette comptable	Actifs à la juste valeur par le résultat	Actifs au coût amorti	Passifs à la juste valeur par le résultat	Passifs au coût amorti	Cours cotés	Modèle interne avec des paramètres observables	Modèle interne avec des paramètres non observables	Juste valeur de la classe
Titres de participation	25	25						25	25
Autres immobilisations financières long terme	28		28				28		28
Actifs financiers non courants	53	25	28	0	0	0	28	25	53
Créances clients	25 072		25 072				25 072		25 072
Autres débiteurs	4 461		4 461				4 461		4 461
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 788	6 788				6 788			6 788
Actifs financiers courants	36 321	6 788	29 533	0	0	6 788	29 533	0	36 321
ACTIFS	36 374	6 813	29 561	0	0	6 788	29 561	25	36 374
Passifs financiers à long terme	(700)		(700)				(700)		(700)
Passif financiers à court terme	(9 306)				(9 306)	(9 033)	(273)		(9 306)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(273)				(273)		(273)		(273)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(9 033)				(9 033)	(9 033)			(9 033)
Fournisseurs	(14 258)				(14 258)		(14 258)		(14 258)
Autres créditeurs	(5 719)			(49)	(5 719)		(5 719)		(5 719)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(5 670)				(5 670)		(5 670)		(5 670)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	(49)			(49)			(49)		(49)
Passifs financiers courants	(29 283)	0	0	(49)	(29 283)	(9 033)	(20 250)	0	(29 283)
PASSIFS	(29 983)	0	(700)	(49)	(29 283)	(9 033)	(20 950)	0	(29 983)

► Principe de détermination de la juste valeur :

La juste valeur des actifs et passifs financiers est déterminée à la clôture soit à des fins de comptabilisation, soit à des fins d'informations données en annexes. La juste valeur est déterminée :

- Soit en fonction de prix cotés sur un marché actif (niveau 1) ;
- Soit à partir de techniques de valorisation faisant appel à des méthodes de calcul mathématiques usuelles intégrant des données observables sur les marchés tels que les cours à terme ou les courbes de taux (niveau 2) ;
- Soit à partir de techniques de valorisation interne intégrant des paramètres estimés par le Groupe en l'absence de données observables ou de cours coté.

Prix cotés sur un marché actif (niveau 1) :

Lorsque des prix cotés sur un marché actif sont disponibles, ils sont retenus prioritairement pour la détermination de la valeur de marché. Pour le Groupe, seuls les disponibilités et les concours bancaires courants sont valorisés sur cette base.

Justes valeurs déterminées à partir de modèles intégrant des données observables sur les marchés (niveau 2) :

Les instruments financiers dérivés (swaps de taux et FX TARN) sont négociés sur des marchés sur lesquels il n'existe pas de prix cotés. Par conséquent, leur valorisation est opérée sur la base de modèles communément utilisés par les intervenants pour évaluer ces instruments dérivés.

Pour les dettes et créances à moins d'un an et les dettes à taux variable, la valeur comptable est considérée comme une approximation raisonnable de la juste valeur.

♦ **Note 33 – Echancier contractuel des décaissements**

Les tableaux suivants présentent, pour les passifs financiers comptabilisés (hors concours bancaires courants, affacturage et intérêts courus non échus) l'échéancier contractuel des décaissements, nominal et intérêts, hors effet d'actualisation.

mars 2019

en milliers d'euros		MOIS			ANNEE					TOTAL
		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal	596	1 402	6 223	9 147	9 447	8 185	4 138	1 319	40 457
	Intérêts	35	95	351	366	241	123	38	10	1 260
Passifs financiers		631	1 497	6 574	9 513	9 688	8 308	4 177	1 329	41 717
Fournisseurs		13 922	4 635	40						18 598
Autres créditeurs		6 203	4 266	5 235						15 703
Passif impôt exigible				494						494
Loyers non annulables		158	314	1 355	1 412	783	212	50	73	4 357
Total passifs financiers		20 914	10 712	13 698	10 925	10 470	8 519	4 227	1 402	80 868

mars 2018

en milliers d'euros		MOIS			ANNEE					TOTAL
		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal	147	295	1 367	2 175	2 875	2 890	2 059	1 720	13 528
	Intérêts	7	17	72	85	71	42	18	7	318
Passifs financiers		154	312	1 440	2 259	2 945	2 932	2 077	1 727	13 846
Fournisseurs		12 573	3 433	49						16 055
Autres créditeurs		2 353	728	3 218	445					6 744
Passif impôt exigible				600						600
Loyers non annulables		40	78	307	232	73	73	73	115	991
Total passifs financiers		15 120	4 551	5 613	2 936	3 018	3 005	2 150	1 842	38 236

mars 2017

en milliers d'euros		MOIS			ANNEE					TOTAL
		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal				35	140	140	140	245	700
	Intérêts									0
Passifs financiers		0	0	0	35	140	140	140	245	700
Fournisseurs		10 134	3 289	10						13 434
Autres créiteurs		3 140	881	1 698						5 719
Passif impôt exigible				422						422
Loyers non annulables		43	107	336	310	69	90	64	159	1 178
Total passifs financiers		13 317	4 278	2 466	345	209	230	204	404	21 453

♦ **Note 34 - Ventilation des dettes financières par échéance et par nature**

Au 31 mars 2019 :

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	8 221	9 147	9 447	8 185	5 457	40 457
% / total 1	20%	23%	23%	20%	13%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	8 221	9 147	9 447	8 185	5 457	40 457

Analyse par trimestre de l'échéancier de l'exercice en cours

en milliers d'euros	TRIMESTRE				TOTAL
	1	2	3	4	
Taux fixe	2 077	2 057	2 048	2 039	8 221
% / total 1	25%	25%	25%	25%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	2 077	2 057	2 048	2 039	8 221

Au 31 mars 2018 :

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	1 810	2 175	2 875	2 890	3 779	13 528
% / total 1	13%	16%	21%	21%	28%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	1 810	2 175	2 875	2 890	3 779	13 528

Analyse par trimestre de l'échéancier de l'exercice en cours

en milliers d'euros	TRIMESTRE				TOTAL
	1	2	3	4	
Taux fixe	458	452	451	449	1 810
% / total 1	25%	25%	25%	25%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	0	452	451	449	1 810

Au 31 mars 2017 :

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	0	35	140	140	385	700
% / total 1	0%	5%	20%	20%	55%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	0	35	140	140	385	700

♦ **Note 35 – Risque de change sur les approvisionnements**

L'essentiel du risque de change correspond aux achats en USD effectués par Nacon France à sa filiale de Hongkong.

en milliers d'euros	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2017
Montant des achats des filiales à Bigben Hong-Kong			
Nacon France	(17 477)	(19 767)	(11 745)
TOTAL	(17 477)	(19 767)	(11 745)
Sensibilité au taux du \$			
+ 10% = profit	(1 589)	(1 797)	(1 068)
-10% = surcoût	1 942	2 196	1 305

⇒ **Risque de marché**

Le risque de marché correspond au risque que les variations de prix de marché (cours de change, taux d'intérêt, prix des instruments de capitaux propres) affectent le résultat du groupe ou la valeur des instruments financiers détenus.

La gestion du risque de marché a pour objectif de contrôler l'exposition au risque de marché et/ou les limites acceptables en termes de couple risque / rentabilité.

Risque de change

Alors que l'essentiel des ventes du Groupe est effectué en euros, une part importante des achats du Groupe sont libellés en USD ce qui génère un risque de change pour le Groupe. Dans le cadre de la gestion du risque de change, le Groupe a souscrit des instruments financiers dérivés complexes (cf. note 39).

Les cours de référence interne sont révisés à chaque campagne d'achat afin de maîtriser l'impact des variations monétaire sur les marges.

Par ailleurs, les actifs monétaires ainsi que l'endettement du groupe est exclusivement en devise euro.

♦ **Note 36 – Instruments financiers dérivés de change**

La société est engagée au 31 mars 2019 dans des contrats de type « FX TARN/ Accumulateur ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

⇒ **Principe comptable – Instruments financiers dérivés**

Les dérivés sont comptabilisés initialement à la juste valeur ; les coûts de transaction attribuables sont comptabilisés en résultat lorsqu'ils sont encourus.

Aucun instrument financier dérivé n'ayant été désigné comme instrument de couverture, les dérivés sont évalués, après leur comptabilisation initiale, à la juste valeur et les variations en résultant sont comptabilisées immédiatement en résultat.

Positions au 31 mars 2019 :

► Valorisation :

Type de contrat	Devise	Position	Statut	Date de souscription	Échéance	Nominal en devises (milliers)	Cours	Au 31 mars 2019, en milliers				
								Montant accumulé en devise	Montant levé en devise	Montant accumulé net des levées en devise	Montant maximal restant à accumuler en devise	Valeur mark to market en KEURO
TARN	USD	Achat	Actif	déc-17	déc-19	11 118	1,11	4 251	981	3 270	4 142	-170
TARN	GBP	Vente	Actif	janv-19	janv-20	4 240	0,8625	600	600	0	3 360	-73
TARN	USD	Achat	Actif	avril-18	août-19	15 120	1,305	420	0	420	0	47
											-196	
											Dont NACON	-82

La valeur "mark to market" de ces instruments financiers était de -196k€ au 31 mars 2019 pour le Groupe Bigben. Il a été décidé par convention d'allouer 41,83% à Nacon, cette clé de ventilation étant basée sur le montant des achats 2018/2019 de Nacon en proportion du montant total des achats 2018/2019 de Bigben. Le montant de -82k€ a été comptabilisée au passif en « autres créditeurs » (cf. note 15) par résultat.

Positions au 31 mars 2018 :

► Valorisation :

Type de contrat	Devise	Position	Statut	Date de souscription	Échéance	Nominal en USD (milliers)	Cours	Au 31 mars 2018, en milliers				
								Montant accumulé en USD	Montant levé en USD	Montant accumulé net des levées en KUSD	Montant maximal restant à accumuler en KUSD	Valeur mark to market en KEURO
TARN	USD	Achat	Actif	déc-17	déc-19	11 118	1,11	1 199	981	218	9 810	-1 251
TARN	USD	Achat	Actif	sept-17	sept-18	15 900	1,17	5 850	5 850	0	7 800	-384
											-1 635	
											Dont NACON	-1 049

La valeur "mark to market" de ces instruments financiers était de -1 635 k€ au 31 mars 2018 pour le Groupe Bigben. Il a été décidé par convention d'allouer 64,17% à Nacon, cette clé de ventilation correspondant au montant des achats 2017/2018 de Nacon en proportion du montant total des achats 2017/2018 de Bigben. Le montant de -1 049k€ a été comptabilisée au passif en « autres créditeurs » (cf. note 15) par résultat.

Positions au 31 mars 2017 :

► Valorisation :

Type de contrat	Devise	Position	Statut	Date de souscription	Échéance	Nominal en USD (milliers)	Strike	Au 31 mars 2017, en milliers				
								Montant accumulé en USD	Montant levé en USD	Montant accumulé net des levées en KUSD	Montant maximal restant à accumuler en KUSD	Valeur mark to market en KEURO
TARN	USD	Achat	Actif	mars-17	nov-18	19 999	1,15	444	-	444	1 777	-109
							1,11	-	-	-	17 334	-
											Dont NACON	-109
												-49

La valeur "mark to market" de ces instruments financiers était de -109 k€ au 31 mars 2017 pour le Groupe Bigben. Il a été décidé par convention d'allouer 44,80% à Nacon, cette clé de ventilation correspondant au montant des achats 2016/2017 de Nacon en proportion du montant total des achats 2016/2017 de Bigben. Le montant de -49k€ a été comptabilisée au passif en « autres créiteurs » (cf. note 15) par résultat.

♦ **Note 37 – Gestion du risque de taux**

Il n'existe pas de couverture de taux en place.

⇒ **Risque de marché**

Le risque de marché correspond au risque que les variations de prix de marché (cours de change, taux d'intérêt, prix des instruments de capitaux propres) affectent le résultat du groupe ou la valeur des instruments financiers détenus.

La gestion du risque de marché a pour objectif de contrôler l'exposition au risque de marché et/ou les limites acceptables en termes de couple risque / rentabilité.

Risque de taux

Dans le cadre du financement de son exploitation, le Groupe utilise des financements à taux fixe, qu'il s'agisse de concours bancaires court terme ou de la dette moyen terme historique de Nacon.

Le Groupe a utilisé en 2016/2017 des instruments dérivés de type swap afin de fixer une partie de son endettement en termes de taux d'intérêt mais il n'existe plus depuis juillet 2016 de couverture de taux en place.

♦ **Note 38 – Gestion du risque de liquidité**

Le risque de liquidité est géré comme suit :

⇒ **Risque de liquidité**

Le groupe Nacon gère le risque de liquidité en s'assurant de l'existence de lignes de crédit court et moyen terme suffisantes au regard de son activité et des variations qu'entraînent celle-ci en matière de besoin en fond de roulement et de remboursement des échéances. Il finance son activité à court terme également par le recours à l'affacturage, à l'escompte (selon les territoires et les contreparties) et à d'autres solutions alternatives de financement.

♦ **Note 39 – Autres informations sur les contrats avec les clients**

- Carnet de commandes : Compte tenu de l'absence de contrat d'une durée supérieure à 1 an, aucune information n'est présentée au titre du carnet de commandes
- Actifs et passifs des contrats :

Au 31 mars 2019

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	27 202	5 768	32 970
Passifs de contrats	3 489	2 610	6 099

Au 31 mars 2018

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	24 333	2 869	27 202
Passifs de contrats	3 007	482	3 489

Au 31 mars 2017

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	18 318	6 015	24 333
Passifs de contrats	2 569	438	3 007

2.4.4 Informations relatives aux parties liées

Les transactions avec les parties liées concernent les opérations commerciales ou financières réalisées entre la société mère Nacon, ses filiales, ses autres sociétés sœurs du Groupe Bigben et ses dirigeants (mandataires sociaux ou membres du Comité Exécutif), et principalement les opérations d'achats et de ventes de marchandises.

Transactions entre entreprises liées

De manière rétrospective, l'objet des comptes combinés aux 31 mars 2017, 2018 et 2019 ayant été de présenter le groupe Nacon comme autonome et tel qu'il aurait existé si sa création avait eu lieu antérieurement aux périodes combinées, ces mêmes comptes ont intégré une quote-part des coûts anciennement supportés par Bigben Interactive SA pour sa branche Gaming (devenue Nacon) selon des modalités de détournement du Compte de résultat et des principes de combinaison explicités dans la section 2.1.2.

Concernant les paiements fondés sur action, tels que définis par IFRS 2 et correspondant aux droits à actions gratuites Bigben attribués aux salariés et mandataires sociaux de Nacon par Bigben Interactive SA au cours des trois exercices combinés aux 31 mars 2017, 2018 et 2019, se référer aux Notes 22 et 27 ainsi qu'à la section 2.2.

De manière prospective, à compter du 1^{er} octobre 2019, les refacturations ci-dessous existeront de manière effective entre certaines entités du Groupe Bigben, notamment la maison mère du Groupe Bigben, Bigben Interactive SA et les entités du sous-Groupe Nacon. Ces refacturations ont été conclues à des conditions normales de marché.

Les principaux flux intra-groupe de la société Nacon consistent ainsi en :

A l'intérieur du sous-Groupe Nacon :

- une prestation de service des studios de développement vers la société NACON SA : chaque studio du Groupe développe des jeux dont le coût unitaire s'établit généralement à plusieurs millions d'euros et est divisé en « milestones » sur la durée du développement du jeu (généralement deux ans). Ces milestones sont payés tous les mois par NACON SA aux studios,
- l'approvisionnement de NACON SA en produits Accessoires auprès de la société NACON HK Ltd : NACON HK Ltd négocie les prix auprès de ses sous-traitants chinois en charge de la fabrication des produits du Groupe, suit leur production sous l'angle « assurance qualité », et est en charge de la logistique et de l'acheminement de ces produits vers l'entrepôt de Lauwin Planque de NACON SA. Ce sont ces prestations de services qui font l'objet d'une facturation de NACON HK Ltd à NACON SA. Les filiales de distribution européennes de NACON SA s'approvisionnement ensuite en produits Groupe auprès de la société NACON SA.

Avec le Groupe Bigben Interactive (maison-mère) :

- une refacturation des prestations logistiques (entreposage, préparation de commandes et expéditions) fournies par l'entrepôt logistique de Lauwin Planque, détenu par Bigben Interactive SA, à la Société NACON SA et à ses filiales, s'établissant à 2.5% du chiffre d'affaires brut avant toute réduction de prix ou escompte, hors taxes des Produits et hors ventes digitales de jeux vidéo réalisé par NACON SA. Cette convention a été conclue à des conditions normales de marché et notamment la rémunération de ces prestations qui s'inscrit dans le cadre de pratiques comparables observées auprès de prestataires externes ;
- de manière résiduelle, l'approvisionnement
 - o en produits audio par la société Bigben Interactive SA auprès de certaines filiales⁵⁹ de Nacon qui continuent à vendre de façon accessoire d'autres produits du Groupe Bigben en sus des produits gaming de NACON ; les produits concernés Audio consistent en des enceintes bluetooth, barres de sons, etc.
 - o par la société Bigben Connected SAS auprès de ces de ces mêmes filiales en produits Mobile : les produits concernés Mobile consistent en des accessoires pour téléphone portable (câbles, coques et écrans de protection, etc.)
 - o Ces ventes représentaient pour ces filiales de distribution au 30 septembre 2019 : 2,3 M€, et devraient représenter moins de 5% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON au 31 mars 2020,
- une refacturation croisée mensuelle de services administratifs fournis par Bigben Interactive SA ou NACON SA, s'établissant à 23 800 € en faveur de Bigben Interactive SA et à 48 800 € en faveur de NACON SA (en montants compensés : à 25 K€ par mois en faveur de NACON SA),
- un loyer pour les bureaux ainsi que l'espace commun mis à disposition par Bigben Interactive SA à NACON SA dans ses locaux, s'établissant à 0,2 M€ par an; cette convention a été conclue dans des conditions normales de marché ;
- une convention de trésorerie a également été mise en place entre Bigben Interactive et NACON; cette convention prévoit la possibilité d'effectuer des opérations de trésorerie entre elles conformément à la possibilité qui leur en est donnée conformément aux dispositions de l'article L.511-7, I-3 du code monétaire et financier. Chacune des deux sociétés peut consentir des avances à l'autre moyennant l'application de taux d'intérêts conformes aux pratiques de marché observées

Entre les filiales du Groupe Bigben Interactive

- La filiale Bigben Espana refacturera à sa société sœur Nacon Gaming Espana les services administratifs fournis par des salariés travaillant sur les deux sociétés.
- La filiale Bigben HK Ltd de Hong Kong refacturera à sa société sœur Nacon HK Ltd les services administratifs fournis par quelques salariés travaillant sur les deux sociétés.

⁵⁹ Préalablement à l'apport partiel d'actifs d'octobre 2019 de Bigben Interactive au profit de NACON, les filiales Bigben Interactive Italia, Bigben Interactive Belgium, Bigben Interactive GmbH et Games.fr réalisaient moins de 2m€ de chiffre d'affaires sur l'Audio et le Mobile. Il a été décidé lors de l'apport partiel d'actif d'octobre 2019 de ne pas les « scinder », c'est-à-dire de ne pas créer une 2ème filiale locale pour accueillir l'activité Audio/Telco qui n'aurait pas eu la taille critique pour exploiter cette activité en stand alone. Ce chiffre d'affaires rentre dans la catégorie « Autres » du chiffre d'affaires de NACON.

Transactions avec les mandataires sociaux ou membres du Comité Exécutif

♦ Rémunérations des mandataires sociaux

en milliers d'euros	Avantages à court terme	PIDR ⁽¹⁾	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail	Régime spécifique de retraite complémentaire
au 31 mars 2017	587	(2)	21		
au 31 mars 2018	649	(1)	31		
au 31 mars 2019	667	3	22		

⁽¹⁾ Avantages postérieurs à l'emploi

♦ Rémunération du Comité Exécutif

en milliers d'euros	Avantages à court terme	PIDR ⁽¹⁾	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail	Régime spécifique de retraite complémentaire
au 31 mars 2017	683	(7)	50		
au 31 mars 2018	758	2	61		
au 31 mars 2019	808	8	54		

⁽¹⁾ Avantages postérieurs à l'emploi

Le Comité exécutif de Nacon SA est composé de cinq membres.

Lors de l'établissement des comptes combinés, aucune ventilation de leur rémunération n'a été faite entre Bigben Interactive SA et Nacon SA. L'intégralité de leur rémunération a été incorporée chez Nacon SA. Ils ont ainsi été considérés comme ayant fait partie du Comité exécutif de Nacon SA comme si celui-ci avait existé dans sa forme actuelle lors des trois exercices clos au 31 mars 2017, 2018 et 2019.

♦ Transaction avec les principaux dirigeants et administrateurs

Néant.

18.1.2 Changement de date de référence comptable

Se référer aux comptes combinés annuels présentés en section 18.1.1.

18.1.3 Normes comptables

Se référer aux comptes combinés annuels présentés en section 18.1.1.

18.1.4 Changement de référentiel comptable

Non applicable.

18.1.5 Informations financières en normes comptables nationales

Non applicable.

18.1.6 États financiers consolidés

Non applicable.

18.1.7 Date des dernières informations financières

Se référer aux comptes combinés annuels présentés en section 18.1.1. ainsi qu'aux comptes combinés semestriels présentés en section 18.2.

18.2 INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES

18.2.1 Comptes combinés semestriels condensés au 30 septembre 2019 et 2018



COMPTES COMBINES SEMESTRIELS CONDENSES

AUX 30 SEPTEMBRE **2019** ET **2018**

1. COMPTES COMBINES AU 30 SEPTEMBRE 2019

1.1 COMPTES COMBINES SEMESTRIELS CONDENSES

1.1.1 Etat de situation financière

<i>en milliers d'euros</i>	Notes	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Goodwill	1	28 931	23 454	17 397
Droit d'utilisation	2	3 611		
Autres immobilisations incorporelles	2	63 879	52 139	49 562
Immobilisations corporelles	3	981	950	419
Titres mis en équivalence	4	44	44	43
Autres actifs financiers		786	514	429
Actifs d'impôts différés	5	2 736	3 269	2 134
Actifs non courants		100 968	80 370	69 983
Stocks	6	25 354	20 449	21 939
Créances clients	7	33 282	32 970	30 177
Autres débiteurs	8	10 173	6 787	8 158
Actifs d'impôts exigibles		591	1 096	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	9	12 922	6 769	13 686
Actifs courants		82 321	68 071	73 960
TOTAL ACTIF		183 289	148 441	143 943
Capital		10	0	0
Contribution de Bigben Interactive		54 636	53 675	50 259
Réserves combinées		13 859	3 153	3 153
Résultat de la période		6 510	10 706	3 266
Ecart de conversion		26	10	10
Capitaux propres part du groupe		75 041	67 544	56 688
Intérêts minoritaires		(31)		
Total des capitaux propres	16	75 009	67 544	56 688
Provisions à long terme	10	718	542	302
Passifs financiers à long terme	11	43 594	32 236	29 235
Dettes sur loyers long terme	12	2 140		
Passifs d'impôts différés	13		76	
Passifs non courants		46 451	32 855	29 537
Provisions à court terme	10	530	530	536
Passifs financiers à court terme	11	17 711	12 717	11 942
Dettes sur loyers court terme	12	1 533		
Fournisseurs		26 162	18 598	19 348
Autres créditeurs	14	14 700	15 703	25 079
Passifs d'impôts exigibles		1 194	494	812
Passifs courants		61 829	48 042	57 718
Total Passif et Capitaux Propres		183 289	148 441	143 943

1.1.2 Etat du résultat net et des autres éléments du résultat global

(en k€)	Notes	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'affaires	15	63 708	48 537
Achats consommés	16	(24 497)	(20 745)
Marge brute		39 211	27 792
Autres produits opérationnels		287	115
Autres achats et charges externes	17	(10 002)	(9 016)
Impôts et Taxes		(442)	(271)
Charges de Personnel	18	(5 047)	(4 530)
Autres charges opérationnelles		(466)	(188)
Amortissements des immobilisations		(12 867)	(9 574)
Résultat opérationnel courant		10 674	4 328
Plans d'actions gratuites et stock-options	19	(971)	(477)
Autres éléments opérationnels non récurrents	20		496
Quote-part de résultat des sociétés MEE	21	(1)	(86)
Résultat opérationnel		9 703	4 260
Résultat financier	22	(452)	105
Résultat avant impôt		9 251	4 365
Impôts sur les bénéfices		(2 741)	(1 099)
Résultat net de la période		6 510	3 266
Ecart de conversion		15	12
Résultat global de la période		6 525	3 279

1.1.3 Variation des capitaux propres combinés

en milliers d'euros	Note	Contribution de Bigben Interactive	Capital social	Réserves combinées		Total capitaux propres
				Réserves et report à nouveau	Ecarts de conversion	
Capitaux propres au 31 mars 2018		40 408		3 153	(2)	43 560
Résultat au 30 sept. 2018				3 266	0	3 266
Autres éléments du résultat global				0	12	12
Résultat global		0	0	3 266	12	3 278
Paiement de l'acquisition Cyanide en titres de capital Bigben Interactive	1	9 373				9 373
Plans actions gratuites Bigben Interactive	19	477				477
Capitaux propres au 30 sept. 2018		50 259		6 419	10	56 688
Capitaux propres au 31 mars 2019		53 675		13 859	10	67 544
Résultat au 30 sept. 2019				6 510		6 510
Autres éléments du résultat global					15	15
Résultat global		0		6 510	15	6 525
Plans actions gratuites Bigben Interactive	19	971				971
Constitution de la société		(10)	10			0
Minoritaires				(31)		(31)
Capitaux propres au 30 sept. 2019		54 636	10	20 338	26	75 009

1.1.4 Tableau des flux de trésorerie consolidé

en k€	Notes	sep. 2019	sep. 2018
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles			
Résultat de la période		6 510	3 266
<i>Elimination des charges et produits sans effet sur la trésorerie ou non liés à l'activité</i>			
Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence		1	86
Dotations aux amortissements et pertes de valeur		12 867	9 574
Variation des provisions		354	14
Résultat net du financement		488	263
Autres produits et charges sans incidence financière		971	(19)
Charge d'impôt		2 741	1 099
Capacité d'autofinancement		23 933	14 283
Stocks		(4 906)	(1 653)
Créances d'exploitation		(2 579)	(3 440)
Dettes d'exploitation		1 070	2 576
Variation du BFR		(6 415)	(2 518)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles		17 518	11 766
Impôt sur le résultat payé		(300)	(219)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES		17 218	11 547
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement			
Acquisition d'immobilisations incorporelles	2	(18 653)	(15 179)
Acquisition d'immobilisations corporelles	3	(294)	(93)
Acquisition d'immobilisations financières		(256)	(9)
Cession d'immobilisations financières		3	3
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise		(7 039)	(10 763)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT		(26 239)	(26 040)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Dividendes versés aux actionnaires de la mère			1
Intérêts payés		(486)	(264)
Encaissements provenant d'emprunts		19 354	22 281
Remboursements d'emprunts ou dettes financières		(4 880)	(1 474)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT		13 988	20 544
Incidence des variations de cours de devises		1	1
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie		4 968	6 053
Trésorerie à l'ouverture		2 289	3 583
Trésorerie à la clôture	9	7 256	9 636

1.2 NOTES ANNEXES AUX COMPTES COMBINES SEMESTRIELS CONDENSES

1.2.1 Informations relatives à l'entreprise

Le Groupe Nacon est un acteur mondial de l'édition de jeux vidéo AA et de la conception et distribution d'accessoires Gaming reconnu pour ses capacités d'innovation et sa créativité.

1.2.2 Base de préparation

◆ Préambule

Les principaux éléments relatifs à la constitution du Groupe composé par Nacon et ses filiales sont décrits au sein de ce préambule

La société Nacon SAS, créée le 18 juillet 2019, est immatriculée sous le numéro 852 538 461 au RCS de Lille Métropole, pour une durée expirant le 17 juillet 2118.

Son objet social est le développement, l'édition, la commercialisation et la distribution de logiciels de jeux vidéo sous forme physique et numérique, ainsi que la conception, le développement, la fabrication et le négoce d'accessoires de jeux vidéo.

Bigben Interactive SA, la maison-mère de Nacon, a développé au fil des ans un Pôle Gaming en France et à l'international, notamment au travers des filiales qu'elle a constituées, et a également procédé à des acquisitions de studios de jeux vidéo, avec pour objectif de devenir l'un des acteurs significatifs mondiaux dans le secteur des jeux vidéo sur tous supports et des accessoires apparentés.

La filialisation de cette activité au sein de la société Nacon s'est inscrite, du point de vue juridique et économique, dans une opération de structuration interne du groupe Bigben Interactive qui avait pour objectif d'optimiser l'organisation opérationnelle et stratégique des activités dédiées au Pôle Gaming.

L'apport partiel d'actif a été réalisé à l'issue d'un détournement des activités Gaming de Bigben Interactive SA, de Bigben Interactive Espana et de Bigben Interactive (HK) Ltd, l'ensemble des actifs des autres filiales essentiellement concentrés sur l'activité Gaming ayant été apportés intégralement à Nacon SAS. En revanche, en Espagne et à Hong Kong où les filiales de Bigben Interactive SA avaient une part importante de leur activité dédiée aux autres pôles du groupe (Mobile et Audio), il a été procédé à une scission de ces filiales. Les actifs liés à l'activité Gaming ont été apportés en conséquence à des nouvelles sociétés créées à cet effet, Nacon Gaming Espana et Nacon (HK) Ltd, préalablement à l'apport partiel d'actif effectué le 31 octobre 2019 par BBI SA en faveur de Nacon SAS.

A la suite de l'apport partiel d'actif, Nacon détient, directement ou indirectement, les titres des sociétés Nacon (HK) Ltd, Nacon Gaming Espana, Bigben Interactive Belgium SA, Bigben Interactive Nederland BV, Bigben Interactive GmbH (Allemagne), Bigben Interactive Italia Sprl, Games.fr SAS, Cyanide SAS, Amusement Cyanide Inc., Eko Software SAS, Kylotonn SAS, Spiders SAS, Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard) et de la joint-venture BBI USA Inc,

Cette réorganisation a permis de conférer une identité propre au Pôle Gaming, en le dotant de moyens propres et adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement. Pour accompagner la croissance future et poursuivre la politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, Nacon envisage de lever des fonds par voie d'offre au public, selon les conditions de marché. Il est précisé qu'il est dans l'intention du groupe Bigben Interactive de conserver le contrôle de Nacon à l'issue de ces éventuelles opérations de financement.

Dans le cadre du projet d'introduction en bourse, des comptes combinés ont été établis pour les besoins de la présentation de l'information historique au titre des deux périodes de 6 mois closes respectivement les 30/09/2018 et 30/09/2019. Ces comptes combinés ont été arrêtés par le Président de la société Nacon S.A.S.

La filialisation des activités Gaming en France, Hong-Kong et Espagne et la constitution juridique du Groupe Nacon au 1er octobre 2019 au travers de l'apport partiel d'actifs des activités Gaming de Bigben Interactive SA à Nacon SAS s'analyse comme une opération de restructuration interne comptabilisée en valeur comptable. Dans ce contexte, et en l'absence de précision dans les IFRS pour de telles opérations de regroupement d'entreprises sous contrôle commun, Nacon établira ses premiers comptes consolidés pour l'exercice clos le 31/03/2020 dans la continuation des comptes combinés déjà établis comme si les opérations d'apports avaient été réalisées à l'ouverture de l'exercice comparatif, au 1er avril 2018

♦ **Base de préparation des comptes combinés**

En l'absence de texte IFRS sur les comptes combinés, Nacon a défini les principes et conventions de combinaison présentés ci-après. La présente base de préparation décrit ainsi comment le référentiel IFRS tel qu'adopté par l'Union Européenne a été appliqué pour la préparation des comptes combinés historiques.

➤ **Principes et méthodes comptables**

Les comptes combinés semestriels condensés combinés au 30 septembre 2019 et 30 septembre 2018 sont établis conformément à la norme IAS 34 « information financière intermédiaire », norme du référentiel IFRS tel qu'adopté par l'Union européenne. Ils ne comportent pas l'intégralité des informations requises pour des comptes combinés annuels complets et doivent être lus conjointement avec les comptes combinés pour les exercices clos le 31 mars 2019, 31 mars 2018 et 31 mars 2017.

➤ **Recours à des estimations**

La préparation des comptes combinés selon les IFRS nécessite de la part de la direction des estimations et des hypothèses qui affectent les montants figurant dans les comptes combinés présentés ainsi que les informations données dans les notes annexes du Groupe.

Déterminées sur la base des informations et estimations connues à la date d'arrêté des comptes, ces estimations et hypothèses peuvent, le cas échéant, s'avérer sensiblement différentes de la réalité.

En particulier, sur les périodes couvertes par les comptes semestriels condensés combinés au 30 septembre 2019 et 30 septembre 2018, la Direction a réexaminé ses estimations concernant :

- la valeur recouvrable des goodwill afin d'identifier d'éventuelles perte de valeur (Note 1)
- les actifs d'impôts relatifs à des déficits fiscaux reportables non utilisés (Note 5)
- les provisions (Note 10)
- les durées d'utilisation des coûts de développement relatifs aux jeux (cf ci-dessous)

Modalités d'application de la méthode d'amortissement des coûts de développement

Les activités de développement impliquent l'existence d'un plan ou d'un modèle en vue de la production de produits et procédés nouveaux ou substantiellement améliorés. Les dépenses de développement du Groupe sont comptabilisées en tant qu'immobilisation si et seulement si les coûts peuvent être mesurés de façon fiable et que le Groupe peut démontrer la faisabilité technique et commerciale du produit ou du procédé, l'existence d'avantages économiques futurs probables et son intention ainsi que la disponibilité de ressources suffisantes pour achever le développement et utiliser ou vendre l'actif.

Les coûts de développement comptabilisés concernent essentiellement les coûts de développement de jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Les dépenses de développement diminuées des éventuels crédits d'impôt afférents portées à l'actif sont comptabilisées à leur coût diminué du cumul des amortissements et du cumul des pertes de valeur. A la clôture de chaque exercice ou dès l'apparition d'indicateurs de pertes de valeurs, pour chaque jeu, les cash flows prévisionnels font l'objet d'une estimation par la direction. Lorsque ces derniers sont inférieurs à la valeur nette comptable des jeux, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux (allant actuellement de 1 à 3 ans) en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de

support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Dans le cadre de l'application d'IAS 38, les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des tendances du marché et des perspectives de ventes. Afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo, du poids croissant des ventes de jeux sur plateformes et de l'allongement de la durée de vie des jeux corrélativement, les modalités d'amortissement actuelles des coûts de développement des nouveaux jeux édités par Nacon consistent en un amortissement dégressif sur trois ans.

➤ **Bases d'évaluation**

Les comptes combinés sont préparés sur la base du coût historique à l'exception des éléments suivants :

- les instruments financiers dérivés, évalués à la juste valeur ;
- les passifs, résultant de transactions dont le paiement est fondé sur des actions et qui seront réglées en trésorerie, évalués à la juste valeur.

➤ **Périmètre et modalités de combinaison :**

Le périmètre des comptes combinés de Nacon inclut des sociétés détenues directement ou indirectement par Bigben Interactive et relatives aux activités de Nacon, objet de la réorganisation juridique intervenue en 2019 et décrite en préambule.

La constitution du groupe Nacon résultant du regroupement sous contrôle commun de plusieurs entités et groupe d'actifs, le groupe Nacon a fait le choix de comptabiliser ces regroupements sur la base des valeurs comptables des actifs et passifs, y compris les goodwill relatifs à l'activité Nacon, telles qu'issues des livres comptables ayant servi à la préparation des comptes consolidés du groupe Bigben Interactive, pour les comptes semestriels au 30 septembre 2019 et 2018 après élimination des ajustements afférents aux procédures de consolidation du Groupe. Ainsi, à chaque date de clôture il n'a pas été tenu compte des événements intervenus postérieurement à ces dates d'arrêté de comptes. Toutefois, du fait d'un niveau de matérialité inférieur à celui du groupe Bigben Interactive, les valeurs contributives aux comptes combinés du Groupe Bigben Interactive ont pu faire l'objet de certains ajustements relatifs à l'application du référentiel comptable IFRS avant d'être intégrées dans le groupe Nacon.

Dans le cadre de l'établissement des présents comptes semestriels combinés, Bigben Interactive a choisi de :

- ne pas retraiter les regroupements d'entreprises antérieurs : les goodwill et actifs incorporels identifiés lors d'acquisitions relatives aux activités du Groupe Nacon ont été transférés dans les comptes combinés à la valeur à laquelle ils étaient inscrits dans les comptes consolidés du Groupe Bigben Interactive ;
- présenter les écarts de conversion historiques dans les réserves d'ouverture.

Ces comptes combinés transcrivent une vision historique des opérations du groupe Nacon. Ils ne sont pas nécessairement représentatifs des comptes consolidés qui auraient été établis si la création du groupe Nacon était intervenue à une date antérieure.

Certaines sociétés du Groupe exerçaient à la fois des activités dédiées au mobile et audio (activités historiques de Bigben Interactive) et les activités relatives au jeu vidéo. Il s'agit des sociétés : Bigben Interactive, Bigben Interactive Espana et Bigben Interactive Hong Kong. Afin de ne retenir dans les comptes combinés historiques, que les activités rattachées opérationnellement au périmètre Nacon, seuls les actifs et passifs et les flux relatifs aux activités de développement et de commercialisation de jeux et d'accessoires Gaming ont été inclus dans le périmètre de combinaison de Nacon. Les comptes des trois sociétés Bigben Interactive, Bigben Espana et Bigben Hong Kong ont ainsi été détournés pour les postes de compte de résultat et de bilan en retenant les modalités suivantes :

Détournement du Compte de résultat

Le détournement des comptes de résultat de Bigben Interactive SA, Bigben Interactive Hong Kong et Bigben Interactive Espana a été effectué comme suit :

- le chiffre d'affaires ainsi que les achats consommés affectés à Nacon ont été déterminés à partir de l'affectation analytique à l'activité Gaming (Accessoires ou Edition Gaming vs Audio Telco)

- basé sur les familles de produits de rattachement
- les autres achats et charges externes affectés à Nacon ont été déterminés à partir de l'affectation analytique directe à l'activité Gaming si disponible par application de clés de répartition déterminées soit sur la base du rattachement du service à l'activité Gaming, soit sur la base d'une ventilation à hauteur du chiffre d'affaires de l'activité Gaming, ou de la surface occupée ou d'une clé cohérente avec la nature économique des sous-jacents
- les charges de personnel et charges liées aux plans de stocks options affectées à Nacon ont été déterminées à partir de l'affectation des effectifs à l'activité Gaming, ou bien sur la base de leur temps de travail et/ou à partir des charges ventilées analytiquement sur les différents services par application de clés de répartition basées principalement sur le chiffre d'affaires des produits Gaming
- les autres charges et autres produits ont été affectés sur la base de clés de répartition cohérentes avec la nature économique des sous-jacents, notamment le chiffre d'affaires des produits Gaming
- les amortissements des immobilisations affectés à Nacon intègrent à 100 % les amortissements des coûts de développement des jeux et les amortissements relatifs aux autres immobilisations affectées à Nacon
- les autres éléments non récurrents ont été affectés à Nacon à hauteur du détail du poste rattachable à l'activité Gaming
- le résultat de change est affecté au prorata des achats en devises affectés à Nacon et les charges d'intérêt liées aux emprunts sont affectées à Nacon en fonction des emprunts transférés à Nacon.
- la charge d'impôt a été recalculée sur la base du résultat détourné et l'impôt différé actif relatif aux déficits reportables historiquement reconnus a été ventilé à hauteur du niveau de la charge d'impôt recalculée correspondante.

Détournement du bilan (hors trésorerie nette de concours bancaires)

Pour Bigben Interactive et Bigben Hong Kong, le bilan a été détourné sur base des valeurs comptables historiques en utilisant les modalités suivantes :

- les immobilisations incorporelles et corporelles ainsi que les stocks ont été affectés ligne à ligne en identifiant l'utilisation et la destination des biens concernés
- les provisions pour risques ont été affectées en fonction de la nature de ces risques et des activités liées, les provisions pour charges ont été affectées en fonction des tiers concernés
- les passifs financiers ont été affectés à Nacon pour les emprunts liés aux acquisitions de studios ou aux coûts de développement des jeux vidéo
- les dettes fournisseurs et les créances clients ont été affectées soit ligne à ligne par facture (marchandises) soit en utilisant une clé de répartition fonction des chiffres d'affaires respectifs (services)
- les dettes sociales ont été affectées selon le même prorata que pour la répartition des charges de personnel réalisée au compte de résultat
- les dettes fiscales ont été affectées en utilisant soit la même répartition que les transactions de base soit l'affectation opérée via une clé de répartition fonction des chiffres d'affaires respectifs
- les comptes de TVA associés ont été repartis en fonction du poids relatif des créances clients et dettes fournisseurs détournées.
- les autres comptes ont été affectés au cas par cas en général
- la charge d'impôt a été recalculée sur la base du résultat détourné et l'impôt différé actif relatif aux déficits reportables historiquement reconnus a été ventilé à hauteur du niveau de la charge d'impôt recalculée correspondante

Détournement de la trésorerie nette de concours bancaires et des flux de trésorerie

- Afin de permettre à NACON de faire face à ses besoins en fonds de roulement et à ses échéances de remboursement d'emprunts, la trésorerie issue des comptes bancaires de Bigben Interactive a été allouée à NACON représentant un montant de 1,1 M€.
- Pour Bigben Hong Kong et Bigben Espana, la trésorerie nette de concours bancaires apportée s'élève respectivement à 1 M€ et 100 K€.
- Pour les autres filiales affectées au périmètre Nacon, 100% de leur trésorerie nette a été reprise dans les comptes combinés de Nacon au 30 septembre 2019.

Ainsi, la trésorerie nette de concours bancaires du groupe Nacon ressort à 7 373 K€ au 30 septembre 2019.

Pour les périodes allant du 1^{er} avril 2018 au 30 septembre 2018 et du 1^{er} avril 2019 au 30 septembre 2019, la trésorerie d'ouverture présentée est le reflet des différents flux de trésorerie intervenus au cours de la période.

Les flux de trésorerie associés aux activités Nacon sur les périodes présentées ont donc été alloués sur la base des méthodes et hypothèses retenues pour l'affectation des actifs et passifs à chaque activité à compter de l'ouverture au 1^{er} avril 2018 et sur les deux semestres présentés.

Les autres filiales apportées à Nacon (Bigben Interactive Belgium, Bigben Interactive Nederland, Bigben Interactive GmbH, Games.fr) n'ont pas fait l'objet de détournage du fait du caractère limité de leur activité mobile et audio qui n'est pas destinée à progresser dans ces pays.

De ce fait, il existe un écart entre le chiffre d'affaires de l'ancienne branche « Gaming » précédemment publié dans les comptes consolidés de Bigben Interactive et le chiffre d'affaires du Groupe Nacon dans les comptes combinés qui s'explique

- par l'existence de ventes de produits mobile/audio réalisés par les filiales susmentionnées
- les ajustements supplémentaires passés dans les comptes combinés de Nacon afin de respecter des seuils de matérialité inférieurs du Groupe Nacon (comparés à ceux précédemment utilisés lors de la consolidation des comptes Bigben).

Réconciliation entre le chiffre d'affaires « branche Gaming de Bigben Interactive » et le chiffre d'affaires Nacon

en M€	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'affaires "Branche Gaming" de Bigben Interactive	62,2	47,5
+ Chiffre d'affaires "Audio" apporté par les filiales non détournées	1,9	2,0
+ Chiffre d'affaires "Mobile" apporté par les filiales non détournées	0,4	0,5
- Chiffre d'affaires "Accessoires Gaming" restant chez Bigben Connected	-0,3	-0,8
+/- Ajustements passés par Nacon et pas par le Groupe Bigben (seuils matérialité différents)	-0,4	-0,7
Chiffre d'affaires de Nacon	63,7	48,5

◆ Périmètre de combinaison

➤ Liste des sociétés combinées

Au 30 septembre 2019

Société	Pays	Détention	Méthode de consolidation
BIGBEN BELGIUM SA	Belgique	100,00%	Intégration globale
BIGBEN NEDERLAND BV.	Pays-Bas	100,00%	Intégration globale
NACON HK Ltd.	Hong-Kong	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	Allemagne	100,00%	Intégration globale
NACON ESPANA SL.	Espagne	100,00%	Intégration globale
BIGBEN ITALIA SRL	Italie	100,00%	Intégration globale
GAMES.FR SAS	France	100,00%	Intégration globale
KYLOTONN SAS	France	100,00%	Intégration globale
CYANIDE SAS	France	100,00%	Intégration globale
CYANIDE AMUSEMENT Inc.	Canada	100,00%	Intégration globale
EKO SOFTWARE SAS	France	100,00%	Intégration globale
SPIDERS SAS	France	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.	Etats-Unis	50,00%	Mise en équivalence
LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.	Etats-Unis	43,15%	Intégration globale

Au 30 septembre 2018

Société	Pays	Détention	Méthode de consolidation
BIGBEN BELGIUM SA	Belgique	100,00%	Intégration globale
BIGBEN NEDERLAND BV.	Pays-Bas	100,00%	Intégration globale
NACON HK Ltd.	Hong-Kong	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE GmbH	Allemagne	100,00%	Intégration globale
NACON ESPANA SL.	Espagne	100,00%	Intégration globale
BIGBEN ITALIA SRL	Italie	100,00%	Intégration globale
GAMES.FR SAS	France	100,00%	Intégration globale
KYLOTONN SAS	France	100,00%	Intégration globale
CYANIDE SAS	France	100,00%	Intégration globale
CYANIDE AMUSEMENT Inc.	Canada	100,00%	Intégration globale
BIGBEN INTERACTIVE USA Inc.	Etats-Unis	50,00%	Mise en équivalence

➤ Variation de périmètre

Au 30 septembre 2019

Spiders SAS est également entrée dans le périmètre de combinaison du Groupe depuis le 3 septembre 2019, date de son acquisition.

Le Groupe a procédé à l'analyse du contrôle qu'il exerçait sur la société italienne Lunar Great Wall Studios S.r.l. au regard de la norme IFRS 10 « Etats financiers consolidés » au 30 septembre 2019.

L'approche IFRS 10 reposant sur une logique de « capacité à exercer un contrôle », l'intention du Groupe Nacon d'exercer ou non l'option d'achat des 10% n'a pas été jugée pertinente pour l'analyse. Au regard de l'absence d'existence d'obstacles à l'exercice du contrôle et des intérêts commerciaux éventuels respectifs des parties en présence, il en a été conclu que le Groupe Nacon exerçait au 30 septembre 2019 le contrôle sur la Société Lunar Great Wall Studios S.r.l. et que cette Société devait être combinée en intégration globale plutôt qu'en mise en équivalence. (Se référer également à la Note 1).

Au 30 septembre 2018

Kylotonn S.A.S. est entrée dans le périmètre de combinaison du Groupe en juillet 2017 suite à une première prise de participation de 24,99%, elle est intégrée globalement depuis le 1er septembre 2018.

Cyanide SA et sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc. sont entrées dans le périmètre de combinaison du Groupe depuis le 20 juin 2018, date de leur acquisition.

♦ **Normes**

➤ **Normes et interprétations nouvellement applicables aux exercices couverts par les comptes combinés semestriels**

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)	Principales incidences
IFRS 16 « Contrats de location »	01/01/2019	<p>Cette norme conduit à une représentation plus fidèle des actifs et passifs des sociétés en abandonnant côté preneur la distinction entre contrat de location simple et contrat de location financement. Elle donne une nouvelle définition du contrat de location.</p> <p>IFRS 16 introduit pour le preneur un modèle unique de comptabilisation au bilan des contrats de location. Le preneur comptabilise un actif « droit d'utilisation » qui représente son droit d'utiliser l'actif sous-jacent, et un passif de loyers au titre de son obligation à payer le loyer.</p> <p>Les incidences de la mise en application de cette norme sont présentées ci-dessous.</p>
IFRIC23 « Incertitude relative aux traitements fiscaux »	01/01/2019	<p>Cette interprétation clarifie l'application des dispositions d'IAS 12 « Impôts sur le résultat » concernant la comptabilisation et l'évaluation, d'un passif en cas d'incertitude fiscale (s'il n'est pas probable que l'administration fiscale accepte la position fiscale).</p> <p>Les incidences de la mise en application de cette norme sont présentées ci-dessous.</p>
« Caractéristiques de remboursement anticipé avec rémunération négative » (modifications d'IFRS 9)	01/01/2019	
IFRS 15 – Produits des activités ordinaires tirés de contrats conclus avec les clients	01/01/2018	<p>Cette norme pose les principes de comptabilisation du chiffre d'affaires relatif aux contrats conclus avec des clients et propose un processus de comptabilisation du chiffre d'affaires en 5 étapes. Cette norme établit le principe fondamental qui est de comptabiliser le produit pour décrire le transfert de contrôle de biens ou de services à un client, et ce pour un montant qui reflète le paiement que l'entité s'attend à recevoir en contrepartie de ces biens ou services. La nouvelle norme se traduit également par une amélioration des informations à fournir en annexe</p>
IFRS 9 – Instruments financiers « Appliquer IFRS 9 Instruments financiers et d'IFRS 4 Contrats d'assurance » (modifications d'IFRS 4)	01/01/2018	<p>IFRS 9 retient une approche unique pour déterminer si un actif financier doit être évalué au coût amorti ou à la juste valeur, un modèle unique de dépréciation prospectif fondé sur les pertes attendues et une approche réformée de la comptabilité d'ouverture</p>
Classification et évaluation des transactions dont le paiement est fondé sur des actions (modifications d'IFRS 2)	01/01/2018	
Transferts d'immeubles de placement (modifications d'IAS 40)	01/01/2018	
Améliorations annuelles des IFRS – Cycle (2014-2016) (modifications d'IFRS 1 et d'IAS 28)	01/01/2018	
Interprétation IFRIC 22 – « Transactions en monnaie étrangère et contrepartie anticipée »	01/01/2018	

- Autres normes :

L'application des autres normes n'a pas eu d'incidence significative sur les comptes du groupe.

- Concernant IFRIC 23 :

La société a mené une analyse de ses risques fiscaux existants et considère qu'aucune incertitude n'existe sur le traitement de l'impôt sur le résultat nécessitant une autre comptabilisation et évaluation que celle présentée dans les comptes combinés semestriels.

- Première application d'IFRS 16 :

La norme IFRS 16 - Contrats de location a été adoptée par le Groupe au 1er avril 2019. Cette norme introduit un modèle unique de comptabilisation des contrats de location pour les locataires et vient en remplacement de la norme IAS 17 – Contrats de Location et des interprétations IFRIC 4 – Déterminer si un accord contient un contrat de location, SIC 15 – Avantages dans les contrats de location simple et SIC 27 – Evaluation de la substance des transactions impliquant la forme juridique d'un contrat de location. En tant que locataire, le Groupe désormais :

- reconnaît un « droit d'utilisation relatifs aux contrats de location » à l'actif de la situation financière consolidée représentant son droit à utiliser l'actif sous-jacent et une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs,
- comptabilise un amortissement du droit d'utilisation relatif aux contrats de location et un intérêt financier sur la dette de loyers associée en remplacement des charges de loyers opérationnelles précédemment encourues.

Le Groupe a choisi d'adopter la méthode rétrospective simplifiée. Ainsi, le Groupe a comptabilisé au 1er avril 2019 un droit d'utilisation relatif aux contrats de location et une dette de loyers associée de même valeur représentant la somme actualisée des loyers futurs à décaisser sur la période contractuelle exécutoire, sans retraiter les périodes comparatives.

Les taux d'actualisation appliqués à la date de transition sont basés sur le taux d'emprunt marginal du Groupe estimé par devise à partir d'éléments de marché disponibles à cette date. Ces taux d'actualisation ont été déterminés en tenant compte des durées de vie résiduelles moyennes des contrats à compter de la date de première application, soit le 1er avril 2019. Le taux d'emprunt marginal moyen pondéré au 1er avril 2019 pour l'ensemble des dettes de loyers s'élève à 1%.

Le Groupe a également choisi d'utiliser les deux exemptions de capitalisation proposées par la norme sur les contrats ayant une durée inférieure ou égale à douze mois et/ou les contrats de location de biens ayant une valeur à neuf individuelle inférieure à 5 000 USD.

Par ailleurs, le Groupe a choisi, pour certaines catégories d'actifs sous-jacents (notamment, la flotte automobile), de ne pas séparer les composantes locatives des composantes non locatives et de comptabiliser l'ensemble comme une seule composante de nature locative.

Enfin, Les durées contractuelles retenues sont basées sur les dates d'échéance des contrats (la fin de la période triennale pour les contrats français) sauf pour les cas où la date de fin de bail est inférieure à un an : dans ce cas il a été considéré que le bail serait renouvelé en tenant compte de la situation économique (aucune intention de résilier les contrats concernés) et il a été ainsi retenu comme date d'échéance pour le calcul de la dette de loyers la date de fin de contrat après renouvellement.

Ainsi, les impacts de la première application d'IFRS 16 au 1er janvier 2019 sont pour le Groupe Nacon :

Dans l'Etat du résultat net et des autres éléments du résultat global (« Compte de résultat »)

- un impact de +0.6M€ sur l'EBITDA, de -44k€ sur le résultat opérationnel courant et de -62k€ sur le résultat net.

Dans l'Etat de situation financière (« Bilan »)

- la comptabilisation des droits d'utilisation relatifs aux contrats de location et des dettes de loyers correspondantes,

- le reclassement des franchises de loyer en diminution de la valeur des droits d'utilisation relatifs aux contrats de location,
- le reclassement des loyers payés d'avance en augmentation de la valeur des droits d'utilisation relatifs aux contrats de location.

Le rapprochement des engagements hors bilan au 1^{er} avril 2019 aux dettes de loyers à la date de transition se décompose de la manière suivante :

	K€
Engagements donnés au titre des contrats de location simple au 31 mars 2019	4 231
Effets liés à des contrats court terme non reconnus dans les obligations locatives au 1er avril 2019	
Obligations locatives avant actualisation	4 231
Effet d'actualisation	(58)
Obligations locatives au 1er avril 2019 après première application d'IFRS 16	4 289

Impact de la première application d'IFRS 16 sur le Bilan

<i>en milliers d'euros</i>	au 31 mars 2019	Première application de l'IFRS 16	au 1er avril 2019
Goodwill	23 454		23 454
Droit d'utilisation		4 289	4 289
Autres immobilisations incorporelles	52 139		52 139
Immobilisations corporelles	950		950
Titres mis en équivalence	44		44
Autres actifs financiers	514		514
Actifs d'impôts différés	3 269		3 269
Actifs non courants	80 370	4 289	84 659
Stocks	20 449		20 449
Créances clients	32 970		32 970
Autres débiteurs	6 787		6 787
Actifs d'impôts exigibles	1 096		1 096
Trésorerie et équivalents de trésorerie	6 769		6 769
Actifs courants	68 071	0	68 071
TOTAL ACTIF	148 441	4 289	152 730
Capital			0
Primes	11 945		11 945
Réserves consolidées	44 921		44 921
Résultat de la période	10 706		10 706
Total des capitaux propres	67 572	0	67 572
Provisions à long terme	542		542
Passifs financiers à long terme	31 843		31 843
Dettes sur loyers long terme		2 393	2 393
Passifs d'impôts différés	76		76
Passifs non courants	32 461	2 393	34 854
Provisions à court terme	530		530
Passifs financiers à court terme	13 083		13 083
Dettes sur loyers court terme		1 896	1 896
Fournisseurs	18 598		18 598
Autres créditeurs	15 703		15 703
Passifs d'impôts exigibles	494		494
Passifs courants	48 408	1 896	50 304
Total Passifs et Capitaux Propres	148 441	4 289	152 730

➤ **Nouveaux textes applicables par anticipation aux exercices ouverts à compter du 1er avril 2020**

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)	Principales incidences
Modifications d'IAS1 et IAS 8 – Définition de l'importance relative	01/01/2020	
Modification des références au cadre conceptuel dans les normes	01/01/2020	
Définition d'une entreprise (amendement IFRS3)	01/01/2020	

Le groupe n'a pas opté pour une application anticipée des autres normes et amendements applicables par anticipation qui seront d'application obligatoire pour les exercices 2020-2021.

Le groupe n'attend pas d'impact significatif sur les comptes combinés du fait de leur adoption.

♦ **Utilisation de l'indicateur financier non comptable « EBITDA »**

L'EBITDA ("Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation, and Amortization") se définit comme le résultat d'exploitation courant avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels. Il s'agit en effet du résultat avant intérêts, impôts (taxes), dotations aux amortissements et provisions sur immobilisations (mais après dotations aux provisions sur stocks et créances clients). Cet EBITDA basé sur le résultat d'exploitation courant n'intègre donc pas les charges IFRS 2 relatives aux actions gratuites et stock-options ni les autres éléments opérationnels non récurrents puisque ces derniers sont exclus du résultat d'exploitation courant.

Le Groupe considère l'EBITDA, mesure à caractère non comptable, comme une mesure de performance.

L'EBITDA est en effet l'un des principaux indicateurs suivis par le Groupe afin de gérer et évaluer ses résultats d'exploitation, de prendre des décisions d'investissements et de répartition des ressources voire d'évaluer la performance des membres de sa direction.

Le Groupe estime que cet indicateur est utile aux lecteurs de ses comptes puisqu'il leur fournit une mesure de ses résultats d'exploitation qui exclut des éléments n'affectant pas la trésorerie comme les dépréciations et les amortissements, augmentant la valeur projetée de ses comptes consolidés et fournissant des informations concernant le résultat des activités commerciales courantes du Groupe et la génération de flux de trésorerie qui permettent aux investisseurs de mieux identifier les tendances de sa performance financière. Ainsi, l'EBITDA mesure la capacité d'une organisation à dégager une marge sur la vente de produits ou de services sur une période donnée sans tenir compte des pratiques fiscales d'amortissement qui peuvent varier selon les pays.

L'EBITDA n'est pas un indicateur prévu par les normes IFRS et n'a pas de définition standard. Par conséquent, les modalités de calcul de l'EBITDA utilisées par le Groupe Nacon pourraient ne pas être comparables à celles d'autres mesures avec un nom similaire utilisées par d'autres groupes.

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	sep. 2019	sep. 2018
Résultat opérationnel courant	10 674	4 328
Amortissements des immobilisations	12 867	9 574
EBITDA	23 542	13 901

♦ Utilisation de l'indicateur financier « Marge brute »

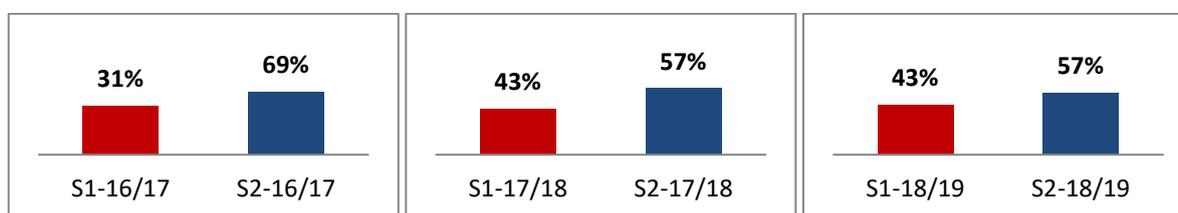
Le groupe calcule sa Marge brute en faisant la différence entre le Chiffre d'affaires total et les achats consommés des ventes Retail (jeux Retail et accessoires).

A noter que les agrégats ci-dessus « EBITDA » et « Marge Brute » ont été impactés au cours des exercices couverts par les comptes combinés par l'évolution des modalités d'amortissement des coûts de développement des jeux afin de tenir compte de la digitalisation du marché du jeu vidéo, du poids croissant des ventes digitales de jeux sur plateformes et de l'allongement corrélatif de la durée de vie des jeux.

♦ Saisonnalité

L'activité de la société est caractérisée par une saisonnalité marquée, le 1er semestre 2018/2019 de Nacon représentait environ 43% du chiffre d'affaires de l'exercice 2018/2019.

Part relative du chiffre d'affaires semestriel dans l'exercice



(sources : ancienne branche Gaming de Bigben pour exercices 2016/17 et 2017/18 ; comptes combinés Nacon pour 2018/19)

1.2.3 Informations sectorielles

♦ Activités

Nacon propose une large gamme de jeux vidéo et d'accessoires Gaming répondant aux besoins de son marché.

Dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation de l'activité Gaming au sein de la société Nacon, les entités Bigben Interactive SA, Bigben Interactive Hong Kong Ltd et Bigben Interactive Espana ont fait l'objet d'un détournage et leurs activités Gaming ont été logées dans de nouvelles entités créées à cet effet. Les autres filiales du Groupe ont été rattachées au pôle Gaming et leurs titres ont été transférés à Nacon SAS.

Etant donné la nouvelle organisation très intégrée de l'activité « Gaming », un grand nombre de coûts relatifs aux « jeux vidéo » et « accessoires » sont mutualisés. Les clients « Jeux Vidéo » et « Accessoires » sont, la plupart du temps communs. Le groupe ne détermine par conséquent qu'un Résultat Opérationnel Courant Groupe.

Les jeux développés par les studios acquis Kylotonn, Cyanide et EKO sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de NACON.

La société NACON a ses propres fonctions commerciales, marketing et financières.

Les ventes de jeux sous forme digitale sont exclusivement facturées depuis la France.

Les filiales de distribution du Groupe basées à l'étranger sont chargées des ventes physiques de l'ensemble des produits « gaming ». La filiale basée à Hong Kong est chargée principalement du développement et de l'approvisionnement des accessoires auprès de partenaires fabricants.

Ainsi, chaque filiale du Groupe Nacon a un rôle spécifique dans la chaîne de valeur du groupe. Dans ce contexte, le Groupe Nacon considère qu'il opère ses activités au sein d'un unique secteur d'activité opérationnel « Nacon Gaming » qui regroupe le développement, l'édition et la distribution de jeux vidéo ainsi que la conception et distribution d'accessoires pour consoles de jeu vidéo et PC. Les jeux vidéo et les accessoires s'adressent au même marché et ont les mêmes caractéristiques économiques.

L'information présentée ci-dessous est celle qui sera désormais utilisée par le principal décideur opérationnel du groupe Nacon pour ses besoins du reporting interne. Le principal décideur opérationnel du groupe Nacon au sens d'IFRS 8 est un binôme qui réunit le Président Directeur Général et le Directeur Général Délégué du Groupe Nacon.

Détail du chiffre d'affaires par catégorie de produits

en milliers d'euros		Cumul 6 mois		Contribution	
		sep. 2019	sep. 2018	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'Affaires		63 708	48 537	100%	100%
<i>dont</i>	<i>Accessoires</i>	23 645	18 595	37%	38%
	<i>Jeux physiques</i>	11 882	19 232	19%	40%
	<i>Jeux digitaux</i>	25 889	8 166	41%	17%
	<i>Autres</i>	2 292	2 543	4%	5%

Du fait des subtilités de détournement des filiales de distribution lors de l'apport partiel d'actifs susmentionné de Bigben Interactive vers Nacon il subsiste de manière marginale un chiffre d'affaires non-Gaming pour le secteur « Nacon – Gaming » : celui-ci est regroupé dans la catégorie « Autres ».

Chiffre d'affaires par pays de destination

en milliers d'euros		Cumul 12 mois		Contribution	
		sep. 2019	sep. 2018	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'Affaires		63 708	48 537	100,0%	100,0%
<i>dont</i>	<i>France</i>	11 014	12 090	17%	25%
	<i>International</i>	52 694	36 447	83%	75%

La répartition ci-dessus correspond à une typologie des ventes par pays de destination.

Dans le cadre des ventes digitales, elle prend ainsi en compte le pays final dans lequel les consommateurs finaux ont téléchargé les jeux de Nacon par le biais de plateformes digitales et non le pays de facturation de ces mêmes plateformes, client directs de Nacon.

1.2.4 Notes complémentaires

♦ Notes complémentaires aux comptes de bilan

Note 1 Goodwill

Description des transactions du 1^{er} semestre 2019/2020 :

Le groupe a réalisé les transactions suivantes au cours du 1^{er} semestre 2019/2020 :

- le 29 juillet 2019, prise d'une participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard ;
- le 3 septembre 2019, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Spiders SAS.

en milliers d'euros	BBI Belgique	Cyanide SA	Eko	Kylotonn	Spiders	RaceWard	TOTAL
Valeur brute au 30 septembre 2019	1 088	12 539	6 058	3 770	5 273	204	28 931
Perte de valeur							0
Activités abandonnées							0
Valeur nette au 30 septembre 2019	1 088	12 539	6 058	3 770	5 273	204	28 931
Valeur brute au 30 septembre 2018	1 088	12 539		3 770			17 397
Perte de valeur							0
Activités abandonnées							0
Valeur nette au 30 septembre 2018	1 088	12 539	0	3 770	0	0	17 397

RaceWard (Lunar Great Wall Studios S.r.l.)

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 29 juillet 2019, date de la prise de participation de 43,15% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard, par le Groupe Bigben. Le montant de la transaction a été intégralement payé en numéraire. Le Groupe Nacon dispose d'une option exerçable à tout moment d'ici le 31 décembre 2021 pour acquérir 10% supplémentaire du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.

Le Groupe a procédé à l'analyse du contrôle qu'il exerçait sur la société Lunar Great Wall Studios S.r.l. au regard de la norme IFRS 10 « Etats financiers consolidés » au 30 septembre 2019. Sur la base de cette analyse, il a été conclu que le Groupe Nacon exerçait au 30 septembre 2019 le contrôle exécutif sur la Société Lunar Great Wall Studios S.r.l. et que cette Société devait être consolidée en intégration globale.

Conformément aux règles de la norme IFRS 3, un goodwill de 0,2 M€ a ainsi été comptabilisé en « Actif incorporel » dans le Bilan du 30 septembre 2019.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	546
Immobilisations corporelles	30
Créances	387
Charges constatées d'avance	9
Disponibilités et divers	1
Provisions pour risques	-12
Dettes diverses	-1 015
Total des actifs nets identifiables acquis	-55
Part des actifs nets identifiables acquis	-24
Goodwill	204
Juste valeur de la contrepartie transférée	180

Spiders SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 3 septembre 2019, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Spiders SAS par le Groupe Nacon. Le prix d'acquisition a été intégralement payé en numéraire.

Deux compléments de prix relatifs à deux projets de développement en cours de la société Spiders pourront être versés intégralement en numéraire entre 2022 et 2024. Ceux-ci sont plafonnés et conditionnés à l'atteinte d'un niveau de qualité et d'un nombre d'exemplaires des futurs jeux vendu.

Les compléments de prix ont été, lors des comptes semestriels au 30 septembre 2019, inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 2,4 M€. L'estimation de leur juste valeur en date d'acquisition est basée sur les meilleures estimations du Groupe Nacon en date d'acquisition quant à la réalisation des conditions de versement de ces compléments de prix et tiennent compte principalement des statistiques de ventes historiques de Spiders connues en date d'acquisition et de la note Metacritic obtenue pour son dernier jeu *Greedfall* sorti en septembre 2019 en prenant l'hypothèse que les prochains jeux développés connaîtront a minima le même succès.

Les compléments de prix éventuels octroyés par le Groupe Nacon pouvant se dénouer par un montant variable de trésorerie, l'inclusion dans le calcul du prix d'acquisition de la juste valeur à la date d'acquisition de ces compléments de prix éventuels a donné lieu, conformément à la norme IFRS 3 « Regroupement d'entreprises », à la comptabilisation d'un passif financier dans les comptes du Groupe. Ce passif financier sera évalué à la juste valeur à chaque clôture et tout changement de cette juste valeur sera constaté en résultat jusqu'à son dénouement au plus tard en 2024.

Affectation du prix d'acquisition de Spiders SAS

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis de Spiders SAS se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	4 622
Immobilisations corporelles	29
Immobilisations financières	13
Impôts différés actifs	781
Créances	524
Disponibilités et divers	204
Charges constatées d'avance	10
Provisions pour risques	-59
Dettes financières	-131
Dettes diverses	-424
Juste valeur des obligations de performance	-4 440
Total des actifs nets identifiables acquis	1 127
Goodwil provisoire	5 273
Juste valeur de la contrepartie transférée	6 400

Transactions ayant eu lieu sur l'exercice 2018/2019 et éventuelles incidences sur la période en cours

Le groupe avait réalisé les transactions suivantes au cours de l'exercice 2018/2019

- le 20 juin 2018, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Cyanide SA ainsi que de sa filiale canadienne Amusement Cyanide Inc,
- le 1er septembre 2018, prise de contrôle de la société Kylotonn,
- le 18 octobre 2018, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Eko Software SAS.

Cyanide SA

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 20 juin 2018, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Cyanide SA par le Groupe Nacon.

L'acquisition a été réalisée pour 50,20 % en numéraire et 49,80 % par la création de 697.445 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Cyanide. Les actions nouvelles Bigben Interactive remises aux actionnaires de Cyanide SA ont été valorisées au cours du jour de la transaction, soit 13,44€.

Un complément de prix basé sur le résultat net de la société Cyanide (et de ses filiales) au 31 mars 2019 a été versé intégralement en numéraire en septembre 2019 pour un montant de 1.768 k€. Le complément de prix avait été, lors des comptes semestriels au 30 septembre 2018, inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 3,5 M€. L'estimation de sa juste valeur en date d'acquisition était basée sur les meilleures estimations du Groupe Nacon quant à la réalisation des conditions de versement de ce complément de prix, tenant compte principalement des estimations d'atterrissage de résultat annuel au 31 mars 2019 et du calendrier de réalisation le plus probable des projets en développement de Cyanide SA et de sa filiale en date d'acquisition. Ce passif ayant été évalué à la juste valeur à la clôture du 31 mars 2019 et le complément de prix initialement prévu à 3,5 M€ ayant été provisoirement évalué à 1,5 M€ sur la base des résultats de Cyanide SAS au 31 mars 2019 et dans l'attente du calcul exact des royalties du 1^{er} trimestre calendaire 2019 à recevoir d'éditeurs tiers, le changement de cette juste valeur évalué à 2 M€ avait été constaté en résultat en « Autres éléments opérationnels non récurrents » dans l'Etat du résultat global consolidé au 31 mars 2019. La différence de -0,3 M€ entre l'évaluation du 31 mars 2019 du complément de prix de 1,5 M€ et du montant finalement versé de 1,8 M€ a été constatée en « Autres éléments opérationnels non récurrents » dans l'Etat du résultat global consolidé au 30 septembre 2019.

Dans le cadre de l'affectation du prix d'acquisition, le Groupe a effectué une revue de l'évaluation des actifs acquis et des passifs assumés de Cyanide SA. Les principaux ajustements de juste valeur ont porté sur les marques de Cyanide SA avec une incidence directe sur la valeur des immobilisations incorporelles acquises.

La valorisation de ces marques (7.0M€) a été effectuée par la méthode des cash-flows futurs actualisés basée sur le plan d'affaires établi par Cyanide SA pour chaque marque. Ce modèle tient compte de la durée de vie résiduelle prévisionnelle des jeux, de paramètres opérationnels pour lesquels le management a dû faire preuve de jugement, notamment du choix d'un taux d'actualisation représentatif (retenu à 15,90% au 30 septembre 2018), d'un taux de croissance à l'infini de 2%, et de taux d'impôts futurs tels qu'annoncés par les pouvoirs publics en date d'acquisition.

Les autres ajustements de juste valeur des actifs acquis et des passifs assumés ne sont pas significatifs.

	<i>En milliers d'euros</i>
Marques	7 016
Autres Immobilisations incorporelles	14 989
Immobilisations corporelles	96
Immobilisations financières	103
Impôts différés actifs	608
Créances	3 360
Disponibilités et divers	1 416
Provisions pour risques	-150
Dettes financières	-2 587
Impôts différés passifs	-436
Dettes diverses	-2 669
Juste valeur des obligations de performance	-10 249
Total des actifs nets identifiables acquis	11 497
Goodwill	12 539
Juste valeur de la contrepartie transférée	24 035

La détermination du goodwill est définitive au 30 septembre 2019.

Eko software SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 18 octobre 2018, date de réalisation effective de l'acquisition des titres de la société Eko Software SAS par le Groupe Nacon.

L'acquisition a été réalisée pour 64,60 % en numéraire et 35,40 % par la création de 295.575 actions nouvelles Bigben en rémunération de l'apport d'actions Eko Software. Les actions nouvelles Bigben Interactive remises aux actionnaires d'Eko Software SAS ont été valorisées au cours du jour de la transaction, soit 8,70€.

Un complément de prix basé sur le résultat net de la société Eko Software au 31 décembre 2018 a été versé intégralement en numéraire en juin 2019. Ce complément de prix, basé sur le résultat annuel enregistré par Eko Software SAS au 31 décembre 2018, a été inclus au 31 mars 2019 dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 1,3 M€. Le complément de prix ayant été versé en juin 2019, la dette comptabilisée au 31 mars 2019 au passif de l'état de situation financière s'est éteinte.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	8
Immobilisations corporelles	62
Immobilisations financières	26
Impôts différés actifs	234
Créances	510
Disponibilités et divers	4 283
Provisions pour risques	12
Dettes financières	-138
Impôts différés passifs	-1
Dettes diverses	-1 694
Total des actifs nets identifiables acquis	3 301
Goodwill	6 058
Juste valeur de la contrepartie transférée	9 358

La détermination du goodwill était définitive au 31 mars 2019.

Kylotonn SAS

Le regroupement d'entreprise a été réalisé en date du 1er septembre 2018, date de prise de contrôle de la société Kylotonn SAS par le Groupe Nacon. A cette date, le groupe a opté pour la comptabilisation du goodwill total et de la dette d'engagement des intérêts minoritaires selon la méthode de la comptabilisation anticipée et consolidé la société à 100%

Le prix d'acquisition des intérêts résiduels a été intégralement payé en numéraire au cours du second semestre 2018/2019.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	-38
Immobilisations corporelles	248
Immobilisations financières	141
Impôts différés actifs	822
Créances	1 494
Disponibilités et divers	145
Charges constatées d'avance	73
Provisions pour risques	-64
Dettes financières	-1 045
Dettes diverses	-2 293
Total des actifs nets identifiables acquis	-516
Goodwill	3 770
Réévaluation des intérêts antérieurement détenus	496
Juste valeur de la contrepartie transférée	2 758

La détermination du goodwill était définitive au 31 mars 2019.

Test de valeur des autres Goodwill

Au 30 septembre 2019, aucun indice de perte de valeur n'a été identifié et en conséquence aucun test de dépréciation n'a été réalisé à cette date.

Note 2 Immobilisations incorporelles

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 30 sept. 2018
Valeur brute	117 885	87 569
Amortissements	(49 849)	(38 008)
Dépréciation	(546)	
Valeur nette	67 490	49 562

Les deux actifs incorporels les plus importants sont les suivants :

- Le poste « Coûts de développement des jeux » qui représente les dépenses engagées au titre des développements des jeux édités par le groupe. Au 30 septembre 2019 les coûts de développement des jeux ont une valeur brute de 102 872 K€, amortis à hauteur de 47 448 K€, soit une valeur nette de 55 424 K€. La hausse des coûts de développement est essentiellement due au développement de l'activité Edition.
- Le poste « Droit d'utilisation » relatif aux contrats de location, né de la nouvelle application de IFRS 16 comme explicité au 3.2.2. qui s'établit à 3 611 K€.
- Pour rappel, cette nouvelle norme applicable à compter de 2019 impose que les contrats de location soient comptabilisés dans l'état consolidé de la situation financière dès la date de commencement du contrat de location. Ces contrats sont enregistrés en « dettes de loyers »

au passif avec inscription à l'actif en « droits d'utilisation relatifs aux contrats de location » dans l'état consolidé de la situation financière. La dette de loyers est initialement calculée sur la base de la valeur actualisée des paiements futurs sur la période contractuelle exécutoire au taux d'emprunt marginal du Groupe. Celui-ci est estimé à partir d'éléments de marché disponibles et en tenant compte de la durée de vie moyenne des contrats. La durée retenue pour le calcul de la dette de loyers correspond en général à la durée ferme du contrat sauf si une intention de renouveler ou de résilier le contrat est raisonnablement certaine. Elle est ensuite calculée au coût amorti selon la méthode du taux d'intérêt effectif. La valeur du droit d'utilisation relatif aux contrats de location comprend initialement le montant de l'obligation locative initiale, les coûts directs initiaux et l'obligation de rénover l'actif. Le droit d'utilisation relatif aux contrats de location est amorti sur la durée retenue pour le calcul de la dette de loyers. Au compte de résultat, les charges d'amortissement sont comptabilisées dans le résultat opérationnel courant et les charges d'intérêt dans le résultat financier. Les contrats de location correspondant à des actifs de faible valeur unitaire, à l'exception du matériel informatique, ou de courte durée sont comptabilisés directement en charges au sein de la marge opérationnelle.

Se référer également à la Note 1 concernant l'affectation des prix d'acquisition de Spiders, Cyanide, Eko Software et Kylotonn aux actifs incorporels.

Note 3 Immobilisations corporelles

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 30 sept. 2018
Valeur brute	3 840	2 351
Amortissements	(2 859)	(1 932)
Dépréciation		
Valeur nette	981	419

Les immobilisations représentent essentiellement du matériel informatique et logistique, ainsi que les coûts d'agencements mobiliers.

Note 4 Titres mis en équivalence

Ce compte contient la juste valeur des titres de Bigben USA.

Note 5 Actif d'impôts différés

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
IDA sur déficits reportables	1 701	2 562	2 358
Autres impôts différés	1 035	630	(224)
IMPOT DIFFERE NET	2 736	3 192	2 134

en milliers d'euros	au 01 avr. 2019	Activation	Utilisation	30/09/2019
Nacon SAS	1 018		(1 018)	0
Cyanide SAS	1 222	115		1 337
Bigben Interactive GmbH	38		(38)	0
Kylotonn SAS	284	21		305
Nacon Spain SL.		33		33
Bigben Italia SRL		26		26
TOTAL DEFICIT REPORTABLE	2 562	196	(1 056)	1 701

Ces déficits ont été activés compte tenu des perspectives à court terme de résultat taxable de ces entités.

Se référer également à la Note 1 concernant les impôts différés actifs liés aux acquisitions de Spiders, Cyanide, Eko Software et Kylotonn.

Note 6 Stocks

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Valeur brute	36 207	31 306	31 456
dont stocks physiques	33 694	29 528	30 170
dont stocks en transit	2 512	1 778	1 286
Perte de valeur	(10 853)	(10 858)	(9 517)
Valeur nette	25 354	20 449	21 939

Les stocks sont fabriqués par des usines tierces selon un cahier des charges strict transmis par Nacon. Les usines font l'objet d'audits de qualité préalablement à la mise en production. L'achat des matières premières est géré en majorité par ces usines, sauf pour certains composants critiques tels que les IC Sony (« chips » de sécurité) pour les manettes ou les emballages environnementaux que Nacon achète auprès de fabricants partenaires, ce qui lui permet de garantir une qualité stable.

Le chiffre d'affaires du Groupe connaît généralement une importante saisonnalité, caractérisée par une activité au 2nd semestre plus soutenue qu'au 1^{er} semestre notamment en raison de ventes de produits physiques plus fortes (hors Edition) au mois de novembre et décembre. Le stock de fin de 1^{er} semestre est donc traditionnellement plus élevé que celui du 31 mars. Ceci est vérifié au 30 septembre 2019.

Note 7 Créances clients

Les créances clients et comptes rattachés ainsi que les autres débiteurs sont à échéance de moins d'1 an.

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Clients et effets en portefeuille	33 794	33 492	30 662
Pertes de valeurs	(512)	(522)	(485)
TOTAL CREANCES CLIENTS	33 282	32 970	30 177

La société Nacon a recours à l'affacturage pour l'essentiel de ses clients. Le contrat de factoring n'est pas déconsolidant, les créances clients factorisées non réglées par les clients au 30 septembre 2019 figurent dans le poste « Clients et effets en portefeuille » et s'élèvent à 2.7 M€ (contre 3.4 M€ au 31 mars 2019 et 2.8 M€ au 30 septembre 2018). Les créances sont conservées au bilan dans le respect des règles IFRS 9 car les risques ne sont pas transférés au factor. Le financement disponible au 30 septembre 2019 s'élève à 1.4 M€ (1.1 M€ au 31 mars 2019 et 1.5 M€ au 30 septembre 2018).

Ventilation créances échues / non échues

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019		au 31 mar. 2019		au 30 sept. 2018		au 31 mar. 2018	
Créances clients non échues	29 353	87%	26 486	79%	25 074	82%	21 683	77%
Créances clients échues	4 441	13%	7 006	21%	5 588	18%	6 490	23%
< à 30 jours	2 486	56%	5 244	75%	3 739	67%	4 726	73%
< à 90 jours	639	14%	401	6%	891	16%	989	15%
< à 1 an	690	16%	234	3%	200	4%	349	5%
> à 1 an	75	2%	645	9%	270	5%	44	1%
clients douteux	551	12%	481	7%	487	9%	382	6%
Total clients et effets en portefeuille	33 794		33 492		30 662		28 174	

Note 8 Autres débiteurs

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Etats et collectivités locales (hors IS)	5 998	3 347	4 992
Personnel	113	80	85
Avoirs Fournisseurs à recevoir	1 051	878	925
Charges constatées d'avance	1 094	1 393	1 343
Acomptes et avances sur commandes	1 187	473	51
Débiteurs divers	730	617	762
TOTAL	10 173	6 787	8 158

Note 9 Trésorerie nette

en milliers d'euros	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Concours bancaires	(5 666)	(4 480)	(4 050)
Valeurs mobilières de placement	750	1 000	
Trésorerie	12 172	5 769	13 686
Trésorerie nette	7 256	2 289	9 636

Note 10 Provisions à long terme et à court terme

	01/04/2019	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		30/09/2019
				utilisées	non utilisées	
Non courant	542	71	104			718
Provisions engagements de retraite	542	71	104			718
Courant	530					530
Provisions pour risques	530					530
- commercial						
- social						
- autres	530					530
TOTAL	1 072	71	104			1 248

	01/04/2018	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		30/09/2018
				utilisées	non utilisées	
Non courant	145	156	2			302
Provisions pour charges - autres						
Provisions engagements de retraite	145	156	2			
Courant	530		6			536
Provisions pour risques	530					536
- <i>commercial</i>						
- <i>social</i>			6			6
- <i>autres</i>	530					530
TOTAL	674	156	8			839

Litige de propriété industrielle :

Compte tenu de l'état des procédures en cours et des actions en défense, la direction reste confiante dans sa capacité à résoudre ce litige sans perte financière. Néanmoins, une condamnation de 530 K€ pour concurrence déloyale ayant été prononcée à l'encontre de la société, une provision de ce montant a été constituée au 31/03/2015. Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 30 septembre 2019. Cette position est similaire à celle retenue au 31 mars 2019.

Par ailleurs, le Groupe s'est engagé dans d'autres procédures peu significatives à l'encontre de certains de ses fournisseurs ou concurrents susceptibles d'aboutir à des conclusions positives en sa faveur.

Note 11 Détails des passifs financiers par catégorie

en milliers d'euros	TOTAL	Échéance < 1 an	Échéance de 1 à 5 ans	Échéance > 5 ans
Total des passifs financiers au 30 sept. 2019	61 304	17 710	41 224	2 370
Emprunts d'origine moyen-terme	55 261	11 667	41 224	2 370
Autres financements	354	354		
Concours bancaires courants	5 666	5 666		
Intérêts courus non échus	23	23		

en milliers d'euros	TOTAL	Échéance < 1 an	Échéance de 1 à 5 ans	Échéance > 5 ans
Total des passifs financiers au 30 sept. 2018	41 178	11 942	27 950	1 285
Emprunts d'origine moyen-terme	36 517	7 282	27 950	1 285
Autres financements	590	590		
Concours bancaires courants	4 050	4 050		
Intérêts courus non échus	20	20		

► Emprunts bancaires

Entre le 1^{er} avril 2019 et le 30 septembre 2019, le Groupe Bigben a contracté quatre nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 18,8 M€ afin de financer l'acquisition du studio de développement Spiders SAS ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo.

Entre le 1^{er} avril 2018 et le 30 septembre 2018, le Groupe Bigben a contracté cinq nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 21,2 M€ afin de financer l'acquisition du studio de développement Cyanide ainsi que les coûts de développement de jeux vidéo. Ces emprunts ont été affectés à Nacon (voir modalités de détournement en 1.2.2).

La juste valeur des emprunts au 30 septembre 2019 et au 30 septembre 2018 est similaire à leur valeur comptable.

Pour certains de ces emprunts, la Société s'est engagée à respecter des covenants financiers annuels.

covenants	valeur cible	statut
Ratio de couverture des frais financiers (EBIT DA / Frais financiers)	> 6	Respecté
Ratio de levier net (Dettes financières nettes / EBIT DA)	< 2	Respecté

Au 30 septembre 2019 et au 30 septembre 2018, il n'y a aucune indication tendant à montrer que les ratios financiers concernés ne seront pas respectés au 31 mars 2020.

A noter également post clôture l'obtention de deux crédits moyen-terme à 5 ans de 6 M€ et de 5 M€ auprès de deux établissements bancaires.

► Autres financements

Les « Autres financements » consistent essentiellement en des montants de créances cédées au factor et faisant l'objet d'une avance de trésorerie de sa part. Ce montant s'élevait à 0,5 M€ au 30/09/18 et 0€ au 30/09/19.

Note 12 Dettes sur loyers long terme et court terme

Il s'agit des dettes de loyer nées de l'application de la norme IFRS 16, comme explicité au paragraphe 1.2.2.

<i>en milliers d'euro</i>	01/04/2019	Remboursement	30/09/2019
Dettes sur loyers	4 289	(616)	3 673
<i>dont courant</i>	1 896	(363)	1 533
<i>dont non courant</i>	2 393	(253)	2 140

Note 13 Impôts différés passifs

Se référer également à la Note 1 concernant les impôts différés passifs liés aux acquisitions de Spiders, Cyanide, Eko Software et Kylotonn.

Note 14 Autres créiteurs

<i>en milliers d'euros</i>	au 30 sept. 2019	au 31 mar. 2019	au 30 sept. 2018
Etats et collectivités publiques (hors IS)	2 319	2 155	1 748
Personnel et organismes sociaux	3 406	3 162	1 706
Remises clients et clients créditeurs	4 936	6 099	5 348
Instruments financiers dérivés		82	233
Dettes sur immobilisations	10		
Produits constatés d'avance	1 630	1 427	10 012
Créditeurs divers	2 400	2 777	6 031
TOTAL	14 700	15 703	25 079

♦ Notes complémentaires au compte de résultat

Note 15 Chiffre d'affaires

Au 1er semestre 2019 / 2020, le chiffre d'affaires semestriel combiné de Nacon atteint 63,7 M€, en hausse de 31.3% par rapport au chiffre d'affaires combiné du 1er semestre 2018 / 2019.

<i>en milliers d'euros</i>	Cumul 6 mois		Contribution	
	sep. 2019	sep. 2018	sep. 2019	sep. 2018
Chiffre d'Affaires	63 708	48 537	100%	100%
<i>dont</i>				
<i>Accessoires</i>	23 645	18 595	37%	38%
<i>Jeux physiques</i>	11 882	19 232	19%	40%
<i>Jeux digitaux</i>	25 889	8 166	41%	17%
<i>Autres</i>	2 292	2 543	4%	5%

Le chiffre d'affaires est évalué à partir de la contrepartie spécifiée dans un contrat signé avec un client.

- Vente de jeux retail et vente d'accessoires : Le chiffre d'affaires généré par la vente de boîtes de jeux vidéo et les accessoires est comptabilisé à la date de livraison (sortie entrepôt, « free

on board » ou date de livraison effective chez le client en fonction des incoterms retenus) des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant des remises commerciales et d'une estimation des réductions de prix que NACON sera amené à octroyer en cas d'écoulement insuffisant dans les surfaces de vente des distributeurs.

- Vente de jeux digitaux : le chiffre d'affaires est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consociers ou plateformes. Nacon agit en tant que principal vis-à-vis des consociers et plateformes auxquels les masters des jeux sont transmis (et non vis-à-vis des utilisateurs finaux) et reconnaît ainsi en chiffre d'affaires les montants contractualisés avec ces consociers et plateformes (et non les montants facturés aux clients finaux). Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. Le cas échéant, des produits constatés d'avance sont comptabilisés pour différer la reconnaissance en chiffre d'affaires des sommes facturées aux consociers et plateformes au titre de ventes dont le contenu n'a pas été mis à disposition des clients à la date de clôture. Nacon ne commercialise pour l'instant pas de jeux vidéo ayant une composante « Online services » (depuis les propres serveurs de la société) ou « Live Opps » permettant à un joueur de bénéficier de services en ligne avec ou sans paiement supplémentaire. Ces services pourraient constituer au regard d'IFRS 15 une obligation distincte dont le chiffre d'affaires serait à reconnaître en fonction du rythme de réalisation de ces services additionnels.

Note 16 **Achats consommés**

en milliers d'euros	sep. 2019	sep. 2018
Marchandises	(29 403)	(22 549)
Variation stock marchandises	4 901	2 316
Perte de valeur consommée	5	(512)
TOTAL	(24 497)	(20 745)

Les Achats consommés englobent les coûts de fabrication des jeux physiques vendus (intégrant une quote-part d'amortissement des frais de développement des jeux vidéo pour les jeux sortis jusqu'au 31 mars 2019) ainsi que le coût des ventes des accessoires de jeux.

La variation de perte de valeur consiste en la variation des dotations de dépréciation de stock.

Il est à noter qu'au fil de la montée en puissance des ventes digitales de jeux vidéo (qui ne génèrent pas « d'achats consommés »), la part des « achats consommés » se retrouve réduite au regard du chiffre d'affaires total et ce, d'autant plus que la quote-part d'amortissement des frais de développement intégrée dans le coût de fabrication des jeux physiques a été réduite à 0% à compter du 1^{er} avril 2019 pour tenir compte du poids croissant des ventes digitales (et la décroissance du poids des ventes physiques en résultant). Il en ressort une augmentation de la marge brute entre le premier semestre 2018 et le premier semestre 2019.

Note 17 **Charges externes**

en milliers d'euros	sep. 2019	sep. 2018
Achats non stockés	(229)	(165)
Sous-traitance	(564)	(876)
Loyers	(83)	(496)
Entretiens - réparations	(314)	(258)
Primes d'assurances	(134)	(113)
Autres services extérieurs	(5)	(15)
Personnel extérieur	(158)	(177)
Honoraires	(1 344)	(1 259)
Frais de R&D	(294)	(193)
Publicité	(4 183)	(2 928)
Transports sur vente	(1 108)	(1 006)
Frais de déplacements	(810)	(605)
Frais de communication	(480)	(514)
Frais et services bancaires	(96)	(103)
Autres charges externes	(201)	(309)
TOTAL	(10 002)	(9 016)

Note 18 **Détail des charges de personnel**

en milliers d'euros	sep. 2019	sep. 2018
Salaires et traitements	(3 931)	(3 527)
Charges sociales <i>dont charges liées au paiement fondé en actions</i>	(976) (252)	(876) (103)
Sous-total 1	(4 907)	(4 403)
Charges liées au régime de retraite	(156)	(142)
Variation de la provision pour prestations définies	16	15
Sous-total 2 (sans incidence sur la trésorerie)	(139)	(127)
TOTAL	(5 047)	(4 530)

Note 19 **Paiement fondé en actions - Plan d'actions gratuites et stock-options**

La charge IFRS 2, correspondant à la juste valeur des plans d'actions gratuites Bigben en cours dont sont susceptibles de bénéficier les salariés du Groupe Nacon, et comptabilisée avec pour contrepartie les réserves – contribution de la mère s'élève

- sur le 1^{er} semestre 2018/2019 du Groupe NACON à 1,0 M€ Euros
- sur le 1^{er} semestre 2019/2020 du Groupe NACON à 0,5 M€ Euros

Se référer également à la Note 22 qui traite du nombre d'actions gratuites acquises ou attribuées sur la période aux salariés bénéficiaires du Groupe Nacon.

Note 20 **Autres éléments opérationnels non récurrents**

Les éléments opérationnels non-récurrents comptabilisés au 30 septembre 2019 correspondent à l'impact de la réévaluation des intérêts antérieurement détenus suite à la prise de contrôle de Kylotton SAS au 1er septembre 2018 . (cf Note 1)

Note 21 **Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence**

Quote part 1er semestre en milliers d'euros	Kylotonn	Newave Italia	JV US	TOTAL
au 30 sept. 2019			-1	-1
Quote part 1er semestre en milliers d'euros	Kylotonn	Newave Italia	JV US	TOTAL
au 30 sept. 2018	-85		-1	-86

Le résultat mis en équivalence de Kylotonn n'inclut que la quote-part de son résultat jusqu'à sa prise de contrôle en septembre 2018 par NACON.

Note 22 **Résultat financier**

en milliers d'euros	sep. 2019	sep. 2018
Autres intérêts et produits assimilés	19	17
PRODUITS FINANCIERS	19	17
Intérêts sur financement moyen terme	(305)	(120)
Autres intérêts financiers	(204)	(161)
CHARGES FINANCIERES	(509)	(281)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	(491)	(263)
Gain de change	305	1 008
Perte de change	(266)	(640)
Résultat de change	39	368
RESULTAT FINANCIER	(452)	105

Note 23 **Résultat par actions**

La Société Nacon n'ayant été créée que le 18 juillet 2019, aucun capital social n'existait au 31 mars 2019. Son capital social s'élevait à 10 000 Euros au 18 juillet 2019 puis, suite à l'apport partiel d'actifs réalisé au 31 octobre 2019 avec effet rétroactif au 1^{er} octobre 2019, son capital social a été réhaussé à 65.097.988 euros composé de 65.097.988 actions Nacon de nominal 1 EUR.
De ce fait, aucun résultat par action n'est présenté.

En revanche, le Groupe Nacon a jugé utile de mentionner ci-dessous le détail des actions Bigben qui ont été attribuées ou données à des salariés du Groupe Nacon :

Actions gratuites Bigben octroyées à des salariés et mandataires sociaux des entités du groupe NACON

Concernant le premier semestre de l'exercice 2019/2020 :

- Les conditions de performance du plan d'actions gratuites initialement attribuées en 2018 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2019 par toutes les entités du Groupe. L'attribution définitive de 150 616 actions gratuites à des salariés Nacon a eu lieu le 3 septembre 2019 sous condition de présence de ces salariés.
- Le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 26 novembre 2018 avait attribué 19.799 Actions Gratuites à certains hommes clés de studios nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés concernés a eu lieu le 26 novembre 2019 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 19.799 actions, calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2019 et au 30 septembre 2019, représentait donc le nombre maximum d'actions attribuables au 26 novembre 2019.
- Le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 4 septembre 2019 a également attribué 215.123 Actions Gratuites aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des

entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an est à nouveau liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant.

Se référer également à la Note 19 qui traite de la charge IFRS 2 liée aux actions gratuites susmentionnées et supportée par le Groupe Nacon.

Actions Bigben émises

Les actions émises par Bigben Interactive au cours de l'exercice 2018/2019 au bénéfice de salariés ou mandataires sociaux du Groupe Nacon correspondaient aux événements suivants :

- Le 20 juin 2018, 697.445 actions nouvelles Bigben, entièrement assimilées aux actions existantes, ont été émises en rémunération de l'apport des actions Cyanide.
- Le 31 août 2018, 86.360 actions gratuites du plan d'actions gratuites 2017 ont été définitivement acquises par le personnel salariés et les mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, il a été en conséquence procédé à l'émission le 3 septembre 2018 de 86.360 actions nouvelles par incorporation de réserves.
- Le 18 octobre 2018, 295.575 actions nouvelles Bigben, entièrement assimilées aux actions existantes, ont été émises en rémunération de l'apport des actions Eko Software.

1.2.5 Autres informations

Note 24 Dividendes

Non applicable. Aucun dividende n'a été distribué par la société Nacon, nouvellement créée au 18 juillet 2019, sur les périodes susmentionnées.

Note 25 Instruments financiers

♦ Couverture de change

Le groupe a été engagé mais ne l'est plus au 30 septembre 2019 dans des contrats de type « FX TARN ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme actuels en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

◆ Dettes hors provisions et capitaux propres

Le tableau suivant présente, pour les passifs financiers comptabilisés au 30 septembre 2019 - hors concours bancaires courants et financement affacturage - l'échéancier contractuel des décaissements, nominal et intérêts, hors effet d'actualisation.

sep. 2019

en milliers d'euros		MOIS			ANNEE					TOTAL
		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal	900	1 981	8 785	12 392	12 912	10 744	5 176	2 370	55 261
	Intérêts	43	122	438	453	295	152	58	23	1 584
Passifs financiers		944	2 103	9 223	12 845	13 207	10 896	5 233	2 393	56 845
Fournisseurs		23 752	2 301	109						26 162
Autres créditeurs		12 909	260	1 487	44					14 700
Passif impôt exigible				1 194						1 194
Total passifs financiers		37 604	4 664	12 013	12 889	13 207	10 896	5 233	2 393	98 900

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	11 667	12 392	12 912	10 744	7 546	55 261
% / total 1	21%	22%	23%	19%	14%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	11 667	12 392	12 912	10 744	7 546	55 261

sep. 2018

en milliers d'euros		MOIS			ANNEE					TOTAL
		0 à 1 mois	1 à 3	3 à 12	1 à 2	2 à 3	3 à 4	4 à 5	> à 5	
Emprunts et dettes	Nominal	562	1 237	5 483	7 100	7 616	7 362	5 871	1 285	36 517
	Intérêts	29	78	279	280	204	116	78	16	1 080
Passifs financiers		591	1 315	5 762	7 380	7 820	7 478	5 949	1 301	37 597
Fournisseurs		17 338	2 712	118						20 169
Autres créditeurs		21 778	283	2 922	96					25 079
Passif impôt exigible				812						812
Loyers non annulables		38	95	247	216	73	73	73	115	929
Total passifs financiers		39 745	4 404	9 862	7 693	7 893	7 551	6 022	1 416	84 585

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	7 282	7 100	7 616	7 362	7 156	36 517
% / total 1	20%	19%	21%	20%	20%	100%
Taux variable	0	0	0	0	0	0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	7 282	7 100	7 616	7 362	7 156	36 517

♦ **Risque de change sur les approvisionnements**

en milliers d'euros	sep. 2019	sep. 2018
Montant des achats des filiales à Bigben Hong-Kong		
Nacon France	(11 928)	(4 809)
TOTAL	(11 928)	(4 809)
Sensibilité au taux du \$		
+ 10% = profit	1 092	438
-10% = surcoût	(1 335)	(534)

Note 26 **Engagements hors bilan**

▶ **Garanties accordées**

Aucune garantie n'a été accordée par la Société Nacon.

▶ **Autres engagements donnés**

Compte tenu de son activité, la société engage des négociations avec ses fournisseurs plusieurs mois avant le lancement des produits qui seront commercialisés.

Note 27 **Informations relatives aux parties liées**

Les transactions avec les parties liées concernent les opérations commerciales ou financières réalisées entre la société mère Nacon, ses filiales, ses autres sociétés sœurs du Groupe Bigben et ses dirigeants (mandataires sociaux ou membres du Comité Exécutif), et principalement les opérations d'achats et de ventes de marchandises.

Transactions entre entreprises liées

De manière rétrospective, l'objet des comptes combinés aux 30 septembre 2018 et 2019 ayant été de présenter le groupe Nacon comme autonome et tel qu'il aurait existé si sa création avait eu lieu antérieurement aux périodes combinées, ces mêmes comptes ont intégré une quote-part des coûts anciennement supportés par Bigben Interactive SA pour sa branche Gaming (devenue Nacon) selon des modalités de détournement du Compte de résultat et des principes de combinaison explicités dans la section 1.1.2.

Concernant les paiements fondés sur action, tels que définis par IFRS 2 et correspondant aux droits à actions gratuites Bigben attribués aux salariés et mandataires sociaux de Nacon par Bigben Interactive SA au cours des semestres clos aux 30 septembre 2018 et 2019, se référer aux Notes 19 et 22.

De manière prospective, à compter du 1^{er} octobre 2019, les refacturations ci-dessous existeront de manière effective entre certaines entités du Groupe Bigben, notamment la maison mère du Groupe Bigben, Bigben Interactive SA et les entités du sous-Groupe Nacon. Ces refacturations ont été conclues à des conditions normales de marché.

Les principaux flux intra-groupe de la société Nacon consistent ainsi en :

A l'intérieur du sous-Groupe Nacon :

- Une prestation de service des studios vers la société Nacon SA
- L'approvisionnement de Nacon en produits Accessoires auprès de la société Nacon HK Ltd.

Avec le Groupe Bigben Interactive (maison-mère) :

- Une refacturation des prestations logistiques (entreposage, préparation de commandes et expéditions) fournies par l'entrepôt logistique de Lauwin Planque, détenu par Bigben Interactive SA, à la Société NACON SA et à ses filiales.
- De manière marginale, l'approvisionnement de certaines filiales de la société Nacon SA en produits Audio et Mobile auprès des sociétés Bigben Interactive SA et Bigben Connected SAS
- Une refacturation croisée de services administratifs fournis par Bigben Interactive SA ou Nacon
- Un loyer pour les bureaux ainsi que l'espace commun mis à disposition par Bigben Interactive SA à NACON SA dans ses locaux
- Une convention de trésorerie a également été mise en place entre Bigben Interactive et NACON.

Entre les filiales du Groupe Bigben Interactive

- La filiale Bigben Espana refacturera à sa société sœur Nacon Gaming Espana les services administratifs fournis par des salariés travaillant sur les deux sociétés.
- La filiale Bigben HK Ltd de Hong Kong refacturera à sa société sœur Nacon HK Ltd les services administratifs fournis par quelques salariés travaillant sur les deux sociétés.

18.2.2 Chiffre d'affaires au 31 décembre 2019

Les chiffres d'affaires de la société NACON sur la période du 3^{ème} trimestre 2019/20 (1^{er} octobre au 31 décembre 2019) ainsi que sur les 9 premiers mois de l'année, tels que communiqués à la communauté financière lors du communiqué de presse du 20 janvier 2020 après clôture de Bourse, étaient les suivants :

IFRS – M€ Chiffre d'affaires	2019/20	2018/19	Variation
1 ^{er} semestre	63,7	48,6	+31,3%
3 ^{ème} trimestre	40,5	34,7	+16,4%
Cumul 31 déc. 2019 (9 mois)⁶⁰	104,2	83,3	+25,1%

⁶⁰ Les chiffres NACON donnés au 31 décembre 2019 ont été compilés en rajoutant 6 mois de chiffres combinés sur la période 1^{er} avril 2019 – 30 septembre 2019 (se référer à la section 1.1.2 et à la note 15) aux 3 mois de chiffres consolidés estimés couvrant la période 1^{er} octobre 2019 – 31 décembre 2019.

18.3 VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES

18.3.1 Rapport d'audit et rapport d'examen limité des commissaires aux comptes sur les comptes combinés de la Société établis au titre des exercices clos aux 31 mars 2019, 2018 et 2017 et les périodes closes aux 30 septembre 2019 et 2018

18.3.1.1 *Rapport d'audit des commissaires aux comptes sur les comptes combinés de la Société établis au titre des exercices clos aux 31 mars 2019, 2018 et 2017 18*

Nacon S.A.

Siège social : 396/466, rue de la Voyette – CRT2 – 59273 Fretin

Capital social : €65 097 988

Rapport d'audit du commissaire aux comptes sur les comptes combinés

Exercices clos les 31 mars 2019, 31 mars 2018 et 31 mars 2017

A Monsieur Alain Falc,

En notre qualité de commissaire aux comptes de la société Nacon S.A. (la « Société ») et en application du règlement ((UE) n°2017/1129 complété par le règlement délégué (UE) n°2019/980 dans le cadre du projet d'offre au public et d'admission des actions de la Société à la négociation sur le marché réglementé d'Euronext Paris, nous avons effectué un audit des comptes combinés de la société Nacon S.A. relatifs aux exercices clos les 31 mars 2019, 31 mars 2018 et 31 mars 2017, établis pour les besoins du prospectus et présentés conformément au référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne, tels qu'ils sont joints au présent rapport (les « Comptes Combinés »).

Les comptes combinés ont été établis sous la responsabilité du Président ès qualité de Nacon S.A.S. Il nous appartient, sur la base de notre audit, d'exprimer une opinion sur ces comptes.

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France et la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention ; ces normes requièrent la mise en œuvre de diligences permettant d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes combinés ne comportent pas d'anomalies significatives. Un audit consiste à vérifier, par sondages ou au moyen d'autres méthodes de sélection, les éléments justifiant des montants et informations figurant dans ces comptes. Il consiste également à apprécier les principes comptables suivis, les estimations significatives retenues et la présentation d'ensemble des comptes. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

A notre avis, les comptes combinés établis pour les besoins du prospectus, présentent sincèrement, dans tous leurs aspects significatifs et au regard du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne, le patrimoine et la situation financière aux 31 mars 2019, 31 mars 2018 et 31 mars 2017 ainsi que le résultat de l'ensemble constitué par les entités comprises dans le périmètre de combinaison pour chacun des exercices clos à ces dates.

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur la note 2.1.2 « Base de préparation des comptes combinés » de l'annexe aux comptes combinés qui décrit notamment les principes et conventions de combinaison.

Paris La Défense, le xx'mois'20xx
KPMG Audit
Département de KPMG S.A.

Stéphanie Ortega
Associée

18.3.1.2 Rapport d'examen limité des commissaires aux comptes sur les comptes combinés semestriels condensés de la Société établis au titre des périodes closes aux 30 septembre 2019 et 2018

Nacon S.A.

Siège social : 396/466, rue de la Voyette – CRT2 – 59273 Fretin

Capital social : €65 097 988

Rapport d'examen limité du commissaire aux comptes sur les comptes combinés semestriels condensés

Période du 1^{er} avril 2019 au 30 septembre 2019

A Monsieur Alain Falc,

En notre qualité de commissaire aux comptes de la société Nacon S.A. et en application du règlement (UE) n°2017/1129 complété par le règlement délégué (UE) n°2019/980 dans le cadre du projet d'offre au public et d'admission des actions de la Société à la négociation sur le marché réglementé d'Euronext Paris, nous avons effectué un examen limité des comptes combinés semestriels condensés de la société Nacon S.A., relatifs à la période du 1^{er} avril 2019 au 30 septembre 2019, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Nous précisons que s'agissant des premiers comptes combinés semestriels condensés établis en date du 30 septembre 2019, les informations relatives à la période du 1^{er} avril 2018 au 30 septembre 2018 présentées à titre comparatif n'ont pas fait l'objet d'un audit ou d'un examen limité.

Ces comptes combinés semestriels condensés ont été établis sous la responsabilité du Président, ès qualité de Nacon S.A.S. Il nous appartient, sur la base de notre examen limité, d'exprimer notre conclusion sur ces comptes.

Nous avons effectué notre examen limité selon les normes d'exercice professionnel applicables en France et la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention. Un examen limité consiste essentiellement à s'entretenir avec les membres de la direction en charge des aspects comptables et financiers et à mettre en œuvre des procédures analytiques. Ces travaux sont moins étendus que ceux requis pour un audit effectué selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. En conséquence, l'assurance que les comptes combinés semestriels condensés, pris dans leur ensemble, ne comportent pas d'anomalies significatives obtenue dans le cadre d'un examen limité est une assurance modérée, moins élevée que celle obtenue dans le cadre d'un audit.

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause la conformité des comptes combinés semestriels condensés avec la norme IAS 34 – norme du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne relative à l'information financière intermédiaire, tels que décrits dans les notes annexes.

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur la « Base de préparation des comptes combinés » en note 1.2.2 de l'annexe aux comptes combinés semestriels condensés qui décrit notamment les principes et conventions de combinaison.

Paris La Défense, le 29
janvierxx'mois'20xx20

KPMG Audit

Département de KPMG S.A.

Stéphanie Ortega
Associée

18.3.2 Autres informations vérifiées par les contrôleurs légaux

Non applicable.

18.4 INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA

Néant.

18.5 POLITIQUE EN MATIERE DE DIVIDENDES

18.5.1 Politique de distribution de dividendes

Le Groupe ayant la volonté d'investir des montants élevés dans ses coûts de développement de jeux vidéo afin d'assurer sa croissance, n'envisage pas de politique de distribution de dividende dans le court terme.

18.5.2 Dividendes versés au cours des trois derniers exercices

Néant.

18.6 PROCÉDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE

Un contentieux de propriété industrielle initié il y a plus d'une dizaine d'années par l'un des fournisseurs de la Société est actuellement en cours. Globalement, les dernières avancées positives obtenues dans cette action en défense ont eu pour résultats l'obtention de décisions judiciaires favorables pour la société concluant à une restriction significative des droits du demandeur, limitant ainsi les prétentions pécuniaires de ce dernier, confortant ainsi la direction à rester confiante dans sa capacité à résoudre ce litige sans impacter sa situation financière. Dans le cadre de ce litige, la Société a constaté une provision d'un montant de 530K€ (correspondant au montant d'une condamnation de 530K€ pour concurrence déloyale prononcée à l'encontre de la société). Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 30 septembre 2019, confirmant ainsi celles retenues aux 31 mars 2019, 2018 et 2017. Ceci est par ailleurs justifié par le fait que les produits concernés ne sont plus commercialisés par la société dans les territoires visés et ce depuis plusieurs années.

Le Groupe s'est engagé par ailleurs dans d'autres procédures peu significatives à l'encontre de certains de ses fournisseurs et concurrents.

A la connaissance de la société, il n'existe pas à la date du Document d'enregistrement d'autre procédure administrative, pénale, judiciaire ou d'arbitrage en suspens ou dont la Société et/ou le Groupe serai(en)t menacé(s), susceptible d'avoir ou ayant eu au cours de ces douze derniers mois des effets significatifs sur la situation financière ou la rentabilité de la Société et/ou du Groupe.

18.7 CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE

A la connaissance de la Société, il n'est pas survenu de changement significatif de la situation financière du Groupe depuis le 30 septembre 2019.

19. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

19.1 CAPITAL SOCIAL

19.1.1 Montant du capital social

À la date du présent Document d'enregistrement, le capital de la Société s'élève à 65.097.988 € divisé en 65.097.988 actions d'une valeur nominale d'un (1) Euro chacune, entièrement libérées et toutes de même catégorie.

La Société a été initialement créée avec un capital social d'un montant de 10.000 Euros. Par décision de l'associé unique de la Société du 31 octobre 2019, son capital social a été augmenté d'un montant de 65.087.988 Euros pour être porté de 10.000 Euros à 65.097.988 Euros par l'émission de 65.087.988 d'une valeur nominale d'un (1) Euro chacune au profit de la société Bigben Interactive, en rémunération de l'opération d'apport partiel d'actif réalisé par la société Bigben Interactive (société apporteuse) au profit de la Société (société bénéficiaire).

19.1.2 Titres non représentatifs du capital

Néant.

19.1.3 Acquisition par la Société de ses propres actions.

À la date du présent Document d'enregistrement, la Société ne détient aucune de ses actions et aucune action de la Société n'est détenue par un tiers pour son compte.

Il a été proposé aux actionnaires de la Société, préalablement à l'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché réglementé, d'autoriser le conseil d'administration à mettre en œuvre, pour une durée de dix-huit mois à compter de l'assemblée, un programme de rachat des actions de la Société dans le cadre des dispositions des articles L. 225-209 et suivants du code de commerce et des pratiques de marché admises par l'Autorité des marchés financiers, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext Paris au plus tard le 30 juin 2020.

Les principaux termes de cette autorisation sont les suivants :

- le montant maximum dont la Société pourra faire l'acquisition au titre de la présente autorisation ne devra pas dépasser la limite de 10% du capital social de la Société, à quelque moment que ce soit, il est précisé (i) que le montant maximum d'actions de la Société qui pourra être affecté en vue de leur conservation et de leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'une opération de fusion, scission ou apport ne peut être supérieur à 5% du capital social de la Société, et (ii) qu'en cas d'acquisition dans le cadre d'un contrat de liquidité, le nombre d'actions pris en compte pour le calcul de la limite de 10% du montant du capital social mentionnée ci-dessus correspond au nombre d'actions achetées déduction faite du nombre d'actions revendues pendant la durée de la présente autorisation,
- le prix unitaire maximum d'achat par action est fixé à 300 % du prix des actions offertes au public dans le cadre de l'Introduction, tel que ce prix est mentionné dans le communiqué relatif aux caractéristiques définitives de l'offre d'actions de la Société et de leur admission sur le marché Euronext Paris (hors frais). Il est précisé qu'en cas d'opération sur le capital, notamment par incorporation de réserves et/ou de division ou de regroupement des actions, ou de toute autre opération portant sur le capital social ou les capitaux propres, le conseil d'administration aura tous pouvoirs pour ajuster le prix d'achat maximum susvisé afin de tenir compte de l'incidence de ces opérations sur la valeur de l'action.

Les objectifs seront les suivants :

- animer le marché des titres de la Société, notamment pour en favoriser la liquidité, par l'intermédiaire d'un prestataire de services d'investissement intervenant en tout indépendance dans le cadre d'un contrat de liquidité conforme à une charte de déontologie reconnue par l'Autorité des Marchés Financiers,
- honorer des obligations liées à des programmes d'options sur actions, d'attributions gratuites d'actions, d'épargne salariale ou autres allocations d'actions aux salariés et/ou mandataires sociaux de la Société et/ou des sociétés et entreprises qui lui sont liées,
- remettre des actions lors de l'exercice de droits attachés à des valeurs mobilières donnant accès, immédiatement ou à terme, au capital de la Société, ainsi que de réaliser toutes opérations de couverture à raison des obligations de la Société liées à ces valeurs mobilières, dans le respect de la réglementation en vigueur,
- conserver des actions pour remise ultérieure à titre de paiement ou d'échange, dans le cadre d'éventuelles opérations de croissance externe,
- leur annulation et de la réduction de capital corrélative, et
- plus généralement, réaliser toute opération conforme à la réglementation en vigueur et à toute pratique de marché qui viendrait à être admise par l'Autorité des Marchés Financiers.

Il est rappelé qu'à compter de l'admission aux négociations des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, cette dernière sera tenue aux obligations de communication suivantes en matière de rachat d'actions :

- 1) préalablement à la mise en œuvre du programme de rachat d'actions : publication d'un descriptif du programme de rachat d'actions (diffusion effective et intégrale par voie électronique par un diffuseur professionnel et mise en ligne sur le site internet de la Société ;
- 2) pendant la réalisation du programme de rachat d'actions : publication au plus tard le septième jour de négociation suivant la date d'exécution de l'opération par la mise en ligne sur le site internet de la Société (hors transactions réalisées par un prestataire de services d'investissement dans le cadre d'un contrat de liquidité. Déclarations mensuelles de la Société à l'AMF ;
- 3) chaque année : présentation du bilan de la mise en œuvre du programme de rachat et de l'utilisation des actions acquises dans le rapport du conseil d'administration à l'assemblée générale des actionnaires.

19.1.4 Valeurs mobilières ouvrant droit à une quote-part de capital

Néant.

19.1.5 Capital autorisé mais non émis

Les actionnaires de la Société seront appelés préalablement à l'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché réglementé à délibérer sur les délégations financières suivantes, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext Paris au plus tard le 30 juin 2020 :

Nature de la délégation	Durée de validité	Plafond nominale (valeur)	Modalités de détermination de prix
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires, des actions ordinaires de la Société et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société par une offre au public (17^{ème} résolution)</i>	18 mois	20 millions d'euros (1)	(2)
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires de la Société et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, avec maintien du droit préférentiel de souscription des actionnaires (18^{ème} résolution)</i>	18 mois	20 millions d'euros (1)	
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre, avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires, des actions ordinaires de la Société et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société dans le cadre d'une offre visée au 1° de l'article L. 411-2 du Code monétaire et financier (19^{ème} résolution)</i>	18 mois	10 millions d'euros (1) dans la limite de 20% du capital par période de 12 mois	(3)
<i>Autorisation donnée au conseil d'administration, en cas d'augmentation de capital avec ou sans droit préférentiel de souscription des actionnaires, d'augmenter le nombre de titres à émettre (20^{ème} résolution)</i>	18 mois	dans la limite de 15% du montant de l'émission initiale	même prix que l'émission initiale
<i>Autorisation à consentir au conseil d'administration, en cas d'émission d'actions ordinaires ou de toute valeur mobilière avec suppression du droit préférentiel de souscription des actionnaires, de fixer le prix d'émission dans la limite de 10% du capital social (21^{ème} résolution)</i>	18 mois	dans la limite de 10% du capital social (1)	(4)
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet de décider une ou plusieurs augmentation(s) de capital par incorporation de primes, réserves, bénéfices ou autres (22^{ème} résolution)</i>	18 mois	5 millions d'euros (1)	
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en rémunération d'apports en nature constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital de sociétés tierces en dehors d'une offre publique d'échange (23^{ème} résolution)</i>	18 mois	10 millions d'euros (1) dans la limite de 10% du capital social tel qu'existant au moment de l'utilisation par le conseil d'administration de ladite délégation	

<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'émettre des actions ordinaires et des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en cas d'offre publique comportant une composante d'échange initiée par la Société (24^{ème} résolution)</i>	18 mois	10 millions d'euros (1)	
<i>Délégation de compétence au conseil d'administration à l'effet d'augmenter le capital social par l'émission d'actions réservée aux adhérents d'un plan d'épargne (25^{ème} résolution)</i>	18 mois	800.000 euros (1)	
<i>Autorisation à donner au conseil d'administration à l'effet de procéder à l'attribution gratuite d'actions existantes ou à émettre de la Société au profit des membres du personnel salarié et des mandataires sociaux de la Société et de ses filiales au sens de l'article L. 233-3 du Code de commerce ou de certains d'entre eux (27^{ème} résolution)</i>	38 mois	2% du capital	
<i>Autorisation à donner au conseil d'administration en vue de mettre en place un programme de rachat d'actions conformément aux dispositions de l'article L. 225-209 du Code de commerce (16^{ème} résolution)</i>	18 mois	10% du capital social	10% du capital social
<i>Autorisation à donner au conseil d'administration en vue d'annuler tout ou partie des actions détenues en propre par la Société, au titre de l'autorisation de rachat d'actions (28^{ème} résolution)</i>	18 mois	10% du capital social par période de 24 mois	10% du capital social par période de 24 mois

(1) Ces montants ne sont pas cumulatifs. Le plafond cumulé maximum autorisé par l'assemblée générale des augmentations de capital en valeur nominale est fixé à 25 millions d'euros. Le montant nominal global des émissions de valeurs mobilières représentatives de créances sur la Société donnant accès au capital de la Société ne pourra, pour sa part, excéder 50 millions d'euros, ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 al.3 du Code de commerce dont l'émission serait décidée ou autorisée par le conseil d'administration dans les conditions prévues par l'article L. 228-40 du Code de commerce, ou dans les autres cas, dans les conditions que déterminerait la Société conformément aux dispositions de l'article L. 228-36 du Code de commerce ;

(2) le prix d'émission sera déterminé comme suit :

- au titre de l'augmentation de capital à réaliser à l'occasion de l'admission aux négociations et de la première cotation des actions de la Société sur le marché Euronext Paris, le prix de souscription d'une action nouvelle résultera de la confrontation de l'offre des actions et des demandes de souscription émises par les investisseurs dans le cadre de la technique dit de « construction du livre d'ordres » ;
- postérieurement à l'admission aux négociations et à la première cotation des actions de la Société sur le marché Euronext Paris, et si les actions sont encore admises sur ce marché, le prix d'émission sera au moins égal au minimum prévu par les dispositions réglementaires applicables au jour de l'émission (à ce jour, à la moyenne pondérée des cours des trois dernières séances de bourse précédant le début de l'offre au public au sens du règlement (UE) n°2017/1129 du 14 juin 2017, éventuellement diminuée d'une décote maximale de 10%, conformément aux dispositions de l'article R. 225-119 du Code de commerce), après correction, s'il y a lieu, de ce montant, pour tenir compte de la différence de date de jouissance ;

- postérieurement à l'admission aux négociations et à la première cotation des actions de la Société sur le marché Euronext Paris, et si les actions sont encore admises sur ce marché, le prix d'émission des valeurs mobilières donnant accès au capital sera tel que la somme perçue immédiatement, majorée, le cas échéant, de celle susceptible d'être perçue ultérieurement, soit, pour chaque action de la Société émise en conséquence de l'émission de ces valeurs mobilières, au moins égale au prix minimum tel que défini au premier paragraphe, après correction, s'il y a lieu, de ce montant, pour tenir compte de la différence de date de jouissance ;
- (3) (i) le prix d'émission des actions de la Société sera au moins égal au minimum prévu par les dispositions réglementaires applicables au jour de l'émission (à ce jour, à la moyenne pondérée des cours des trois dernières séances de bourse précédant le début de l'offre au public au sens du règlement (UE) n°2017/1129 du 14 juin 2017, éventuellement diminuée d'une décote maximale de 10 %, conformément aux dispositions de l'article R. 225-119 du Code de commerce), après correction, s'il y a lieu, de ce montant, pour tenir compte de la différence de date de jouissance et (ii) le prix d'émission des valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société sera tel que la somme perçue immédiatement, majorée, le cas échéant, de celle susceptible d'être perçue ultérieurement, soit, pour chaque action de la Société émise en conséquence de l'émission de ces valeurs mobilières, au moins égale au prix minimum tel que défini au (i) qui précède, après correction, s'il y a lieu, de ce montant, pour tenir compte de la différence de date de jouissance ;
- (4) autorise le conseil d'administration, avec faculté de subdélégation, dans la limite de 10 % du capital de la Société (tel qu'existant à la date de l'opération) par période de 12 mois, à déroger aux conditions de fixation du prix prévues par les résolutions susvisées et à fixer le prix d'émission des actions ordinaires et/ou des valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital émises, selon les modalités suivantes :
- le prix d'émission des actions ordinaires sera au moins égal à la moyenne pondérée par les volumes des cours des trois (3) dernières séances de bourse précédant sa fixation, éventuellement diminuée d'une décote maximale de 20 %, étant rappelé qu'il ne pourra en tout état de cause être inférieur à la valeur nominale d'une action de la Société à la date d'émission des actions concernées ;
 - le prix d'émission des valeurs mobilières donnant accès au capital sera tel que la somme perçue immédiatement par la Société, majorée, le cas échéant, de celle susceptible d'être perçue ultérieurement par elle, soit, pour chaque action émise en conséquence de l'émission de ces valeurs mobilières, au moins égale au prix d'émission défini au paragraphe ci-dessus.

19.1.6 Informations sur le capital de tout membre de la Société faisant l'objet d'une option ou d'un accord conditionnel ou inconditionnel prévoyant de le placer sous option

A la connaissance de la Société, il n'existe pas d'option d'achat ou de vente ou d'autres engagements au profit des actionnaires de la Société ou consentis par ces derniers portant sur des actions de la Société.

19.1.7 Historique du capital social

La Société a été immatriculée le 18 juillet 2019 avec un capital social d'un montant de 10.000 Euros.

Par décision de l'associé unique de la Société du 31 octobre 2019, son capital social a été augmenté d'un montant de 65.087.988 Euros pour être porté de 10.000 Euros à 65.097.988 Euros par l'émission de 65.087.988 d'une valeur nominale d'un (1) Euro chacune au profit de la société Bigben Interactive, en rémunération de l'opération d'apport partiel d'actif réalisé par la société Bigben Interactive (société apporteuse) au profit de la Société (société bénéficiaire).

19.2 ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS

19.2.1 Objet social (article 2 des statuts)

La Société a pour objet social :

- la création, la conception, le développement, la production, l'édition, la promotion, l'exploitation, la commercialisation et la diffusion de technologies, d'applications et de tous produits informatiques, audiovisuels et multimédia, et notamment de jeux vidéo, de logiciels et d'accessoires, sur tout support, et de tous accessoires liés,
- la conception, le développement, la fabrication, la location, l'achat et la vente, l'importation et l'exportation, et la distribution, sous toutes ses formes, de tous matériels, supports, accessoires et produits informatiques, multimédia, et audiovisuels,
- le conseil, l'assistance et la formation se rapportant à l'un des domaines précités,
- la participation de la Société, par tous moyens, directement ou indirectement, dans toutes opérations pouvant se rattacher à son objet par voie de création de sociétés nouvelles, d'apport, de souscription, d'acquisition ou de cession de titres ou droits sociaux, de fusion ou autrement, de création, d'acquisition, de location, de prise en location-gérance de tous fonds de commerce ou établissements ; la prise, l'acquisition, l'exploitation ou la cession de tous procédés et brevets concernant ces activités,
- et généralement, toutes opérations industrielles, commerciales, financières, civiles, mobilières ou immobilières, en France ou à l'étranger, sous quelque forme que ce soit, pouvant se rattacher directement ou indirectement à l'objet social ou à tout objet similaire, connexe ou complémentaire.

19.2.2 Droits, privilèges et restrictions attachés aux actions de la Société

19.2.2.1 Droits de vote (article 9.2 des statuts)

Sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext Paris au plus tard le 30 juin 2020, un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité de capital qu'elles représentent, est attribué à toutes les actions entièrement libérées lesquelles il est justifié d'une inscription nominative depuis deux (2) ans au moins, au nom du même actionnaire. Pour le calcul de cette durée de détention, il n'est pas tenu compte de la durée de détention des actions de la Société précédant la date d'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché réglementé d'Euronext Paris. En cas d'augmentation de capital par incorporation de bénéfices, réserves ou primes ou provisions disponibles, le droit de vote double est conféré dès leur émission aux actions nominatives attribuées gratuitement à un actionnaire à raison d'actions anciennes pour lesquelles il bénéficie de ce droit.

Toute action convertie au porteur ou transférée en propriété perd le droit de vote double. Néanmoins, le transfert par suite de succession, de liquidation de communauté de biens entre époux ou de donation entre vifs au profit d'un conjoint ou d'un parent au degré successible, ne fait pas perdre le droit acquis et n'interrompt pas le délai de deux (2) ans.

La fusion ou la scission de la société est sans effet sur le droit de vote double qui peut être exercé au sein de la société bénéficiaire, si les statuts de celle-ci l'ont institué.

19.2.2.2 Droits aux dividendes et profits

Chaque action donne droit dans les bénéfices et dans la propriété de l'actif social à une part proportionnelle à la quotité du capital qu'elle représente.

19.2.2.3 Délai de prescription de dividendes

Les dividendes non réclamés dans un délai de 5 ans à compter de la date de mise en paiement seront prescrits au profit de l'État (Article L.1126-1 du Code Général de la propriété des personnes publiques).

19.2.2.4 Droit au boni de liquidation

Le boni de liquidation subsistant après remboursement du nominal des actions est partagé également entre toutes les actions.

19.2.2.5 Droit préférentiel de souscription

Les actions de la Société comportent toutes un droit préférentiel de souscription aux augmentations de capital.

19.2.2.6 Limitation des droits de vote

Néant.

19.2.2.7 Franchissements de seuils

Tant que les actions de la Société sont admises aux négociations sur un marché réglementé, outre les obligations de déclarations de franchissements expressément prévues par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur, toute personne physique ou morale qui vient à posséder, directement ou indirectement, seule ou de concert, une fraction du capital ou des droits de vote (calculée conformément aux dispositions des articles L. 233-7 et L. 233-9 du Code de commerce et aux dispositions du règlement général de l'AMF) égale ou supérieure à 2,5 % du capital ou des droits de vote de la Société, ou tout multiple de ce pourcentage, y compris au-delà des seuils prévus par les dispositions légales et réglementaires, doit notifier à la Société, le nombre total (i) des actions et des droits de vote qu'elle possède, directement ou indirectement, seule ou de concert, (ii) des titres donnant accès à terme au capital de la Société qu'elle possède, directement ou indirectement, seule ou de concert et des droits de vote qui y sont potentiellement attachés, et (iii) des actions assimilées en application de L. 233-9 1° et 4° à 8°. Cette notification doit intervenir, par lettre recommandée avec accusé de réception, dans un délai de [4] jours de bourse à compter du franchissement de seuil concerné.

L'information prévue ci-avant pour tout franchissement de seuil d'un multiple de 2,5 % du capital et des droits de vote est également faite lorsque la participation au capital ou aux droits de vote devient inférieure à l'un des seuils mentionnés ci-dessus.

En cas de non-respect de l'obligation de déclaration de franchissement de seuils susvisée et à la demande, consignée dans le procès-verbal de l'assemblée générale, d'un ou plusieurs actionnaires représentant au moins 5 % du capital ou des droits de vote, les actions excédant la fraction qui aurait dû être déclarée sont privées du droit de vote jusqu'à l'expiration d'un délai de deux ans suivant la date de régularisation de la notification.

19.2.2.8 Titres au porteur identifiables

Les actions entièrement libérées sont nominatives ou au porteur, au choix de l'actionnaire, sauf dans les cas où la forme nominative est imposée par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur.

Les actions donnent lieu à inscription en compte dans les conditions et selon les modalités prévues par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur.

La Société est autorisée à demander à tout moment auprès de l'organisme chargé de la compensation des valeurs mobilières les renseignements prévus par la loi relatifs à l'identification des détenteurs de titres conférant immédiatement ou à terme, le droit de vote aux assemblées d'actionnaires et, le cas échéant, les restrictions dont les titres peuvent être frappés.

19.2.2.9 Rachat par la Société de ses propres actions

Se référer au paragraphe 19.1.3.

19.2.3 Dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle

Les statuts de la Société ne contiennent pas de dispositifs permettant de retarder, différer ou empêcher un changement de contrôle.

20. CONTRATS IMPORTANTS

Afin de faciliter la lecture du présent document, il a été choisi d'évoquer un « contrat SONY pour les accessoires » dans les différentes sections concernées, alors qu'en pratique il s'agit d'un ensemble de contrats conclus avec SONY.

Chaque nouvel accessoire développé pour SONY donne lieu à l'établissement d'un contrat de licence (ex : contrat ProController 2, Compact, etc.). Par ailleurs, SONY exerce son activité à travers diverses entités réparties géographiquement dans le monde (ex : SONY Japan, SONY Europe, SONY America...). Il existe donc une multitude de contrats passés pour chaque accessoire avec chaque entité du groupe SONY.

Chacun de ces contrats contient cependant les mêmes modalités principales à savoir :

- une durée de deux à trois ans, renouvelable,
- SONY est rémunéré par un montant fixe de royalties en dollars, déterminé par avance, pour chaque pièce d'accessoire vendue. Plus rarement, ce montant de royalties est un pourcentage du prix de vente des accessoires,
- Nacon s'engage à respecter certains éléments marketing proposés par SONY concernant le packaging des accessoires licenciés,
- chaque entité de SONY intervenant sur une zone géographique déterminée, chaque contrat contient une liste de pays dans lesquels le contrat trouve application (le « Territoire »). Au titre d'un contrat donné, Nacon ne peut vendre ses accessoires licenciés qu'au sein des pays de ce Territoire,
- la licence SONY ou Playstation accordée à Nacon n'est pas exclusive et peut être révoquée à tout moment par SONY.
 - o chacune des parties au contrat peut y mettre fin à tout moment en cas de manquement contractuel, en cas de procédure judiciaire de l'une des parties,
 - o SONY peut mettre fin au contrat unilatéralement notamment, sans que cette liste ne soit exhaustive :
 - en cas de manquement contractuel de Nacon qui ne peut être résolu sous 30 jours,
 - un concurrent de SONY devient actionnaire de Nacon,
 - en cas de changement de contrôle de Nacon qui, selon l'avis de SONY, pourrait affecter les ventes des accessoires licenciés sur le Territoire ou pendant la durée du contrat,
 - si les accessoires produits par Nacon n'atteignent plus les standards de qualité requis par SONY,
- durant les six derniers mois du contrat de licence, Nacon s'engage à ne pas augmenter sa production d'accessoires afin de vendre l'ensemble des accessoires produits avant le terme du contrat,
- au terme du contrat de licence, si Nacon conserve dans ses stocks des produits licenciés SONY invendus, ils doivent être détruits aux frais de Nacon.

Compte tenu de ce qui précède, Nacon considère que le volume d'affaires « accessoires » avec SONY est donc appelé à se poursuivre voire à augmenter du fait de la profondeur du partenariat développé au cours de ces dernières années.

21. DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC

L'ensemble des documents sociaux de la Société devant être mis à la disposition des actionnaires est consultable au siège social de la Société. Le Document d'enregistrement peut également être consulté sur le site Internet de la Société (www.nacon.com) et sur le site Internet de l'AMF (www.amf-france.org).

Peuvent notamment être consultés au siège social :

- (a) L'acte constitutif et les statuts de la Société,
- (b) Tous rapports, courriers et autres documents, informations financières historiques, évaluations et déclarations établis par un expert à la demande de la Société, dont une partie est incluse ou visée dans le Document d'enregistrement,
- (c) Les informations financières historiques de la Société pour chacun des deux exercices précédant la publication du Document d'enregistrement.

La Société entend communiquer ses résultats financiers conformément aux exigences des lois et réglementations en vigueur. À compter de l'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché Euronext Paris, l'information réglementée au sens des dispositions du Règlement général de l'AMF sera également disponible sur le site Internet de la Société.

22. GLOSSAIRE

Les définitions de quelques termes techniques communément employés dans l'industrie du Gaming, sont proposées ci-dessous au lecteur afin de lui faciliter la lecture du présent Document d'enregistrement :

Back catalogue

Chaque éditeur de jeux vidéo a sa propre définition du « Back catalogue » encore appelé « fond de catalogue ». NACON intègre à son « back catalogue » tous les jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs. Du fait de son exercice fiscal se terminant au 31 mars, un jeu sorti en mars N sera donc considéré dès avril N comme faisant partie intégrante du back catalogue de NACON.

Bigben Interactive

Désigne la société Bigben Interactive, société anonyme à conseil d'administration au capital de 39.397.408 euros, dont le siège social se situe 396-466, rue de la Voyette – CRT2 – 59270 Fretin, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 320 992 977.

Cloud gaming

Le *Cloud gaming* présente une opportunité inatteignable il y a seulement 10 ans : n'importe quel jeu peut ainsi être joué sur n'importe quel appareil (PC, console, téléphone, TV...) sans que le consommateur n'ait à posséder le matériel physique nécessaire pour traiter le jeu.

Consolier

Fabricant de consoles de jeux vidéo (Sony, Microsoft, Nintendo).

Freemium

Il s'agit d'un modèle où les jeux sont gratuits, généralement téléchargeables sur des plateformes digitales. Ils offrent cependant la possibilité d'acheter, par exemple, des objets qui permettent de passer plus vite les niveaux. Ainsi un joueur patient peut jouer sans payer, alors qu'un joueur pressé de passer les niveaux aura tendance à payer pour accélérer sa progression.

Groupe Bigben Interactive

Désigne le groupe de sociétés comprenant la société Bigben interactive et ses filiales.

Groupe

Désigne le groupe de sociétés comprenant la société NACON et ses filiales.

NACON

Désigne la société NACON, société anonyme à conseil d'administration au capital de 65.097.988 euros, dont le siège social se situe 396-466, rue de la Voyette – CRT2 – 59270 Fretin, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 852 538 461, ancienne branche Gaming de Bigben Interactive.

Paymium

Ce modèle correspond à des jeux payants dans lesquels le joueur a la possibilité, une fois l'acquisition de jeu réalisée, de convertir de l'argent réel en argent virtuel ou d'acheter des éléments de jeu via des microtransactions, pour accélérer sa progression dans le jeu ou acquérir des objets en édition limitée.

SONY

Dans le présent Document d'enregistrement, les termes « SONY » ou « consolier SONY » englobent :

- pour les accessoires : les branches d'activité gaming du groupe international SONY en charge des accessoires et ayant noué un contrat de partenariat avec NACON, à savoir : SIE (Sony Interactive Entertainment),
- pour les jeux : les branches d'activité gaming du groupe international SONY en charge de valider les jeux vidéo édités sur ses consoles PlayStation 2, PlayStation 3 ou PlayStation 4 en version physique ou commercialisés sur les plateformes digitales de ces mêmes consoles, à savoir : SIEE (Sony Interactive Entertainment Europe).