



NACON

Société anonyme à conseil d'administration au capital de 84.908.919 €
Siège social : 396/466, Rue de la Voyette – CRT 2 – 59273 Fretin
852 538 461 RCS Lille Métropole
(la « Société »)

DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL



« Le pure player intégré

du jeu vidéo »



AUTORITÉ
DES MARCHÉS FINANCIERS



Le présent document d'enregistrement universel (« URD ») a été approuvé le 7 juillet 2020 par l'Autorité des marchés financiers (« 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. L'URD porte le numéro d'approbation suivant : R. 20-014. Cette approbation ne doit pas être considérée comme un avis favorable sur l'émetteur faisant l'objet de l'URD.

L'URD 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.

L'URD est valide jusqu'au 6 juillet 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 à l'URD en cas de faits nouveaux significatifs ou d'erreurs ou inexactitudes substantielles.

Des exemplaires du présent document d'enregistrement universel 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 universel (URD) décrit la Société telle qu'elle existe à la date d'enregistrement de cet URD.

L'URD, 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 sociaux établis au titre de l'exercice clos au 31 mars 2020, ainsi que les comptes consolidés correspondant.

Le présent URD incorpore par référence les comptes combinés des exercices clos les 31 mars 2019 et 31 mars 2018, comptes présentés au sein du document d'enregistrement approuvé par l'AMF en date du 29 janvier 2020 sous le numéro d'approbation I. 20-003. Ces comptes ont fait l'objet d'un rapport d'audit émis par l'un des commissaires aux comptes de la Société, rapport présentant une observation quant à la note 2.1.2 « Base de préparation des comptes combinés » de l'annexe de ces comptes, note qui décrit notamment les principes et conventions de combinaison.

Informations prospectives

L'URD 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 de l'URD 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 l'URD sont données uniquement à la date d'enregistrement de l'URD.

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 l'URD afin de refléter tout changement affectant ses objectifs ou les événements, conditions ou circonstances sur lesquels sont fondées les informations prospectives contenues dans l'URD. 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

L'URD 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 l'URD 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. Compte tenu 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 l'URD. 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 » de l'URD 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 de l'URD, pourraient également avoir un effet défavorable.

Arrondis

Certaines données chiffrées (y compris les données exprimées en milliers ou en millions) et pourcentages présentés dans l'URD ont fait l'objet d'arrondis. Le cas échéant, les totaux présentés dans l'URD 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 UNIVERSEL	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 UNIVERSEL	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 RENOUELÉS	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	21
3.5 RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES	25
3.6 RISQUES EXTRA-FINANCIERS	29
3.7 ASSURANCE ET COUVERTURE DES RISQUES	30
4. INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ	31
4.1 DÉNOMINATION SOCIALE DE LA SOCIÉTÉ	31
4.2 LIEU ET NUMÉRO D'ENREGISTREMENT DE LA SOCIÉTÉ	31
4.3 DATE DE CONSTITUTION ET DURÉE	31
4.4 SIÈGE SOCIAL DE LA SOCIÉTÉ, FORME JURIDIQUE, LÉGISLATION RÉGISSANT SES ACTIVITÉS	31
5. APERÇU DES ACTIVITÉS	32
5.1 PRINCIPALES ACTIVITÉS	32
5.2 PRINCIPAUX MARCHÉS	57
5.3 ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS DANS LE DÉVELOPPEMENT DES ACTIVITÉS	66
5.4 STRATÉGIE ET OBJECTIFS	66
5.5 RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE	79
5.6 ÉLÉMENTS SUR LA POSITION CONCURRENTIELLE	84
5.7 INVESTISSEMENTS	85
6. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE	126
6.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE	126
6.2 SOCIÉTÉS DU GROUPE	126
6.3 PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE	129
7. EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIÈRE	131
7.1 SITUATION FINANCIÈRE	131
7.2 RÉSULTATS D'EXPLOITATION	136
8. TRÉSORERIE ET CAPITAUX	138
8.1 INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITÉS ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIÉTÉ	138
8.2 FLUX DE TRÉSORERIE	141
8.3 INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS D'EMPRUNT ET STRUCTURE DE FINANCEMENT	143
8.4 RESTRICTION À L'UTILISATION DES CAPITAUX	144
8.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR	144
9. ENVIRONNEMENT RÉGLEMENTAIRE	145
10. TENDANCES	148
10.1 PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE DÉBUT DE L'EXERCICE EN COURS	148
10.2 TENDANCE, INCERTITUDE, CONTRAINTE, ENGAGEMENT OU ÉVÉNEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SENSIBLEMENT SUR LES PERSPECTIVES DU GROUPE NACON	148
11. PRÉVISIONS OU ESTIMATIONS DU BÉNÉFICE	149
11.1 HYPOTHÈSES	149
11.2 PRÉVISIONS DU GROUPE POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2021	149

12. ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	150
12.1 DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS	150
12.2 CONFLITS D'INTÉRÊT AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE	159
13. REMUNERATIONS ET AVANTAGES	160
13.1 RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES	160
13.2 SOMMES PROVISIONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX	171
14. FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	172
14.1 DIRECTION DE LA SOCIÉTÉ.....	172
14.2 INFORMATIONS SUR LES CONTRATS LIANT LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES ET LA SOCIÉTÉ OU L'UNE DE SES FILIALES	172
14.3 CONSEIL D'ADMINISTRATION, COMITÉS SPÉCIALISÉS ET GOUVERNANCE D'ENTREPRISE.....	172
14.4 DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE.....	174
14.5 INFORMATION SUR LES PROCEDURES DE CONTRÔLE INTERNE ET DE GESTION DES RISQUES.....	176
15. SALARIES	181
15.1 NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIETE	181
15.2 PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE.....	181
15.3 PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ.....	181
16. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	183
16.1 RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE	183
16.2 DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	183
16.3 CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ	183
16.4 ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE	184
16.5 ÉTAT DES NANTISSEMENTS	184
17. TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES.....	185
17.1 OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES	185
17.2 RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES.....	185
18. INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR	187
18.1 INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES	187
18.2 INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES	272
18.3 VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES	272
18.4 INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA	284
18.5 POLITIQUE EN MATIERE DE DIVIDENDES	284
18.6 PROCÉDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE	284
18.7 CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE ..	284
18.8 AUTRES INFORMATIONS.....	284
19. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES.....	287
19.1 CAPITAL SOCIAL	287
19.2 ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS.....	293
20. CONTRATS IMPORTANTS	296
21. DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	297
22. PROJETS DE RESOLUTION MIS A L'ORDRE DU JOUR DE LA PROCHAINE ASSEMBLEE	298
23. GLOSSAIRE	313
24. TABLES DE CONCORDANCE	314

1. PERSONNES RESPONSABLES

1.1 RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL

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 présent document d'enregistrement universel sont, à ma connaissance, conformes à la réalité et ne comportent pas d'omission de nature à en altérer la portée.

J'atteste, à ma connaissance, que les comptes sont établis conformément aux normes comptables applicables et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de la Société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et que le rapport de gestion contenu dans le présent document d'enregistrement universel présente un tableau fidèle de l'évolution des affaires, des résultats et de la situation financière de la Société et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation et qu'il décrit les principaux risques et incertitudes auxquels elles sont confrontées. »

Fait à Fretin,
Le 7 juillet 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 UNIVERSEL

Le présent document d'enregistrement universel a été approuvé par l'Autorité des marchés financiers (« **AMF** ») en date du 7 juillet 2020, en tant qu'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129.

L'AMF n'approuve ce document d'enregistrement universel 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 présent document d'enregistrement universel.

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 RENOUEVÉS

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 l'URD, y compris les facteurs de risques propres au Groupe et tels que décrits dans la présente section, avant de décider de souscrire ou d'acquérir 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 de l'URD, 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 URD, 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 URD, 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.

(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)

TABLEAU SYNTHETIQUE			
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
Impact spécifique de la pandémie Covid-19 sur l'univers du jeu vidéo	Elevé	Nul (risque avec incidence positive)	Faible
Risques liés à la situation financière de la société			
Risques liés aux acquisitions	Faible	Moyen	Moyen
- Risques financiers et généraux sur les acquisitions	Faible	Moyen	Faible
- Risque induit de dépréciation des Goodwills	Faible	Moyen	Moyen
Risques de liquidité	Faible	Faible	Faible
Risques de change	Faible	Moyen	Faible
Risques liés au marché			
Risques liés à la dépendance aux consociers et aux plateformes de jeux	Moyen Moyen pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen Elevé pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen Elevé pour Accessoires Faible pour 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			
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	Moyen	Elevé	Elevé
- Risque lié à la recherche et à la fidélisation des talents			
- Risque lié aux acquisitions : intégration des salariés			
- dépendance aux personnes clé			
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
Risques extra-financiers significatifs (DPEF)			
Santé / Sécurité au Travail des collaborateurs et tiers	Elevé	Elevé	Elevé

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 4 dernières années :

	31/03/2017	31/03/2018	31/03/2019	31/03/2020
Développements internes	6 (Kylotonn + EKO)	5 (Kylotonn + EKO)	5 (Kylotonn + EKO + Cyanide)	14 (5 studios "internes")
Développements externes	5	7	12	5

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.

A ce jour, comme précisé au paragraphe 7.1.2, les effets de la pandémie Covid-19 n'ont pas engendré de retard majeur dans la sortie des nouveaux jeux prévus par le Groupe.

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 affectées.

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

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

commercialise, la Société procède également de manière volontaire et à intervalles réguliers 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. Ce risque s'est concrétisé durant la crise sanitaire du covid-19 en Chine début d'année 2020 : les usines chinoises ont tourné au ralenti pendant un mois et demi puis la production est revenue à la normale. Le Groupe est vigilant à conserver ou intensifier une diversification de ses sources d'approvisionnement pour limiter ce risque à l'avenir.

Le poids des 5 premiers fournisseurs représente au fil des années :

- 35% au 31 mars 2018 du total des achats et charges externes du groupe,
- 22% au 31 mars 2019 du total des achats et charges externes du groupe,
- 25% au 31 mars 2020 du total des achats et charges externes du groupe,

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.

Au vu des résultats financiers de Nacon qui ont été peu impactés par le ralentissement des usines lors de la crise Covid-19, il a été convenu de ne pas augmenter le niveau de criticité, ni le niveau de probabilité d'occurrence de ce risque.

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. 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.

Une convention de refacturation des prestations logistiques (entreposage, préparation de commandes et expéditions) fournies par l'entrepôt logistique de Lauwin Planque, détenu par Bigben Interactive, à la Société et à ses filiales, a été mise en place (se reporter au paragraphe 6.3).

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.

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

en milliers d'euros	Accessoires	Jeux	Autre	Total mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	24 014	14 266	912	39 191	31 306
dont stocks physiques	22 567	14 266	912	37 744	29 528
dont stocks en transit	1 447			1 447	1 778
Perte de valeur	(4 888)	(6 878)	(8)	(11 774)	(10 858)
Valeur nette	19 126	7 388	903	27 417	20 449

Le niveau des stocks à fin mars 2020 est impacté par l'effet Covid-19 et par le ralentissement important des ventes de produits physiques en fin d'exercice 2019/20, mais également par la reprise des casques RIG™ en mars 2020, impliquant une hausse de ce poste du bilan.

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 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 2018/19, le 3^{ème} trimestre représentait 30% du chiffre d'affaires annuel de NACON,
- tandis qu'au titre de l'exercice 2019/20, le poids de la contribution du 3^{ème} trimestre a augmenté à 31% 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 :
- pour ce qui concerne les jeux, NACON a un back-catalogue 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,
 - 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 :
- 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,
 - pour les jeux : son impact serait considéré comme « faible ».

3.1.7 Impact spécifique de la pandémie Covid-19 sur l'univers du jeu vidéo

Se reporter aux paragraphes 7.1.2 et 10.1 sur les conséquences de la pandémie Covid-19 sur l'attitude des consommateurs et l'évolution ponctuelle des ventes de la Société durant cette période.

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 consolidés présents à la section 18.1.6)

Le Groupe Bigben Interactive a procédé ces dernières années 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 :
 - 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 au 31 mars 2020.

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.

Comme stipulé dans la note d'opération de son prospectus d'introduction en bourse, environ 65 % des fonds levés lors de son introduction en bourse (montant net levé de 103,0 millions d'euros) seront dédiés au développement organique de la Société, essentiellement par le biais de recrutements lui permettant d'internaliser une part supplémentaire des développements des jeux et d'accroître le rythme et la rentabilité des sorties commerciales de jeux Nacon et environ 35 % des fonds seront consacrés aux éventuelles opérations de croissance externe. Les fonds levés ne serviront pas à la Société à rembourser par anticipation ses emprunts d'origine moyen-terme mais à financer des coûts de développement supplémentaires (croissance organique ou externe).

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 consolidés et combinés de NACON résulte très largement des acquisitions de cinq studios de développement réalisées en 2018 et 2019.

Dans les comptes consolidés, 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 consolidés annuels (section 18.1.6 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 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 et 33 en annexes des comptes consolidés en section 18.1.6)

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 31 mars 2020, suite à la levée de fonds de 103 M€ liée à son introduction en bourse (après déduction des coûts d'introduction), la trésorerie du Groupe s'élevait à 110,9 millions d'euros et le montant total de l'endettement financier net du Groupe s'élevait à -42,8 millions d'euros (position de trésorerie excédentaire).

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 31 mars 2020 étaient les suivants²:

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 31 mars 2020, 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 consolidés.

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.

Suite à sa large trésorerie disponible et au vu des besoins de liquidité sur un an de NACON, la Société ré-évalue le degré de criticité de ce risque net de « moyen » à « faible », étant considéré que :

- dans la mesure où le Groupe considère disposer, à la date du document d'enregistrement universel, 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 est « faible »,
- l'impact négatif de ce risque (impact sur la trésorerie et le niveau de rentabilité) serait susceptible d'être faible au regard de son résultat net.

Malgré le contexte très particulier résultant de la pandémie Covid-19, la Société maintient ses objectifs d'investissements et l'allocation du produit de l'augmentation de capital réalisée début 2020 dans le cadre de son introduction en bourse. Les moyens financiers correspondant restent alloués au développement du Groupe et l'exécution de son plan stratégique « NACON 2023 » (se reporter au

² Se référer au préambule de la section 7 pour la définition de l'EBITDA.

paragraphe 10.1).

3.2.3 Risques de change

(se reporter à la note 34 en annexes des comptes consolidés en section 18.1.6)

La part du chiffre d'affaires facturé en monnaie autre que l'Euro (essentiellement en USD et en GBP pour le Royaume-Uni) représente 27 % de l'ensemble du chiffre d'affaires NACON au 31 mars 2020 et 6 % au 31 mars 2019. Environ 50% des achats du Groupe au 31 mars 2020 et environ 40% des achats du Groupe au 31 mars 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 utilise habituellement des contrats de type « FX TARN / Accumulateur » mais n'est engagé au 31 mars 2020 dans aucun de ces contrats. 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 nulle au 31 mars 2020. Celle-ci est habituellement 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 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, ainsi qu'avec la reprise des activités américaines de casques gaming sous la marque RIG® auprès de Plantronics Inc., ventes 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 consociers et aux plateformes de jeux

Le marché du Gaming est caractérisé par une prédominance d'un nombre restreint d'acteurs : trois consociers (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 consocier du Groupe (SONY) est le suivant :

- 9,6% du chiffre d'affaires au 31/03/19

- 8,2% du chiffre d'affaires au 31/03/20.

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 au Groupe de limiter ce risque :

- 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 consolier 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 9^{ème} 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-comptabilité 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 consoliers 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 consoliers 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 consolier ou à la plateforme est effectuée par l'équipe Edition. En effet, le consolier 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 consolier 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 consoliers / plateformes, la Société renforce sa vigilance sur les points suivants :

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

Pour les Accessoires

Dans le cadre de ses partenariats avec les consoliers (et en particulier SONY), l'accessoire concerné est soumis à un processus rigoureux de tests avant d'obtenir la validation pour commercialisation par le consolier, 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 consoliers, 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 consolier et teste de multiples prototypes avant d'en soumettre un au consolier,
- 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 consoliers à un niveau « faible »,

- tandis que pour les accessoires, le pouvoir d'influence des consolistes 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
 - o « élevé » pour les accessoires, dont le chiffre d'affaires et la rentabilité dépendent fortement de la relation actuelle avec le consolist 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, NACON estime à 10 % le turnover de l'ensemble de ses studios acquis, ce qui est en deçà des normes du secteur (entre 20 et 25 % selon la Société).

Comme explicité en section 15.1, les studios (hors Spiders et RaceWard) ont également vu augmenter leur effectif de 227 à 270 employés entre le 31 mars 19 et le 31 mars 2020 tout comme le périmètre ex-Bigben qui est passé de 151 à 176 personnes.

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 au 31 mars 2020 est

constitué d'environ 26% de collaborateurs qui ne faisaient pas partie de l'effectif du Groupe au 31 mars 2019 et d'environ 70% non présents 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.

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 clés, 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 clés. 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 clés 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 (impact « élevé »).

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 universel, depuis l'admission des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris, 76,67% du capital de la Société et demeure l'actionnaire majoritaire. 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)³, 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 31 mars 2020) 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 31 mars 2020) ; 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 :

- 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 Messieurs Alain FALC et Laurent HONORET, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société Bigben Interactive ont démissionné de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive le 4 mars 2020 ; il est précisé que Monsieur Alain FALC conserve son mandat de Président du conseil d'administration de la société Bigben Interactive.

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.

En France :

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 du plafond des dépenses de sous-traitance européenne prises en compte dans le calcul du crédit d'impôt (de 1 à 2 M€ par an).

Au Canada :

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 les studios du Groupe s'élèvent à 3,0 M€ au 31 mars 2020 contre 1,5 M€ au 31 mars 2019 (prorata en fonction des mois de présence des studios au sein du périmètre).

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 coédition (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 présent document). 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 licencié ou distribuer auprès d'autres plateformes la technologie des manettes *Revolution* appartenant à NACON et pouvant être proposée à d'autres clients

consoliers 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 31/3/20 : 30,2 M€ (57% du CA Accessoires 2019/20),
- au 31/3/19 : 30,7 M€ (56% du CA Accessoires 2018/19),

A noter que le poids des accessoires SONY dans les ventes d'accessoires du Groupe devrait mécaniquement baisser à l'avenir du fait des futures ventes des casques RIG™.

Dans le domaine des jeux vidéo, des contrats de licences sont régulièrement conclus pour l'acquisition de 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 de l'URD. Au 31 mars 2020, le montant total de la provision pour litiges du Groupe s'élevait à 530 K€ (voir la note 14 des comptes consolidés annuels 2019/20 inclus à la section 18.1.6 du document d'enregistrement et la note 13 des comptes sociaux annuels 2019/2020 inclus à la section 18.1.1 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 RISQUES EXTRA-FINANCIERS

Dans le cadre de sa « Déclaration de performance Extra Financière » (DPEF) (cf section 5.7.4 du présent document d'enregistrement), le Groupe a procédé conformément aux articles : L. 225-102-1, R.225-105 et R.225-105.1 du Code de commerce à la revue de ses principaux risques extra financiers à partir de l'analyse de leur matérialité existante, de leur pertinence et de la gravité de leurs enjeux liés à l'analyse des risques financiers.

Ces risques ont été identifiés, évalués et sont appréhendés selon la même méthodologie que les risques opérationnels, les risques juridiques et les risques financiers traités ci-avant dans l'URD.

Conformément au considérant 54 du Règlement Prospectus, seul le risque présenté dans la DPEF et considéré comme « spécifique » à l'émetteur et « important » pour la prise d'une décision d'investissement au sens du Règlement Prospectus (cf. position-recommandation AMF 2020-06) a été décrit dans la section 3.6.1. ci-dessous.

En l'espèce, les risques suivants présents dans la DPEF présente en section 5.7.4. n'ont pas été inclus dans cette section :

Se référer à la section 5.7.4. ainsi qu'aux sections dûment mentionnées afin d'obtenir de plus amples explications concernant ces risques

Risque extra-financier ayant fait l'objet d'une mention dans les facteurs de risques précédents

- Développement du capital humain : départ des talents, gestion des compétences et ressources humaines inadaptées (se référer à la section 3.4.1.)

Risques extra-financiers avec niveau de criticité faible

- Qualité de vie au travail et diversité : discrimination, dégradation des droits, des conditions de travail, de santé et de sécurité des collaborateurs
- Gestion de l'énergie : surconsommation
- Gestion des ressources et des déchets : production élevée de déchets, gaspillage, non prise en compte du cycle de vie des ressources et matières premières utilisées.
- Impacts environnementaux : émissions de gaz à effet de serre élevées
- Gestion des fournisseurs et prestataires : non-respect des politiques d'achats responsables

3.6.1 Risques sociaux :

3.6.1.1 Santé / Sécurité au travail des collaborateurs et des tiers :

Ce risque concerne un éventuel environnement de travail non adapté, une dégradation du bien-être au travail ou des conditions de santé et de sécurité pouvant entraîner des accidents ou des maladies chez les collaborateurs.

La santé de ses salariés et des tiers avec lesquels il opère, est au cœur des préoccupations du Groupe.

Des mesures décrites en section 5.7.4 ont été mises en œuvre pour encore plus améliorer le cadre de vie et la santé des salariés.

Criticité globale du risque

Du fait de l'apparition du virus Covid-19, ce risque auparavant évalué par la Direction comme « faible » a été estimé à « élevé ».

En effet, bien que de nombreuses mesures décrites en section 5.7.4 aient été prises pour enrayer la propagation du virus au sein des collaborateurs (télétravail, distanciation sociale, mise à disposition de chaque collaborateur de masques et autres outils de protection tels gel hydro alcoolique, gants, etc. à leur retour dans les locaux de l'entreprise post confinement), la probabilité d'occurrence et l'impact de la concrétisation d'un tel risque restent « élevés ».

3.7 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 SOCIETE

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 22 janvier 2020.

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.nacongaming.com. Les informations figurant sur le site Internet de la Société ne font pas partie du présent URD.

5. APERÇU DES ACTIVITÉS

5.1 PRINCIPALES ACTIVITÉS

5.1.1 Présentation générale

5.1.1.1 Historique

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 consoliers) au début des années 2000, puis comme l'un des principaux acteurs européens sur ce même marché⁴.

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...).

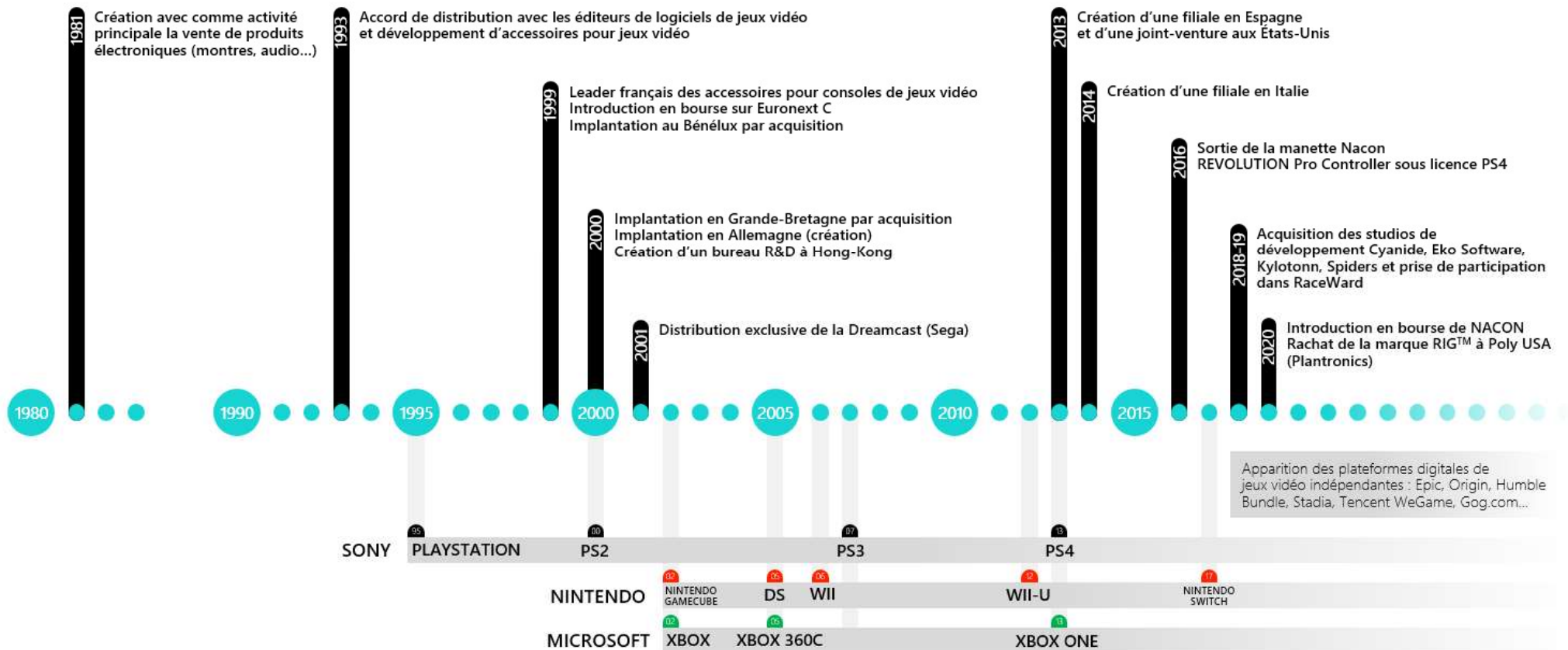
Événements marquants dans le développement du Groupe Bigben

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. Étant 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 présent URD).

⁴ Source : Société.

Le graphique ci-dessous présente les principaux événements dans le développement du groupe Nacon :

Evénements marquants dans le développement du Groupe Nacon (ex Branche Gaming de 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 bénéfices 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.

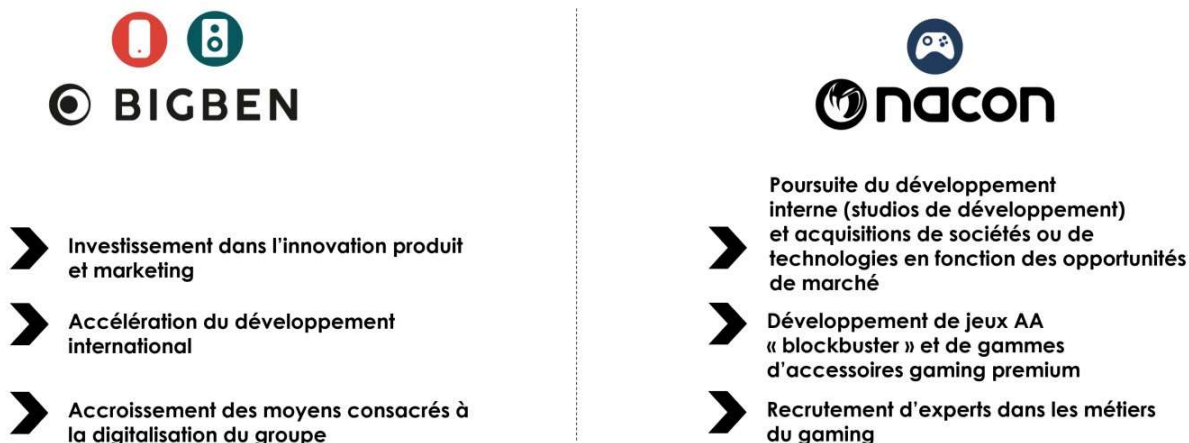
Une clarification de l'organigramme et des activités afin de faciliter la communication financière et la création de valeur.

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.



5.1.1.2 Structure du Groupe

Le Groupe NACON adresse donc désormais le marché du Gaming (jeu 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 l'Édition de 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 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% :
 - 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% ; 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.)

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.

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 142 collaborateurs.

Depuis sa création, 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).

- *EKO Software - Acquisition en octobre 2018*

Créé en 1999, entre-autres par Jules-Benjamin LALISSE, 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 »⁵. Installé en France à Paris, le studio compte environ 30 collaborateurs.

⁵ « Action-RPG » : jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action.

Une fructueuse collaboration lie Eko Software à NACON depuis de nombreuses années. Eko Software avait 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.

- *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 98 développeurs à Paris et 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.

- *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 RPG⁶ 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 17^{ème} siècle et a déjà rencontré un vif succès.

Installé à Paris, le studio compte aujourd'hui 37 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.

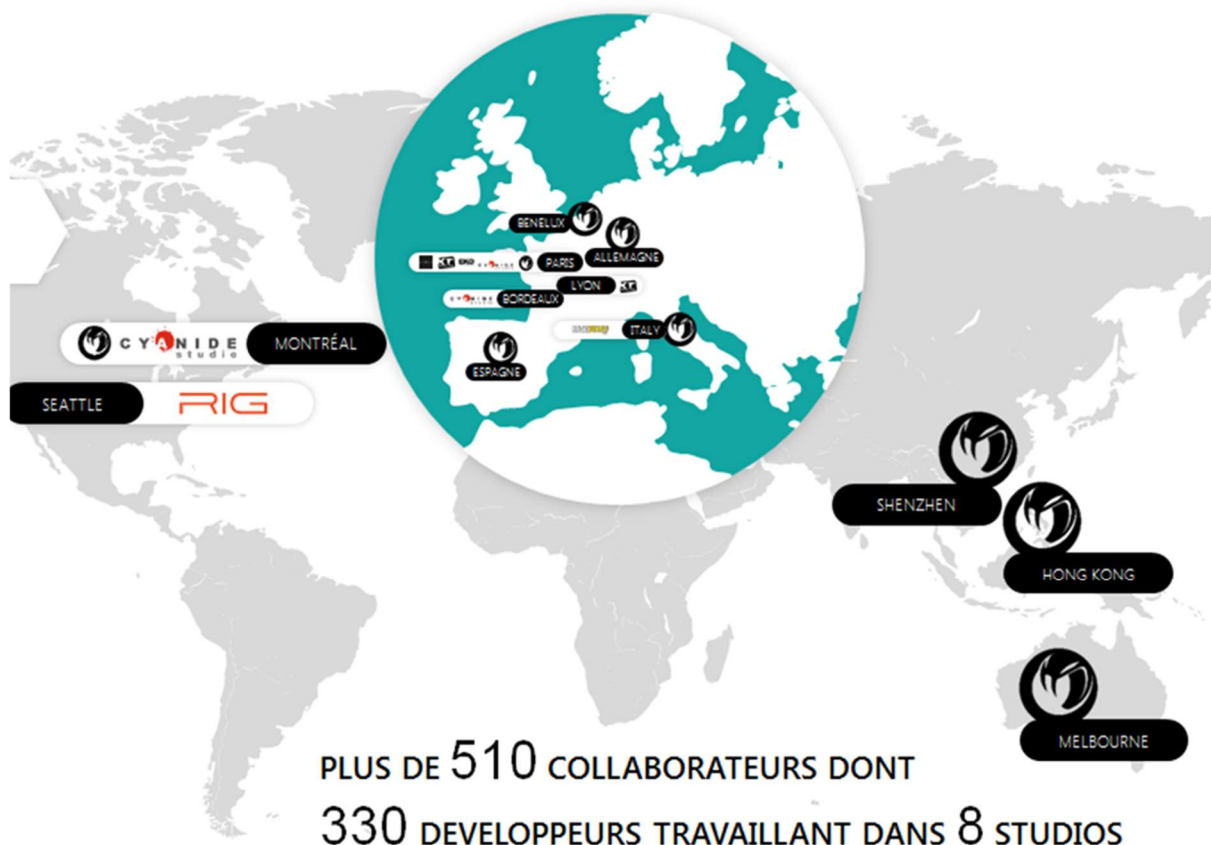
- *RaceWard – Prise de participation en septembre 2019*

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 compte 27 collaborateurs et, étant en pleine expansion, prévoit encore de développer son équipe.



Le Pôle « Edition » de NACON compte ainsi 8 sites de développement (6 en France, 1 au Canada et 1 en Italie) totalisant plus de 330 développeurs et appuyés par une équipe Edition de plus de 40 personnes.

⁶ RPG = « Role-playing game » ; traduction anglaise de « jeu de rôle ».



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 »).

5.1.1.2.1.2 L'Édition

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.

Le processus de création et de commercialisation d'un jeu vidéo impliquant la fonction et l'expertise d'Édition, que ce jeu soit développé en interne ou en externe, comporte plusieurs étapes et repose sur la collaboration de plusieurs équipes.

- ÉTAPE 1 : « Brainstorming »

Un Publishing Committee, regroupant le Directeur Édition 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 prévaloir⁷.

A titre d'exemple, lors du développement du jeu *Tennis World Tour*, cette équipe dût 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...



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,

⁷ Cf. section 5.4.1.1.1

- 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 principales étapes 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 engagent 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

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

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.

- **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'Editeur 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'Editeur 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 One⁸, 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-catalogue), 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.

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 RPG⁹ 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 »¹⁰, les « Hack'n Slash »¹¹ 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.).

⁸ Source : SONY et Microsoft.

⁹ RPG : « Role-playing game » ; traduction anglaise de « jeu de rôle ».

¹⁰ « Action-RPG » : jeu de rôle incorporant des aspects de jeu d'action.

¹¹ « 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.

Au avril-mai 2020, durant la période de confinement lié aux contraintes de la crise sanitaire du Covid-19, des tournois eSport ont également été organisés autour de jeux développés et édités par NACON en remplacement des tournois physiques et certains, notamment le TWT Mutua Madrid Open ont rencontré un vif succès avec la participation de nombreuses stars du tennis. Ces événements se font le témoin des synergies marketing entre les deux métiers « Jeux » et « Accessoires ».

Pendant le « confinement » : Poursuite des plus grands tournois de eSport en ligne en remplacement des tournois physiques

RUGBY20

**TENNIS
WORLD TOUR**

WRC 8
THE OFFICIAL GAME

TT
ISLE OF MAN 2
RIDE ON THE EDGE 2

RUGBY VIRTUEL AUX USA

Les rencontres physiques remplacées par des matches en ligne entre athlètes

Diffusion en live sur la plateforme Twitch

MUTUA MADRID OPEN

Le plus grand tournoi d'Espagne se réinvente en virtuel

Des stars du tennis s'affrontent sur TWT (Rafael Nadal, Andy Murray, Angélique Kerber)

CHALLENGES EN LIGNE ENTRE PILOTES

Relai médiatique soutenu par WRC Promoter

Des RDV communautaires qui touchent tous les fans de rallye

VIRTUAL IOM TT RACES 2020

Soutien des sponsors officiels de la compétition et de l'île de Man

Une véritable saison en ligne pour les gamers et les pilotes

CRIMSON
Membre du club eSport AS MONACO
1^{er} joueur français sur Street Fighter V

JULIEN TELLOUCK
Animateur TV vedette sur la chaîne TV GameOne, et chroniqueur sur Fun Radio

SITIMENTYO
Joueur n°1 de Call of Duty au Japon

KAYANE
Multiple championne sur jeux de combat

RIG AMBASSADOR

RIG AMBASSADOR PROGRAM
30+ ambassadeurs RIG en Amérique du Nord
Influenceurs, Streamers, Joueurs professionnels

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 des produits du Groupe 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

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 17/20¹² pour les notes reçues au lancement de la manette *Révolution Unlimited Pro Controller*, fleuron de la marque NACON®.

- 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.).

¹² 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 ».

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. Du fait de ses efforts fournis en R&D, NACON considère désormais avoir 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 d'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.

5.1.1.3 Présentation du Comité de Direction

5.1.1.3.1 Comité de Direction

Le Comité de Direction du Groupe est le suivant :



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 multimédia 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 Entrepreneuriat de l'Université de Stanford.

Yannick ALLAERT, Directeur Accessoires



Entré chez Bigben Interactive 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 Interactive.

Epaulé par des patrons de studios de développement talentueux :

Jehanne ROUSSEAU, Présidente de Spiders



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

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 LALISSE 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 LALISSE 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 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 l'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 (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 (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 jeux¹³.

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. 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.

Un portefeuille large et bien équilibré



¹³ Cf. section 5.4.1.1.3 et 5.1.1.2.1.2.

Le Racing est un genre populaire dans le marché du jeu vidéo (environ 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.

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.

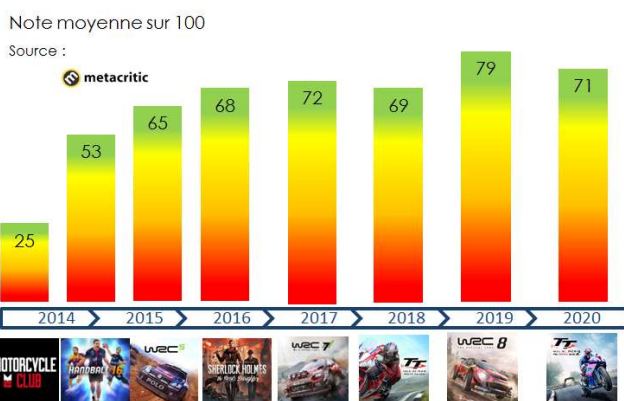
NACON innove et propose des expériences nouvelles dans un secteur qui n'a de limites que l'imagination au travers de **ses jeux de simulation**. En combinant des mécaniques de gameplay¹⁴ uniques et des contenus réalistes (univers et licences), NACON souhaite offrir une expérience originale qui va au-delà 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.

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.

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-dessous¹⁵ :



Notes individuelles de quelques jeux phares de NACON

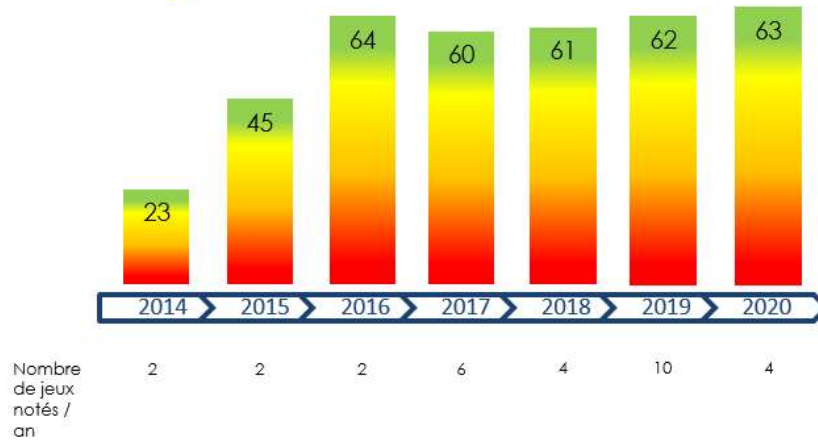
¹⁴ Le « gameplay », ou « expérience de jeu », est un terme issu des jeux vidéo qui désigne l'ensemble des mécanismes utilisés pour augmenter le plaisir et la satisfaction de l'audience.

¹⁵ 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 :

Line up 2020/21

	AVR '20	MAI '20	JUIN '20	JUIL '20	AOUT '20	SEPT '20	OCT '20	NOV '20	DEC '20	JANV '21	FEV '21	MARS '21
RACING		T2 THE OFFICIAL GAME 14/05 Switch				WRC 9 THE OFFICIAL GAME 01/09 PS4/X1/PC	MONSTER TRUCK CHAMPIONSHIP 01/10 PS4/X1/PC/Switch		WRC 9 THE OFFICIAL GAME PS5/Xbox X			
SPORTS		Le Tour France PRO CYCLING MANAGER 2020 04/06 PS4/X1/PC			TENNIS 2 WORLD TOUR 17/09 PS4/X1/PC		HANDBALL 21 29/10 PS4/X1/PC					
ADVENTURE							WEREWOLF 05/11 PS4/X1/PC	Jeu non annoncé	ROGUE LORDS PS4/X1/PC/Switch	Jeu non annoncé	VAMPIRE SWANSONG PS5/PS4/X1/XX/PC	
SIMULATION		HUNTING 2 25/06 PS4/X1/PC			FARMERS DYNASTY 11/06 Switch	HUNTING 2 24/09 Switch					Jeu non annoncé	

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 propres 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.



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 consolières) 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.



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.



Un partenariat prestigieux avec SONY

Sur le segment « haut de gamme »

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 plusieurs millions d'unités, avec notamment :

- *Revolution Pro controller 2 pour PlayStation® 4*
- *Revolution Unlimited Pro controller, fleuron de la marque Nacon®*
- *Revolution Pro controller 3, manette filaire, pour PlayStation® 4*



Sur le segment « entrée de gamme »

Au-delà de ces produits haut de gamme, NACON s'attache à adresser l'ensemble du marché, avec notamment d'autres produits : *Arcade Stick*, manette *NACON Compact*, manette *Asymmetric Wireless* ou encore d'autres produits à usage des fans de jeu vidéo (protections, etc) sous licence PlayStation® 4.

Depuis leurs lancements respectifs, les manettes « entrée de gamme » *Compact* et *Assymmetric Wireless* se sont vendues cumulativement à près de 1,5 million d'unités et continuent à être l'un des bestsellers du Groupe, d'autant plus que le parc de PS4® dépasse désormais les 108,9 millions d'unités dans le monde¹⁶.

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.



¹⁶ Source – chiffres SONY au 31/12/2019 selon <http://www.jeuxvideo.com/news/1177505/sony-a-expedie-108-9-millions-de-ps4-dans-le-monde.htm>

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.

NACON : une offre premium adaptée à chaque segment de manette

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

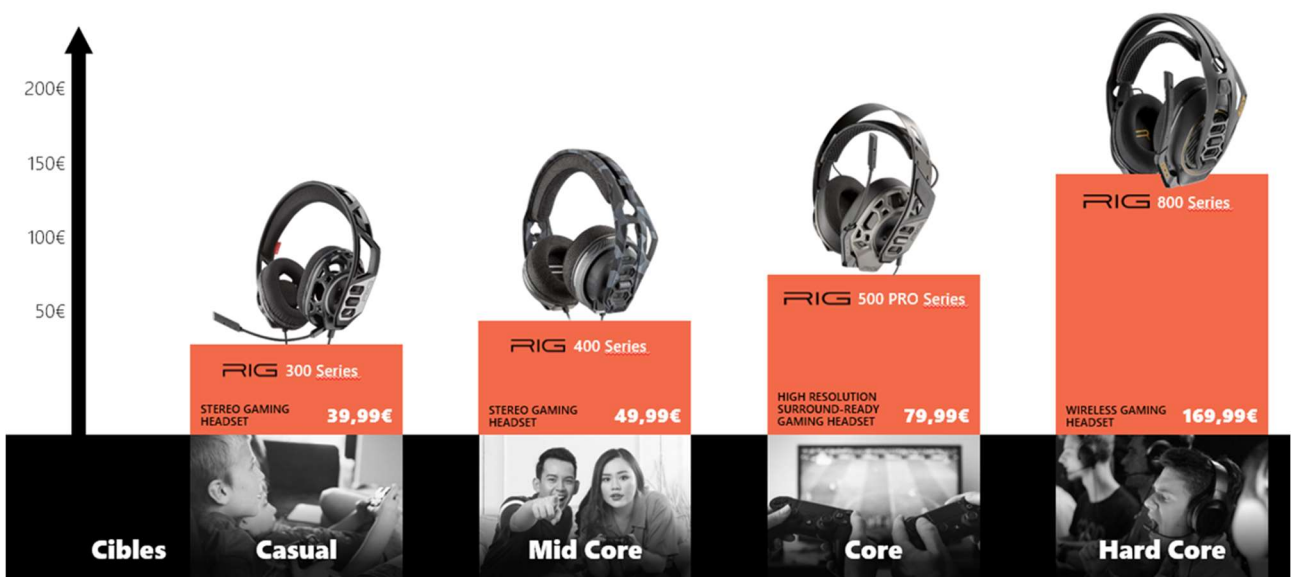


**Données non auditées*

La nouvelle offre de casques RIG™

Suite à l'acquisition des casques gaming et de la marque RIG™ en début 2020 de Plantronics Inc. (ex « Poly »), NACON a développé une nouvelle offre de casques.

Tout comme pour les manettes Nacon®, la gamme RIG™ s'emploie à offrir à tous les gamers le meilleur casque dans leur segment :



Les casques RIG™ sont une référence sur le marché de l'audio pour joueurs consoles et PC. En bénéficiant de l'expertise de Plantronics Inc.(ex « Poly »), pionnier et expert de la télécommunication, les équipes de RIG accompagnent le développement de l'industrie en mettant la technologie au service des joueurs. Plébiscités par de nombreux gamers à travers le monde pour ses produits innovants, procurant une qualité audio et un niveau de confort à toute épreuve, ils sont entièrement adaptés aux besoins des joueurs les plus compétitifs. A ce titre, les équipes en charge des casques RIG™ collaborent avec de nombreux pro-gamers, influenceurs et structures eSports internationales.

Avec une offre comprenant des modèles sous licences officielles Sony et Microsoft Xbox, les casques RIG™ figurent également parmi les partenariats privilégiés des consoliers.

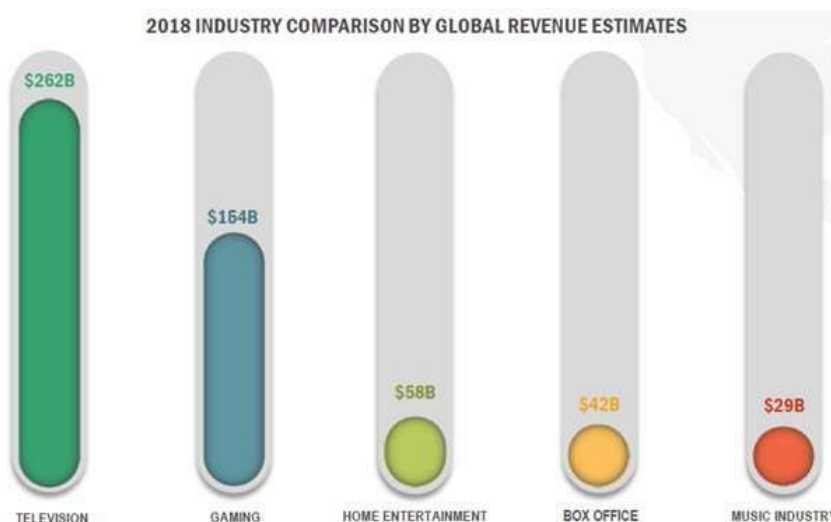
Le déploiement des casques RIG™ a été engagé depuis le début de l'exercice 2020/21 aux USA et en Australie, étant rappelé que cette acquisition d'actifs est intervenue le 20 mars 2020, permettant au Groupe de renforcer et d'étoffer son offre Accessoires.

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 et 177 Md\$ de revenus en 2019, 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. 2020	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	95 568	100%	100%	100%
<i>dont Accessoires</i>	52 596	55 242	52 235	41%	49%	55%
<i>Jeux physiques</i>	20 471	29 931	25 619	16%	26%	27%
<i>Jeux digitaux</i>	48 940	20 332	9 196	38%	18%	10%
<i>Autres</i>	7 421	7 596	8 518	6%	7%	9%

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 :

- 28,1% au 31/03/20
- 18,7% au 31/03/19.

Le niveau relativement élevé de la concentration du portefeuille de clients de NACON au titre du dernier exercice résulte d'une double particularité :

- les relations d'affaires historiques d'un des studios acquis récemment par le Groupe avec un autre éditeur que NACON,
- l'enregistrement par NACON de certains minimums garantis tangibles de la part d'un des leaders des plateformes digitales de téléchargement de jeux vidéo en contrepartie d'exclusivités temporaires accordées à cet acteur.

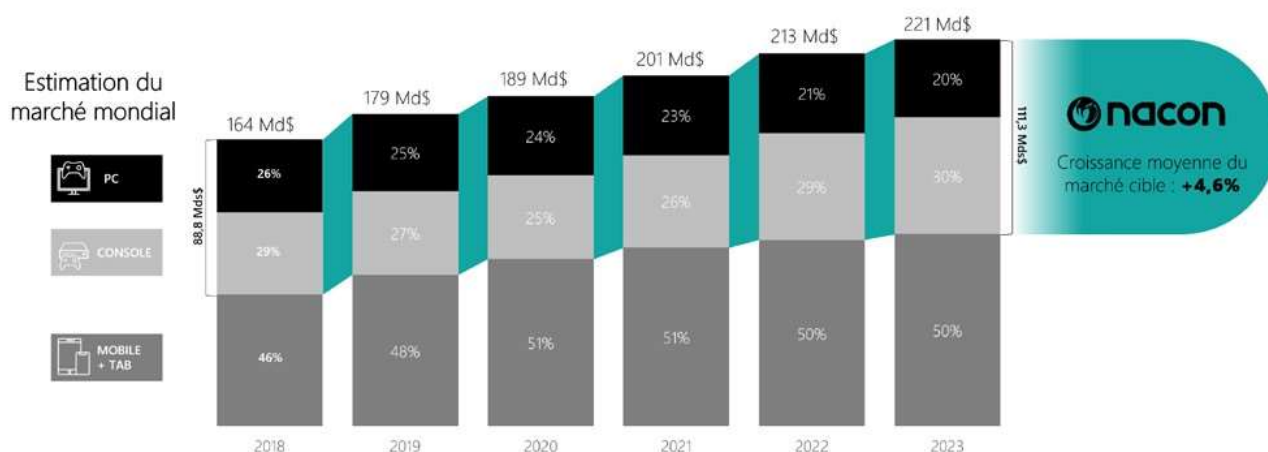
L'exercice en cours devrait voir une réduction de cette dépendance clients de NACON.

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.

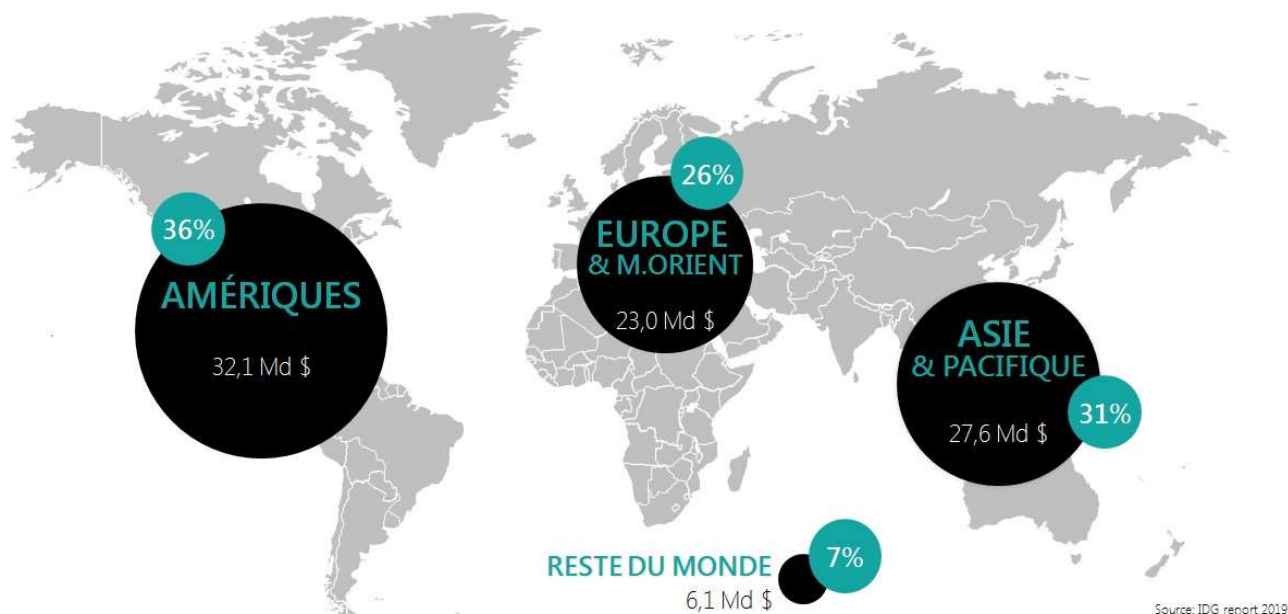
Le marché de la console de jeu et son environnement (jeux et accessoires), reste en croissance long terme mais se caractérise par des cycles très prononcés, chaque nouvelle génération de consoles ayant un effet accélérateur lors de son lancement.

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*).

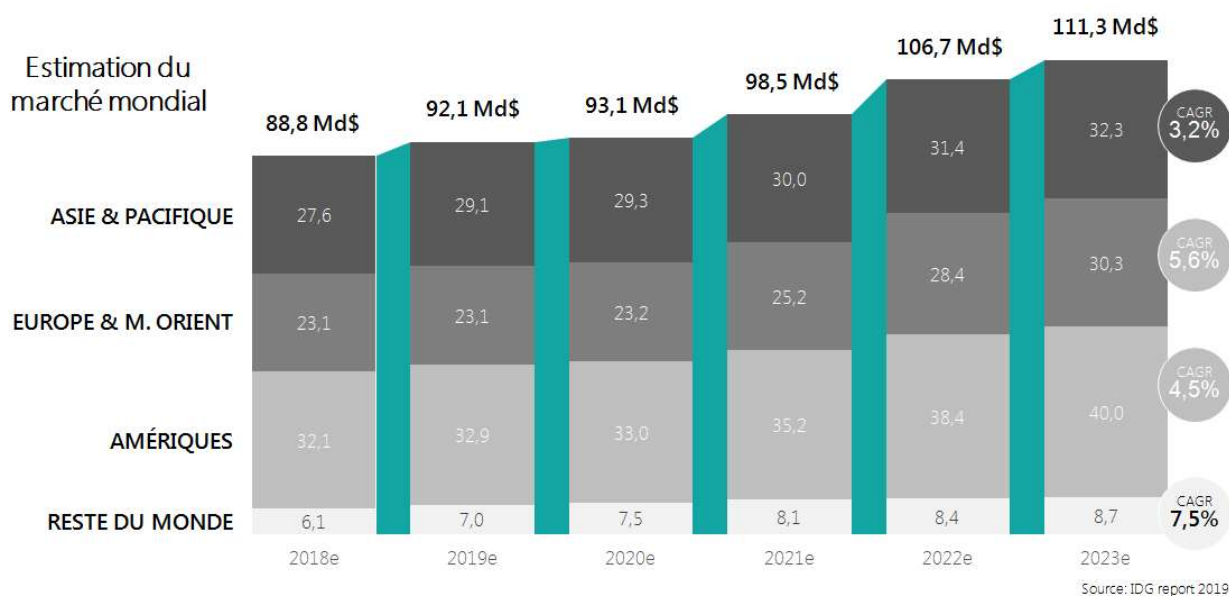
Les jeux PC ont ainsi généré des ventes de 41,9 Md\$ au niveau mondial en 2018, ce qui en fait le troisième segment en importance. Sur la période 2018-2023, la croissance annuelle moyenne attendue s'élève à 1,1% pour un marché attendu à 44,3 Md\$ en 2023.

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 clients facturés :

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	95 568	100,0%	100,0%	100,0%
<i>dont France</i>	27 419	34 503	19 112	21,2%	30,5%	20,0%
<i>Export</i>	102 008	78 597	76 457	78,8%	69,5%	80,0%

Se reporter au paragraphe 7.1.1 concernant l'évolution de la présentation de l'activité du Groupe par zones géographiques.

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 ans¹⁷. Dans le même temps, notamment en ce qui concerne les tranches d'âge plus élevées, le public est de plus en plus féminin.

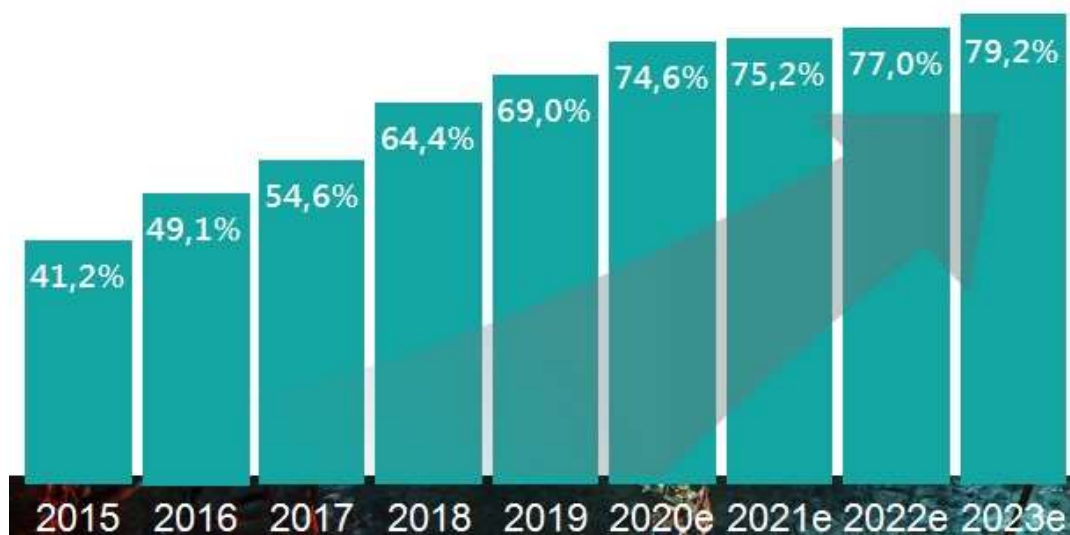
Ainsi, la parité est aujourd'hui quasiment de mise (47 % de femmes et 53 % d'hommes...)¹⁸.

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.

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

¹⁷ Source : statistique GFK.

¹⁸ Source : statistique GFK.

- 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.

Près de 200 jeux vidéo sont aujourd'hui l'objet de compétitions (dont 2 édités par NACON : WRC et TWT), mais seulement 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\$¹⁹,
- le nombre de joueurs actifs professionnels ou semi-professionnels s'élevait à 21.800 en novembre 2019, contre à peine 8.000 en 2014²⁰,
- la somme globale annuelle des dotations distribuées aux compétiteurs s'est élevée à 163 M\$ en 2018, soit plus de 7 fois celle distribuée en 2013.

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.

¹⁹ Source : www.esportsearnings.com.

²⁰ Source : CBINSIGHTS, fin octobre 2017.

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 entreraient 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 gameplay²¹ 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

²¹ 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.

contenu et, éventuellement, de nouveaux modèles de tarification.

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 étaient détenus à cette date par sa société-mère Bigben Interactive.
- 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.
- 4 mars 2020 : Admission des actions NACON et début des négociations sur le marché Euronext d'Euronext Paris (code ISIN : FR0013482791 et mnémonique : NACON) et ce après la bonne réalisation d'une augmentation de capital de 109,0 M€ (montant brut), par émission de 19 810 931 actions nouvelles à 5,50 € / action. A l'issue de l'opération, Bigben Interactive conserve 76,67 % du capital de NACON.

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



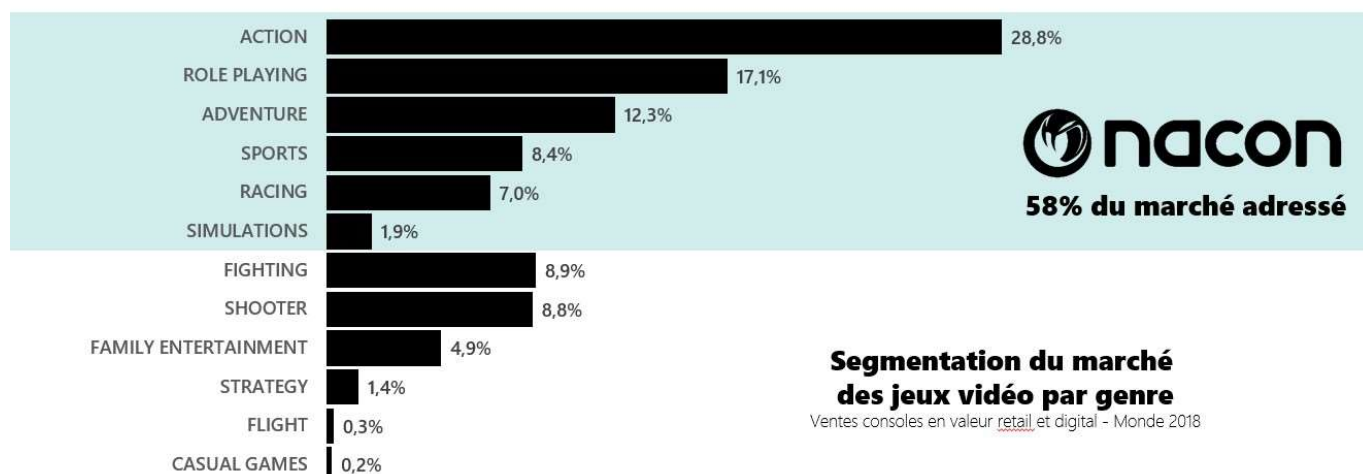
5.4.1.1.2 Positionnement de NACON sur les jeux de niche

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



Source: IDG report 2019

NACON couvre donc 6 genres sur les 12 genres existants.

Au 31 mars 2020, la répartition par genre du chiffre d'affaires « Jeux » de NACON était la suivante :

2019-20	% du Chiffre d'Affaires "Jeux"
Action/Adventure	49%
Racing	24%
Simulation	13%
Sport	14%
	100%

Aucun jeu individuel ne représente actuellement plus de 10% 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 2018 : 4,4 M€,
- au 31 mars 2019 : 8,6 M€,
- au 31 mars 2020 : 10,8 M€

5.4.1.1.3 Un choix judicieux de licences et marques

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'île 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),

- Test Drive contient plus de 100 marques voitures de prestige licenciées,
- les jeux de pêche ou de tir contiennent de multiples marques connues (marque de la carabine Winchester®, etc.),
- le Top 14 / Pro D2 pour ses jeux de Rugby (accord avec La Fédération Française de Rugby),
- 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 2020, la répartition par niveau de propriété du chiffre d'affaires des jeux édités par NACON (hors titres distribués) était la suivante :

2019-20	% du Chiffre d'Affaires "Jeux" Hors titres distribués
PI Licenciée	36 %
PI propre	30 %
Edition	34 %
<i>PI = Propriété Intellectuelle</i>	100 %

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

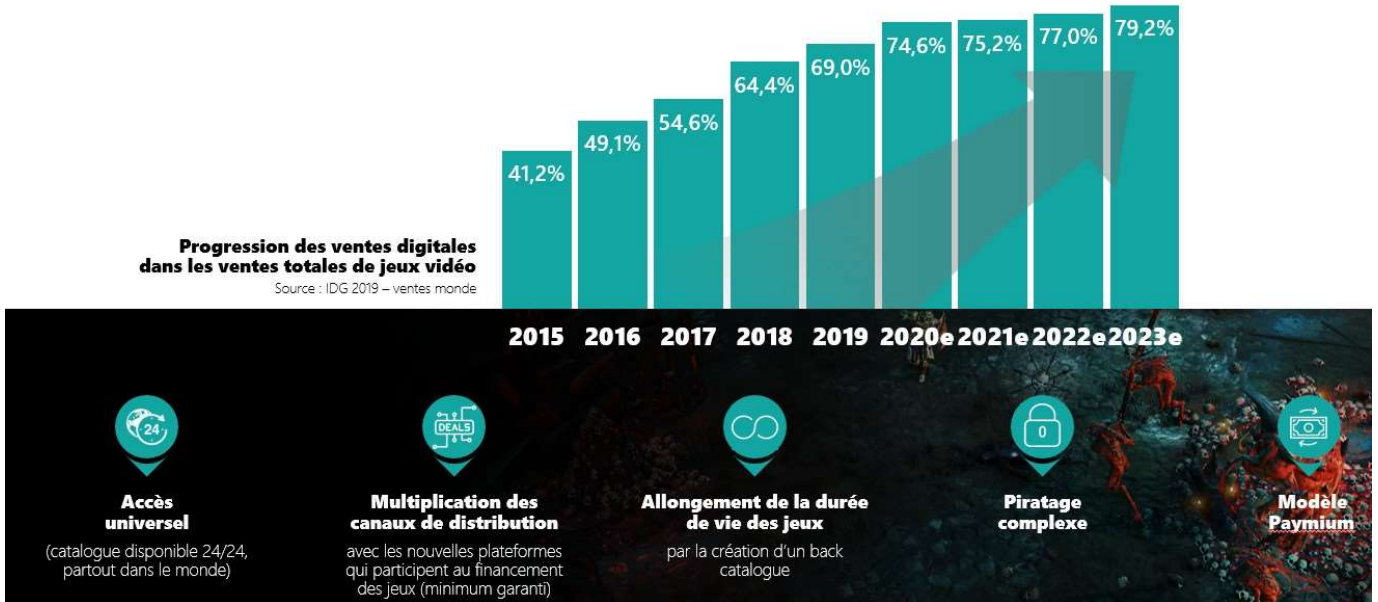
Après avoir développé l'édition de jeux vidéo avec le concours de studios de développement externalisés, l'approche du Groupe a évolué au cours des deux dernières années, avec notamment les acquisitions des studios Kylotonn Games (à 100 % en octobre 2018), Cyanide (juin 2018), Eko Software (octobre 2018) 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 %.

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 royautés habituellement consentie au studio par l'éditeur.

5.4.1.2 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, notamment la licence *Tour de France*® et les 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 déjà explicité, 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 de marché favorable aux éditeurs

L'arrivée des plateformes digitales

La consommation digitale s'accéléralant 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...).

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 placé 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



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, 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 2023

La stratégie Edition de NACON vise à devenir un des leaders du segment AA à l'horizon 2023 :



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 accessoires console tiers (non consoliés²²) 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 consoliés 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 considère avoir ainsi plusieurs années d'avance sur ses concurrents.

²² Les « consoliés » s'entendant comme étant Sony et Microsoft.

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

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

5.4.2.2 Poursuivre des partenariats prestigieux

Comme expliqué en section 5.1.2.2, depuis de 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

Le développement et l'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 NACON²³:

- revenus issus de la vente des nouveaux jeux²⁴ de 58,6 M€ au 31/3/20 soit 45,3% du chiffre d'affaires (contre 41,7 M€ au 31/3/19 soit 36,9% du chiffre d'affaires),
- revenus récurrents générés par le back-catalogue²⁵ de 10,8 M€ au 31/3/20 soit 8,4 % du chiffre d'affaires (contre 8,6 M€ au 31/3/19 soit 7,6 % du chiffre d'affaires),
- revenus tirés de la vente d'accessoires de 52,6 M€ au 31/3/20 soit 40,6% du chiffre d'affaires (contre 55,2 M€ au 31/3/19 soit 48,8% 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.

²³ Source : chiffres d'affaires extraits des comptes consolidés et combinés de la section 18.1.6 sans la quote-part du chiffre d'affaires Mobile et Audio des filiales de distribution non « détournées ».

²⁴ Définition NACON : Jeux vidéo sortis en digital et en retail durant l'exercice fiscal.

²⁵ Définition NACON : Jeux vidéo sortis en digital sur les exercices fiscaux antérieurs.

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 eux 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.

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.

5.4.3.3.3 Le Cloud comme nouveau levier

Avec la montée en puissance des technologies et de l'offre de Cloud Gaming, NACON peut bénéficier de deux leviers supplémentaires de rentabilité :

- Lors de la phase de lancement du marché du Cloud Gaming : la concurrence accrue pour l'acquisition des parts de marchés que se livreront les géants du cloud lors de la phase de lancement offrira à NACON des opportunités de négocier des exclusivités temporaires assorties de minimum garantis significatifs, à l'instar de ce qui a déjà été conclu en termes d'accord avec certains intervenants du secteur ;
- Lors des phases de croissance et de maturité du marché du Cloud Gaming : une fois le marché mature et établi, NACON pourra exploiter l'ensemble de son portefeuille de jeux sur toutes les plateformes Cloud disponibles, lui permettant ainsi d'adresser facilement l'ensemble du marché mondial.

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 (70,5% du chiffre d'affaires Jeux au 31 mars 2020, 40,5% au 31 mars 2019)²⁶, NACON envisage de poursuivre l'internalisation du développement de ses jeux via ses propres studios.

Dans le cadre de son développement, NACON entend 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* ».

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 120 M€ 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

²⁶ Source : comptes consolidés et combinés annuels de la section 18.1.6. 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.

- 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 à la section 10 du présent document d'enregistrement :

- Entre 140 M€ et 150 M€ de Chiffre d'affaires et Résultat Opérationnel Courant à horizon 2020/2021 de l'ordre de 18%,
- Entre 180 M€ 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

licencier 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 politiques comptables d'activation des coûts de R&D explicités dans l'annexe des comptes consolidés (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 au recrutement et à la fidélisation 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 middleware²⁷ 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'slash²⁸ et jeux de sport chez Eko Software). Le développement de ces outils en interne 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...).

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 aux 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

²⁷ Logiciel permettant la création d'autres logiciels

²⁸ Jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres.

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.

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 universel). 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.

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 mars 2020 de 90 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 modèle 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

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 notamment 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 et/ou de jeux (par exemple avec Square Enix).

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 mars 2020 plus de 120 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 :

- 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),
- Eko Software,
- Spiders = des studios experts dans leurs domaines qui assurent aux joueurs une véritable « expérience Gamer » pour le type de jeu qu'ils apprécient.

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

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 jeux vidéo,
- de spécialiste en produits premium pour ses accessoires Gaming.

Néanmoins, hormis les consociers, 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

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 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, par exemple.

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

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

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) basé à Milan.

Se reporter aux annexes des comptes « Evolution de périmètre ».

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 21,2 M€ au 31 mars 2018, 33,0 M€ au 31 mars 2019 et 35,8 M€ au 31 mars 2020.

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 M€ au 31 mars 2019 (contre 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 32,8 M€ au 31 mars 2020 (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 50 M€ par an dès 2020/2021.

Evolution des dépenses en cash de coûts de développement (« CAPEX »)

"CAPEX" - Dépenses cash en M€	31/03/2020	31/03/2019	31/03/2018
Coûts de développement des jeux	32,8	29,4	18,0

Le coût de développement moyen par jeu est estimé pour l'année 2019/2020 à environ 2 M€ (33 M€ de « Capex » pour une quinzaine de jeux).

- les charges liées à la protection juridique des développements réalisés par le Groupe représentaient également 0,5 M€ au 31 mars 2020 (contre 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.

Au-delà de ces développements internes de nouveaux produits Accessoires, NACON a annoncé en février 2020 le rachat des casques gaming et de la marque premium RIG™. La réalisation de cette opération d'acquisition d'actifs est intervenue le 20 mars 2020. Deux sociétés ont été créées pour la commercialisation des produits RIG™ aux Etats-Unis et en Australie.

Cette opération devrait permettre à NACON de s'installer sur le plus important marché au monde pour ce type d'activités et de pouvoir opérer efficacement la commercialisation de l'ensemble de ses produits dédiés au Gaming.

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 ainsi que de nouveaux jeux en cours de développement ou futurs non encore annoncés. NACON a ainsi, au 31 mars 2020, 19 jeux en cours de développement, dont 14 au sein de ses propres studios en interne et 5 au sein de studios externes, pour un montant total de 51 M€.

NACON ne prévoit en conséquence pas, pour le moment, de réaliser d'autres investissements significatifs 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% et la prise de participation à hauteur de 43,15% dans le studio RaceWard (Lunar Great Wall Studios), 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.

Déclaration de Performance Extra-Financière (DPEF)

1. Introduction

L'ordonnance 2017-1180 du 19 juillet 2017 et le décret 2017-1265 du 9 août 2017 ont transposé la directive européenne 2014/95/UE modifiant l'article 225 du Code de Commerce qui impose aux entreprises relevant de son champ d'application de reporter sur les informations sociales, environnementales et sociétales dans leur rapport de gestion. Le Groupe NACON n'entre pas encore dans le champ d'application de cette réglementation visant à établir, pour l'année 2019/20, une déclaration de performance extra-financière (DPEF) mais a décidé de l'établir dans le cadre d'une démarche volontaire.

Cette déclaration de performance extra-financière se structure en 4 étapes qui seront couvertes par les chapitres suivants :

- La description du modèle d'affaires du Groupe
- La description des principaux risques extra-financiers liés à l'activité du Groupe ou à l'utilisation de ses produits et services, issue de l'analyse de matérialité effectuée par le Groupe,
- Les politiques mises en œuvre pour gérer ces risques
- Le résultat de ces politiques menées

2. Modèle d'affaires




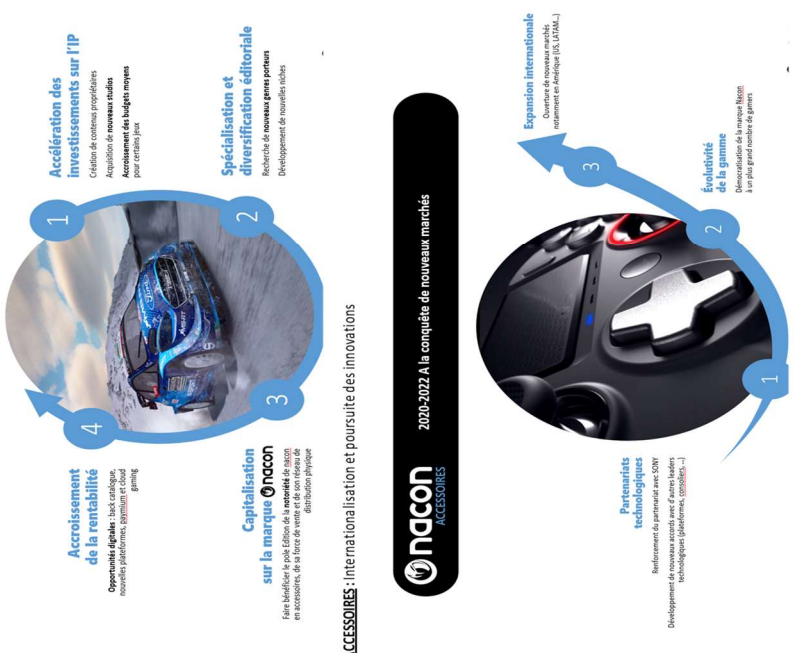
Les éléments majeurs du modèle d'affaires du Groupe sont déjà amplement décrits au chapitre 5 de ce Document universel d'enregistrement. Néanmoins, afin de faciliter la lecture de sa performance extra-financière et d'éviter de multiples renvois ou tables de concordance, le Groupe a fait le choix de le décrire sommairement par les tableaux suivants.

2.1. Le marché du Groupe NACON

Le Groupe NACON s'adresse au marché des Jeux vidéo (« Gaming ») qui suit les tendances suivantes :



2.2. Modèle de création de valeur du Groupe NACON

MODELE DE CREATION DE VALEUR DE NACON		STRATEGIE DE CROISSANCE	
LES RESSOURCES	L'EXCELLENCE OPERATIONNELLE	STRATEGIE NACON : Bâtit les fondements de la croissance future pour atteindre 180-200M€ de CA en 2023	CREATION DE VALEUR
<p>Capital humain</p> <p>512 collaborateurs répartis dans 10 pays 0,3% : budget de formation par rapport à la masse salariale</p>	<p>L'innovation "produits et marketing" : depuis toujours un axe majeur de notre stratégie</p> <p>Grâce à une équipe dédiée de R&D et de Marketing au plus proche des besoins des consommateurs et à des studios de développement talentueux avec expertise reconnue dans les genres cibles : Racing, Sports, Simulation, Aventure, ainsi que Action, RPG (jeux de rôles) et Narratif.</p> <p>La qualité des jeux se reflète par la satisfaction clients et les notes Metacritic: <i>exemple opus WRC</i></p>  <p>Big bangs : entourage des meilleurs pour développer ses produits.</p> <p>Exemple : Un programme ambassadeur et influenceur pour renforcer la crédibilité et la prescription du gamer professionnel au joueur occasionnel</p> <p>Les ambassadeurs aident à la conception des produits : ainsi la joueuse professionnelle KAYANE a aidé à la conception du Dajja</p>  	<p>Capital intellectuel</p> <p>De nombreuses personnes travaillant en R&D et des dépenses de R&D conséquentes</p> <p>Capital "manufacturier"</p> <p>Fort budget d'investissements annuels dans les coûts de développement de nouveaux jeux Capacité de production de 8 Studios intégrés et 12 studios partenaires capables de développer près de 30 jeux en développement continu et de lancer 10-15 jeux/an.</p> <p>Capital financier</p> <p>Une structure financière solide Trésorerie nette positive de 42,8 M€</p> <p>Capital social</p> <p>Recours à de nombreux stagiaires et alternants De nombreux partenariats avec des acteurs locaux (écoles, associations, etc.) Un réseau de fournisseurs mondial Un code de conduite anti-corruption en cours de élaboration</p> <p>Capital environnemental</p> <p>Achats de produits aux normes ROHS et REACH 37,5% de voitures hybrides dans la Flotte de NACON SA en 2019/20</p>	<p>Capital humain</p> <p>164 : Nombre d'embauches entre mars 2019 et mars 2020</p> <p>Capital intellectuel</p> <p>Des produits innovants générateurs de marge De nombreux brevets déposés</p> <p>Capital "manufacturier"</p> <p>D'excellentes notes (Metacritic, etc.) pour nos jeux vidéo sortis récemment</p> <p>Capital financier</p> <p>Target de > 20% de Marge Opérationnelle Courante en mars 2023 Distribution future de dividendes</p> <p>Capital social</p> <p>De nombreux emplois indirects créés en amont de la "filiale" (fournisseurs et prestataires) Un code de conduite anti-corruption en cours d'élaboration - diffusion auprès de tous les salariés du groupe et partenaires commerciaux importants pour 2020.</p> <p>Capital environnemental</p> <p>Réduction des déplacements au profit de "confcalls", mise en place du télétravail pendant le confinement Transport maritime privilégié</p>
	<p>Stratégie de Croissance</p> <p>Pratiquer de marché : Spécifier de nouveaux marchés, développer les capacités de distribution, cibler les joueurs.</p> <p>Innovation produits : Acquisition de nouveaux studios, opportunités de budget, tests catalytiques, nouveaux plateformes de distribution, passer à un autre genre.</p> <p>Plateforme de développement : Se spécialiser dans un genre, développer un nouveau jeu, acquiescence de la rentabilité.</p> <p>DEMAIN</p> <p>Accroissement de la rentabilité : Opportunités de budget, tests catalytiques, nouveaux plateformes, optimiser le coût de développement.</p> <p>Capitalisation sur la marque NACON : Être bénéficiaire, être l'Éditeur de la majorité de nos jeux vidéo, développer nos produits en accessoires, de la force de vente et de son réseau de distribution physique.</p> <p>Expansion internationale : Couverture de nouveaux marchés, développement de nouveaux jeux vidéo, développement de nouveaux genres porteurs.</p> <p>Partenariats technologiques : Développement de partenariats avec Sony, Microsoft, Nintendo, etc.</p> <p>Évolutivité de la gamme : Démocratisation de la marque NACON à un plus grand nombre de genres.</p>	<p>2020-2022 Devenir un des leaders du segment AA</p> <p>2020-2022 A la conquête de nouveaux marchés</p> <p>ACCESSOIRES : Internationalisation et poursuite des innovations</p> 	

3. Principaux risques extra-financiers liés à l'activité du Groupe ou à l'utilisation de ses produits et services

Les principaux risques auxquels est confronté le groupe NACON sont présentés dans son Document d'enregistrement universel au Chapitre 3. Une emphase particulière est placée sur les risques prioritaires extra-financiers couvrant les domaines suivants :

- Social
- Environnemental,
- Sociétal,
- Droits de l'homme
- Lutte contre la corruption et l'évasion fiscale.

Dans les paragraphes 3 à 8 suivants de ce chapitre 5.7.4 « Déclaration de Performance Extra-Financière », le Groupe décrit pour chacun des domaines précités la manière dont ses risques extra-financiers sont couverts par des politiques et des procédures de diligence raisonnables et mentionne les indicateurs clé de performance dès que cela est pertinent. L'annexe 9 méthodologique donne des indications quant au calcul de ces mêmes indicateurs clé de performance.

Bigben Interactive en tant que société mère du groupe Bigben et société mère du sous-groupe NACON a adhéré au Global Compact des Nations Unies depuis 2016. Son adhésion a été renouvelée en 2019. Toutes les filiales du groupe dont NACON sont au bénéfice de cette adhésion.

Le lien entre les Risques extra-financiers, les politiques menées pour les pallier ainsi que les indicateurs mis en place pour le suivi de cette politique sont explicités dans le tableau synthétique suivant

Lien entre Risques extra-financiers, politiques, mise en place des indicateurs et résultats

Intitulé du risque	Description du risque	Degré de criticité du Risque net	Politiques menées pour gérer ces risques	Résultat des politiques menées			
				Indicateurs prioritaires	Unités	Période	Périmètre
SOCIAL							
Santé / Sécurité au Travail des collaborateurs et tiers	Dégradation du bien-être au travail, ainsi que des conditions de santé et de sécurité pouvant entraîner des accidents ou des maladies chez les collaborateurs ou des tiers	Elevé	Concernant la Crise Covid-19 (à compter de mars 2020) : Mise en place du télétravail ou autres dispositifs (arrêt garde d'enfants, etc.) pour les collaborateurs lors de la phase de confinement. Incitation aux gestes barrière sur site (distanciation sociale imposée, mise à disposition de gel hydroalcoolique, distribution de masques, affichage sur lavage des mains, etc.) pour les collaborateurs et tiers. Vigilance constante sur les normes de sécurité tant dans l'entrepôt que dans les locaux administratifs	N/A	N/A	A compter de fin mars 2020	Groupe
				Nombre d'accidents du travail avec arrêt	Nb		
Développement du capital humain	Déjà traité au 3.4.1 Départ des talents, gestion des compétences et ressources humaines inadaptées	Elevé	L'ouverture en 2019 d'un nouvel établissement de Nacon SA à Paris a permis d'attirer et de conserver des talents parisiens. Recrutement d'une nouvelle Responsable Ressources Humaines dédiée aux collaborateurs de NACON SA. Les collaborateurs de tous les métiers au centre des politiques de ressources humaines des sociétés du Groupe. Le KPI "nombre d'arrivées" en hausse indique que le groupe conserve sa capacité d'attraction.	Effectif total au 31/03/2019 et répartition par genre	Nb	01/04/2019 à 31/03/2020	Groupe
				Nombre d'embauches	Nb		
				Nombre de départs	Nb		
				Rémunération moyenne par employé	€		
				Nombre d'heures de formation moyen par salarié	Heures		
Qualité de vie au travail et diversité	Discrimination, dégradation des droits, des conditions de travail des collaborateurs	Faible	Une volonté d'éviter toute discrimination au sein du Groupe. Des mesures mises en œuvre pour encore plus améliorer le cadre de vie des salariés du Groupe.	% de l'effectif moyen ayant été formés	%		
				Effectifs par sexe, catégorie, zone géo, tranche d'âge	Nb		
				Nombre de jours d'absence / Taux d'absentéisme	Nb / %		
				% de femmes par responsabilité	%		
				% de collaborateurs handicapés	%		
Suivi des accords collectifs conclus dans l'entreprise ayant des impacts sur la performance économique de l'entreprise ainsi que sur les conditions de travail des salariés	N/A						
ENVIRONNEMENTAL							
Gestion de l'énergie : surconsommation	Mauvais rendement énergétique entraînant des consommations intenses pour les bâtiments. Absence d'énergie renouvelable dans les consommations d'énergie conduisant à un impact environnemental négatif.	Faible	Pas d'usine de production. Juste un entrepôt logistique au sein de Bigben Interactive. Utilisation durable des ressources Dépenses d'énergie limitées.	Consommation d'électricité	kWh	01/04/2019 à 31/03/2020	Groupe
				Consommation de gaz naturel	m3		
				Consommation d'eau	m3		
Gestion des ressources et des déchets	Production élevée de déchets, gaspillage, non prise en compte du cycle de vie des ressources et matières premières utilisées.	Faible	Principal déchet constitué par les matériaux de packaging (cartons, etc.) qui sont déjà recyclés. Economie circulaire Lutte contre le gaspillage alimentaire	Consommation de papier et carton	Kg		
				Quantité de déchets papier et carton recyclés	Kg		
Impacts environnementaux - Emissions de gaz à effet de serre élevées	Contribution au changement climatique par l'émission de gaz à effet de serre dans l'ensemble du cycle d'approvisionnement des produits : de l'usine jusqu'au client final	Faible	Transport maritime privilégié. Flotte de voitures des 3 filiales françaises majeures principalement équipée de voitures hybrides. Politique de déplacement Gestion des transporteurs de marchandises	Emissions de CO2 scopes 1 et 2 associées aux consommations énergétiques des bâtiments	TCO2eq		
SOCIÉTAL / ACTIONS EN FAVEUR DES DROITS DE L'HOMME							
Gestion des fournisseurs et prestataires	Non respect des politiques d'achats responsables, risques sociaux, environnementaux et éthiques associés à l'activité des fournisseurs et sous-traitants, dangers pour les prestataires	Faible	Fournisseurs rigoureusement sélectionnés (audits d'usine et sélection de transporteurs privilégiant des notes RSE excellentes) Adhésion du groupe au Global Compact des Nations Unies Mise en place de la loi anticorruption SAPIN II en cours	Suivi des audits d'usines partenaires (volets sociétaux)	N/A	01/04/2019 à 31/03/2020	Groupe
				Suivi des politiques RSE des transporteurs	N/A		
				Suivi des principes du Global Compact des Nations Unies	N/A		

4. Risques sociaux, politiques menées et leurs résultats

Le Groupe a mis en place des mesures vouées à modérer les trois risques sociaux mentionnés en section 3.

4.1. Santé et sécurité au travail des collaborateurs et tiers

Avec l'apparition du virus Covid-19, ce risque a été évalué par la Direction comme « élevé ». De nombreuses mesures décrites ci-dessous ont été prises pour l'enrayer.

4.1.1. Conditions de santé et de sécurité au travail

Il est à noter que les activités du Groupe génèrent un risque professionnel limité.

En France, les ordonnances Macron ont instauré une nouvelle instance représentative du personnel : le Comité social et économique (CSE), qui est venu remplacer le CHSCT. Le basculement s'est fait en janvier 2020 pour NACON SA.

Nacon, créée au 2ème semestre 2020, adoptera dans la continuité de la politique menée par le groupe Bigben une démarche de prévention des risques, passant notamment par la mise à jour d'un document unique validé par le CSE. En tant qu'éditeur de jeux et d'accessoires gaming, les risques pouvant être identifiés en matière de risques physiques sont liés à la nature de l'activité (activité sédentaire tertiaire) et liés aux déplacements professionnels (accidents de trajet).

Par ailleurs, il est à noter que les activités du groupe génèrent un risque professionnel limité.

Nacon a également au titre de l'année écoulée formé une partie de ses collaborateurs en matière de sécurité. Elle renouvellera son opération au cours de l'année 2020.

De nombreuses autres initiatives ou obligations existent en local pour prévenir les risques de santé qui peuvent survenir :

- La filiale allemande Bigben GmbH est membre de l'association BAD qui est en charge de contrôler que toutes les conditions sont mises en place pour éviter les accidents du travail.
- En Belgique, La filiale est affiliée à CESI (Service externe de prévention et de protection au travail) pour la médecine du travail. En revanche, la filiale n'est désormais plus constituée que d'employés sans contrôle médical obligatoire.
- En Italie, le DVR (document d'évaluation des risques) est régulièrement mis à jour même si le risque est limité et si les salariés bénéficient régulièrement de formation sécurité et de visites médicales.
- En Espagne, dans le domaine des risques professionnels la filiale suit la norme de la Loi 311995 du 8 novembre 1995 qui régule les risques professionnels sur le poste de travail et la surveillance de la santé des travailleurs. La compagnie a confié ce service à FREMAP.
- En Asie, la société respecte les règles du Occupational Safety and Health Council.

Focus sur les mesures prises pour protéger les salariés et tiers du Covid-19

La santé de ses salariés est au cœur des préoccupations du Groupe.

Hormis les mesures spécifiques d'organisation du travail décrites en 4.3.1., le Groupe a décidé dans le cadre de la crise sanitaire du covid-19 et afin de protéger la santé de ses collaborateurs de :

- Mettre la majorité de ses collaborateurs en télétravail ou en chômage partiel dès l'annonce de la phase de confinement de chaque pays au printemps 2020 et d'instaurer les gestes barrière, le port du masque et la distanciation sociale pour tous les collaborateurs dont leurs fonctions les maintenaient à leurs postes de travail ;

- De mener un plan de déconfinement drastique dès mai 2020 afin de préserver la santé de ses collaborateurs et des tiers à leur retour dans les locaux de l'entreprise et de permettre une reprise progressive de l'activité dans le respect des règles de prévention sanitaire ; la stratégie de déconfinement du Groupe s'articule autour de différents axes :
 - Prévention et respect strict des mesures barrières
 - La communication / le dialogue
 - Politique d'utilisation des masques au sein de l'entreprise
 - Aménagement de l'organisation du travail et des espaces de travail
 - Intensification des mesures de nettoyage et de désinfection

4.1.2. Bilan des accords signés avec les organisations syndicales ou les représentants du personnel en matière de santé et sécurité au travail

Aucun accord n'a été signé durant l'exercice par les différentes sociétés du Groupe en la matière.

4.1.3. Accidents du travail (fréquence et gravité) ainsi que les maladies professionnelles

Le Groupe est attentif à la santé de ses collaborateurs. Grâce à la prévention menée par l'entreprise et son activité peu exposée aux accidents du travail, l'entreprise ne constate qu'un nombre limité, en fréquence et en gravité, d'accidents du travail.

GRUPE NACON		
<u>Accidents du travail (fréquence et importance) ainsi que les maladies professionnelles</u>		
	31/03/2020	31/03/2019
Nombre d'accidents du travail avec arrêt	1	3
Nombre d'accidents du travail sans arrêt	1	0
Nombre d'accidents de trajet	4	2

4.2. Développement du capital humain

Le groupe Bigben Interactive réunit des profils créatifs afin d'éditer des jeux vidéo originaux et de développer des accessoires Gaming innovants. Ces profils étant très recherchés, il est donc exposé au risque de départ de ses collaborateurs si sa gestion des compétences et des ressources humaines s'avère inadaptée.

4.2.1. Evolution générale des effectifs du Groupe

Attirer, développer et fidéliser des talents est une des clés de la réussite du Groupe. Le Groupe a à cœur de donner aux équipes les moyens de progresser, d'apprendre et de développer leurs compétences et expertises.

Fin mars 2020, Nacon regroupe 512 collaborateurs contre 378 fin mars 2019. L'effectif est en forte augmentation du fait de l'acquisition du studio Spiders, de la prise de participation dans le studio RaceWard ainsi que de la création en 2020 de la société Nacon Gaming Inc. (USA), accueillant globalement 66 personnes en leur sein au 31 mars 2020.

La répartition de l'effectif par métier reste stable sur la période, hormis pour l'Édition qui s'est vue rattachée les nouveaux salariés susmentionnés : cette évolution s'explique par la nécessité de répondre au besoin du Groupe de réunir les compétences et les équipes indispensables à leur développement, notamment dans ces métiers au cœur de sa nouvelle stratégie.

<u>Effectif total et répartition par sexe, âge et zone géographique</u>	Groupe NACON			
	31/03/2020		31/03/2019	
	Qté	%	Qté	%
EFFECTIF TOTAL	512		378	
Répartition de l'effectif par:				
Gaming	434	84,7%	311	82,4%
Mobile	2	0,4%		
Audio	8	1,5%	10	2,6%
Logistique	7	1,4%	8	2,0%
Services Généraux	62	12,1%	49	13,0%

(A noter que certaines filiales de distribution non détournées lors de l'apport partiel d'actifs de la branche Gaming de Bigben Interactive SA vers NACON SA englobent en leur sein des collaborateurs dédiés au Mobile ou à l'Audio).

4.2.2. Embauches et licenciements

Une attention particulière est portée aux recrutements des nouveaux collaborateurs car ils représentent un atout pour l'entreprise dans un contexte de forte mutation de nos métiers. De nouveaux profils correspondant aux métiers de l'Édition et du marketing ont donc été recrutés durant l'année et plus particulièrement sur le site de Paris nouvellement créé en septembre 2018 afin de faciliter l'embauche de collaborateurs dont les métiers sont en tension.

L'exercice clos au 31 mars 2020 a vu l'embauche de 165 et le départ de 67 collaborateurs, dont 1 licenciement.

<u>Embauches et licenciements</u>	Groupe NACON	
	31/03/2020	31/03/2019
Nombre total d'embauches externes	165	85
Départs	67	71
<i>Dont Licenciements :</i>	<i>1</i>	<i>6</i>

Pour recruter les candidats, outre les sites internet de recrutement, le Groupe peut consulter les médias sociaux pour trouver des profils ou faire appel à des agences de recrutement pour « sourcer » des candidats.

4.2.3. Rémunérations et évolutions

La politique de rémunération du Groupe vise à reconnaître les compétences, stimuler la créativité, encourager la performance des collaborateurs et fidéliser les talents.

Les évolutions de salaire se font principalement sur la base de négociations individuelles, en fonction de la progression des compétences et/ou des responsabilités des collaborateurs.

- En France, chez Nacon, les évolutions de salaire sont validées lors des réunions NAO (négociation annuelle obligatoire). Les dispositions du code du travail relatives à la participation sont applicables et des accords d'intéressement / plans d'épargne salariale ont été mis en place. Ainsi, les salariés de ces filiales françaises sont associés de manière pérenne au développement de leur société et à ses fruits tout en constituant un patrimoine à des conditions fiscales privilégiées, par le placement des sommes qui leur sont distribuées sur un Plan d'Epargne d'Entreprise. Enfin, le personnel de Nacon SA a pu bénéficier des « primes Macrons » lors des deux dernières années.
- Au Bénélux, l'évolution salariale se base sur un index donné par l'Etat et des négociations individuelles ; la société appartient également à la commission paritaire N° 200 et applique les accords négociés au sein de cette commission paritaire.
- En Allemagne, dans le secteur de l'industrie, des négociations ont lieu entre l'organisation patronale WIGADI et le syndicat VERDI. Bigben GmbH a également mis en place un entretien individuel par an et organise deux réunions d'information et de consultation de son personnel par an ;
- En Italie, les évolutions de salaire se font sur la base de négociations individuelles (évaluations annuelles basées sur les responsabilités et la progression des compétences) auxquelles peuvent être rajoutées des primes individuelles en fonction du résultat obtenu par la filiale. L'entreprise suit également les réglementations du CCNL (contrat collectif national du travail) inhérentes au secteur Commerce.
- En Espagne, la filiale s'appuie sur la Convention collective et les négociations individuelles.
- En Asie, les évolutions de salaire sont basées sur l'inflation des pays concernés et sur la performance individuelle

L'ensemble des entités du Groupe respectent leurs obligations sociales et fiscales sur les rémunérations versées et les avantages au personnel.

<u>Rémunérations et évolutions</u> <i>en milliers d'euros</i>	Groupe NACON	
	31/03/2020	31/03/2019
Rémunérations de l'exercice	16 202	14 019
Charges sociales	6 344	4 990
Rémunération Moyenne par employé	32	37

La rémunération moyenne brute d'un salarié du Groupe Nacon s'affichait à 32k€ en 2019/20. La baisse par rapport à l'année précédente s'explique par la contribution en année pleine de nouveaux salariés plus jeunes et moins expérimentés des studios.

Les collaborateurs de Nacon SA ou de Bigben Belgium disposent également d'autres avantages sociaux : ainsi, des "tickets restaurants" leur sont distribués tandis que les salariés belges disposent également d'assurances épargne-pension.

Par ailleurs, l'actionariat salarié est un excellent moyen pour le Groupe d'intéresser l'ensemble de ses collaborateurs à la réussite de l'entreprise. Ainsi, une rémunération moyen-terme peut également être attribuée aux collaborateurs les plus performants ou à tous les collaborateurs dans un objectif de fidélisation active. Elle s'est traduite dans le passé (2008, 2010 et 2011) par l'attribution d'actions gratuites ou de BSAs, à l'initiative de sa maison mère Bigben Interactive, réitéré par quatre nouveaux plans de droits d'actions gratuites attribués à tous les salariés en 2016, 2017, 2018 et en 2019 sous condition de présence et performance. Le Groupe se réserve la possibilité d'avoir à nouveau recours à de tels plans dans l'avenir.

4.2.4. Formation

- **Les politiques mises en œuvre en matière de formation**

Dans des métiers et secteurs où l'innovation permanente, l'avance technologique et l'expertise sont clés, la formation, sous toutes ses formes, est naturellement au cœur des priorités.

La valeur d'une société réside en effet dans son capital humain et intellectuel. Le secteur d'activité sur lequel opère le Groupe est marqué par des mutations technologiques rapides et à ce titre, la formation constitue un enjeu important. Elle a pour objectif principal de garantir l'employabilité de tous les salariés et le développement de leur savoir-faire. Dans un tel secteur, il est essentiel que les collaborateurs maintiennent leurs connaissances à jour sur un marché en constante évolution. La politique de formation vise à concilier les besoins de l'entreprise avec les aspirations professionnelles du salarié, il s'agit d'un équilibre entre les besoins individuels exprimés à l'occasion des entretiens individuels annuels et les enjeux économiques de rentabilité.

Sa mise en œuvre se réalise au moyen d'actions individuelles mais également par des plans de formation collectifs. Les expressions des besoins de formation sont validées par le management en fonction de leur importance pour le développement de la société.

Au titre de l'année 2019, les thématiques de formation du Groupe Nacon ont été en particulier les suivantes :

- développement personnel et la communication ;
- métier, technique
- linguistique ;
- bureautique ;
- santé et sécurité
- juridique
- marketing
- fiscalité

Les collaborateurs sont par ailleurs conviés tout au long de l'année à participer à des formations, séminaires ou conférences dans leurs domaines de compétences par des partenaires (avocats, syndicat professionnel, CCI, banques, prestataires externes, conférence dans les écoles etc.).

Le Groupe a respecté le cadre défini par la réglementation en la matière, et mène une politique visant à favoriser l'adaptation des compétences des salariés aux perspectives d'évolution des métiers du Groupe.

- **Nombre total d'heures de formation**

En 2019/20, les dépenses consacrées à la formation du Groupe Nacon ont représenté 0,3% de la masse salariale. Ainsi, 48 collaborateurs ont bénéficié d'au moins une formation, soit près de 9,4% de l'effectif moyen du Groupe. Le nombre d'heures de formation moyen par salarié est donc de 2 heures.

	GROUPE NACON	
	31/03/2020	31/03/2019
% de la masse salariale consacrée à la formation	0,3%	0,6%
Dépense de formation (en €)	52 891	82 573
Nombre total de salariés formés	48	53
% de l'effectif moyen ayant été formé	9,4%	14,0%
Nombre total d'heures de formation	1 107	1 508
Nombre d'heures de formation moyen par salarié	2	4
% de l'effectif ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel	16,6%	25,9%

A noter qu'alors que l'obligation du plan de formation légal n'est que de 0.1% de la masse salariale des

sociétés en France, les sociétés du groupe NACON ont consacré en 2019/20 0.3% de leur masse salariale aux dépenses de formation et comptent augmenter ce niveau l'année prochaine.

Il est à noter que du fait de l'absence de formations spécialisées liées aux métiers des jeux vidéo sur le plan mondial, celles-ci ont souvent lieu « en interne », ce qui explicite la baisse de cet indicateur dans les dernières années qui ont été le témoin de l'arrivée de nombreux collaborateurs des studios de développement nouvellement acquis.

4.3. Qualité de vie au travail et diversité

Le groupe réunit des profils créatifs afin d'éditer des jeux vidéo originaux et des accessoires Gaming innovants. Chaque collaborateur a la possibilité de se développer et d'entreprendre, entouré de personnes passionnées par leur métier. Cette créativité permanente des équipes s'exprime non seulement dans le développement de nouveaux produits, mais aussi dans l'environnement de travail au quotidien.

Le bien-être des équipes est donc un des piliers de la stratégie globale du groupe. L'environnement de travail et l'organisation du temps de travail jouent un rôle fondamental sur ce bien-être.

4.3.1. *Politiques menées*

- **Un environnement de travail adapté**

Le Groupe s'efforce de développer un environnement adapté dans l'ensemble de ses filiales avec une multiplicité d'espaces de travail adaptés aux besoins de chacun (salles de réunions, salles de détente, espaces cafétéria/réfectoire) mais également d'un cadre de vie agréable. Ainsi, le siège de Lesquin de Nacon bénéficie d'un large patio sous verrière avec plantes exotiques.

Le Groupe veille aussi à privilégier autant que possible l'aménagement de sites disposant d'open-spaces incitant au travail collaboratif et facilitant la communication, avec des managers disponibles pour leurs équipes.

Le Groupe cherche à favoriser le bien-être de ses salariés en organisant et finançant au cours de l'année quelques événements à caractère social afin de créer du « lien » avec ses salariés (journée « pull de Noël », soirée de Noël, séminaires organisés par certains services ou certaines entreprises, invitations au restaurant, séance de shooting photo avec les enfants de salariés volontaires, etc.).

- **Organisation du temps de travail**

La politique du Groupe est de permettre aux collaborateurs une certaine souplesse dans l'organisation de leur temps de travail tout en respectant chaque législation locale en vigueur :

En temps normal :

- En France, c'est le cadre légal des 35 heures hebdomadaires travaillées qui s'applique aux salariés de la Société. L'organisation de ce temps de travail est définie par un accord 35 heures et varie, selon les services de la société.
- Au Benelux, la semaine consiste en 5 jours de 7,60 heures, soit 38 heures hebdomadaire – La réduction de temps de travail est limitée à 33% de l'effectif par département sous la forme d'horaire glissant avec la possibilité de prendre 1 jour / semaine en homworking
- En Allemagne, le temps de travail hebdomadaire est de 38 heures ½ (accord avec le syndicat VERDI/NRW) avec une pause quotidienne de 45min.
- En Italie, le temps de travail hebdomadaire est de 5 jours à 8 heures par jour avec une pause quotidienne de 1 heure.
- En Espagne, le temps de travail hebdomadaire est de 40 heures
- En Asie, aucune régulation n'existe : les pays sont encore dans la phase de proposition de lois.

Bigben accorde entre 12 et 15 jours de vacances à ses salariés asiatiques.

En période de confinement lié à la crise sanitaire du COVID-19 (à compter de mi-mars 2020), afin de ne pas exposer la santé de leurs salariés toutes les filiales ont pris des mesures favorisant le télétravail voire les autres dispositifs de sauvegarde de l'emploi mises à leur disposition par leurs états respectifs (chômage partiel, arrêt maladie, etc.).

Ainsi pour la France : Au regard de la situation de crise sanitaire, le Groupe a été amené à réorganiser son activité afin de garantir la santé et la sécurité de ses collaborateurs. Les services pouvant maintenir leur activité en recourant au télétravail l'ont poursuivi à distance. Pour les autres services à l'arrêt du fait de la période de confinement, des mesures de chômage partiel ont été adoptées. Le chômage partiel reflétait deux réalités celle de l'arrêt total de l'activité et celle de la réduction du temps de travail habituellement exercé.

- Nacon a pu comptabiliser au titre de cette période approximativement un peu moins d'un tiers des collaborateurs en chômage partiel, quelques arrêts dérogatoires pour garde d'enfants mais majoritairement un maintien des activités en télétravail
- Les studios de développement étaient à plus de 90% en télétravail
La même tendance a été identifiée au sein des filiales de distribution étrangères.

- **Relations sociales**

- **Information et consultation du personnel, procédures de négociation**

Le dialogue social est animé par les représentants du personnel dans les pays où cela est prévu par la législation.

- En France, les ordonnances Macron ont instauré une nouvelle instance représentative du personnel : le Comité social et économique (CSE). Le CSE est un nouvel organisme qui regroupe les trois instances représentatives du personnel existantes, les délégués du personnel (DP), le comité d'entreprise (CE), le comité d'hygiène, de sécurité et des conditions de travail (CHSCT). Il a pour mission d'assurer une expression collective des salariés permettant la prise en compte de leurs intérêts dans les décisions relatives à la gestion et à l'évolution économique et financière de l'entreprise, à l'organisation du travail, à la formation professionnelle et aux techniques de production. Nacon est dotée depuis Janvier 2020 d'un CSE qui a été élu pour un mandat de 4 ans. Des réunions sont organisées tous les 2 mois.
- En Allemagne, la coopération entre partenaires sociaux tels les employeurs et les syndicats est d'une importance primordiale. Ces derniers sont libres de négocier et de trouver les alliances qui leur conviennent. La société est incluse dans la structure relative au secteur tertiaire. Les négociations ont lieu entre l'organisation patronale WIGADI et le syndicat VERDI. Bigben GmbH organise deux réunions d'information et de consultation de son personnel par an. Des Conventions collectives sont signées avec le syndicat VERDI.

A noter que les filiales du Bénélux, d'Espagne, d'Italie et d'Asie n'ont pas de représentation syndicale du fait de leurs effectifs réduits. Néanmoins, elles suivent scrupuleusement la législation de leurs pays respectifs en la matière :

- Bigben Benelux appartient à la commission paritaire N° 200 et applique les accords négociés au sein de cette commission.
- Bigben Italie suit les réglementations du CCNL (contrat collectif national du travail) inhérentes au secteur Commerce. La loi italienne leur permet également d'établir des accords internes différents de ceux imposés par le CCNL : Il s'agit des contrats « intégratives ».
- Bigben Espagne relève de la convention collective du Commerce de gros n° 28014085012007.
- Aucune convention collective n'existe à Hong Kong.

- **Bilan des accords collectifs**

Le Groupe applique la réglementation collective inhérente à son activité, au-delà du droit du travail local, des accords nationaux et des accords de branches. En France, Nacon SA relève de la convention collective du Commerce de gros n° 3044. Les studios de développement relèvent de la convention collective SYNTEC (bureaux d'études techniques, des cabinets d'ingénieur-conseils et des sociétés de conseils) n° 3018. Il n'y a pas eu d'accords collectifs signés durant l'exercice.

4.3.2. Résultats observés

- **Absentéisme**

La hausse du nombre d'absences en valeur absolue par rapport à l'exercice précédent s'explique essentiellement par le changement de périmètre et le rattachement des nouveaux studios de développement en année pleine. Le taux d'absentéisme annuel reste à un niveau extrêmement bas de 2,4%.

	GROUPE NACON	
<u>en jours</u>	31/03/2020	31/03/2019
NOMBRE DE JOURS D'ABSENTEISME TOTAL	2 926	2 015
Congés maladie	1 417	1 327
Congé maternité	182	83
Accident du travail et trajet	9	19
Congé sans solde	997	376
Congé paternité / congé parental	322	211
TAUX D'ABSENTEISME	2,4%	2,3%

Les journées d'absence sont définies en jours ouvrés.

Accident du travail = Accident mortel ou non survenant au cours ou à cause du travail selon les pratiques locales. Les accidents de travail pris en compte sont ceux ayant été déclarés aux autorités compétentes et en cours de traitement par ces dernières.

Taux d'absentéisme basé sur l'effectif en fin de période et un nombre de jours ouvrés de 235 jours.

- **Egalité de traitement**

La diversité des profils au sein du Groupe est inhérente à la créativité et l'innovation dont l'entreprise a besoin afin de rester à la pointe de l'innovation et de la technologie. Le processus d'Édition d'un jeu vidéo, ou de développement d'Accessoires de jeux vidéo demande à des équipes venant d'horizons et de formations très diverses de collaborer ensemble. La diversité culturelle, la mixité des genres, la diversité des âges est source de créativité et aide les équipes à mieux comprendre les attentes des consommateurs et à répondre à leurs besoins partout dans le monde.

○ **La politique de lutte contre les discriminations**

		Groupe NACON			
<u>Effectif total et répartition par sexe, âge et zone géographique</u>		31/03/2020		31/03/2019	
		Qté	%	Qté	%
EFFECTIF TOTAL		512		378	
Répartition de l'effectif par:					
TYPE D'EMPLOI	Temps Plein	489	95,5%	355	93,9%
	Temps Partiel	23	4,5%	23	6,1%
STATUT	Cadres	226	44,1%	132	34,8%
	Autres statut	286	55,9%	246	65,2%
TYPE DE CONTRAT	CDI	457	89,3%	325	85,9%
	CDD	55	10,7%	53	14,1%
	Autres (Intérim, stages) ⁽¹⁾	24		35	
SEXE	Femmes	120	23,4%	87	23,1%
	Hommes	392	76,6%	291	76,9%
ZONES GEO.	France	376	73,4%	281	74,3%
	Reste de l'Europe	83	16,2%	54	14,3%
	Asie	11	2,1%	8	2,1%
	Autres	42	8,2%	35	9,3%

⁽¹⁾ Hors effectifs totaux

La répartition de l'effectif par type d'emploi et par sexe a fortement évolué sur la période : cette évolution s'explique par la nécessité de répondre au besoin du Groupe de réunir les compétences et les équipes indispensables à leur développement, notamment dans le métier du gaming au cœur de sa nouvelle stratégie. En découle la hausse des contrats CDI et des fonctions de Cadre. Le CDD ou l'apprentissage peuvent être utilisés comme un outil de recrutement en vue de l'embauche ultérieure sous forme de CDI. Au 31 mars 2020 les filiales implantées hors du territoire français représentent environ 26,6% de l'effectif total Groupe contre 25,7% au 31 mars 2019. Les salariés de ces filiales ont des contrats de travail de droit local.

Le Groupe n'a pas mis en place de politique particulière mais il favorise une diversité culturelle.

Ainsi le Groupe est présent dans 10 pays répartis sur plusieurs continents et cultive cette diversité culturelle nécessaire à la bonne compréhension des besoins de ses consommateurs et à une meilleure adaptation de nos produits aux différences culturelles.

○ **Une pyramide des âges équilibrée**

La répartition s'établit comme indiqué ci-dessous :

		Groupe NACON			
<u>Pyramide des âges</u>		31/03/2020		31/03/2019	
		Qté	%	Qté	%
Tranche d'âge	<=25 ans	72,3	14,1%	52,5	13,9%
	de 26 à 35 ans	232	45,2%	172,5	45,6%
	de 36 à 45 ans	128	25,1%	90,3	23,9%
	de 46 à 55 ans	64	12,4%	47,0	12,4%
	> 56 ans	16,2	3,2%	15,8	4,2%

Tous les âges sont représentés dans l'effectif du Groupe. Néanmoins, avec 83,4% de la population dans

la tranche d'âge 20-45 ans, la pyramide des âges reflète une jeunesse de ses collaborateurs en ligne avec la jeunesse de l'industrie des jeux vidéo.

Son profil reste globalement stable en raison des effets conjugués liés à une ancienneté des effectifs en hausse et au nombre important de salariés rattachés sur l'exercice par le biais des acquisitions des studios de développement ou de recrutements ayant eu lieu et concernant majoritairement les tranches d'âge les plus jeunes.

○ **Mesures en faveur de l'égalité entre les femmes et les hommes**

Les 512 salariés du Groupe Nacon se composent de 23.4% de femmes et de 76.6% d'hommes, la part des femmes ayant légèrement décliné par rapport à l'exercice précédent du fait de l'acquisition de nouveaux studios de développement ayant une population largement masculine.

En termes de formation et de développement des compétences, les hommes et les femmes bénéficient du même niveau d'accessibilité.

Le Groupe veille par ailleurs à l'égalité de traitement entre les hommes et les femmes. Aucune différenciation n'est ni effectuée à l'embauche ni à la promotion professionnelle. A noter que 49,9% des managers sont des femmes.

Bien que les collaborateurs des studios soient majoritairement masculins, les femmes ne sont pas pour autant discriminées : le studio Cyanide a ainsi atteint la note de 87/100 à l'Index d'égalité Femmes-Hommes pour l'année 2019.

GROUPE NACON		
<u>Répartition homme / femme au sein de l'effectif</u>	31/03/2020	31/03/2019
% de femmes tops managers	23,5%	15,4%
% de femmes managers	26,4%	37,9%
% de femmes cadres	13,8%	13,5%
% de femmes agents de maîtrise	22,9%	29,6%
% de femmes employées	28,4%	24,0%

Les Top Managers se définissent comme les membres du Comité de Direction du Groupe incluant les directeurs des filiales.

Un manager se définit comme une personne ayant des responsabilités importantes dans l'entreprise et étant responsable hiérarchiquement d'au moins une personne (incluant également les stagiaires non pris en compte dans les effectifs)

Un cadre se définit comme un salarié ayant des responsabilités importantes dans l'entreprise qu'il n'ait ou qu'il n'ait pas de collaborateurs sous sa hiérarchie.

Un agent de maîtrise se définit comme un salarié doté de responsabilités en termes d'encadrement d'une équipe, avec un niveau de responsabilité moindre que celui d'un cadre.

○ **Mesures en faveur de l'emploi et de l'insertion des personnes handicapées**

Le groupe Nacon emploie 4 salariés en situation de handicap.

<u>Emploi de personnes en situation de handicap</u>	31/03/2020	31/03/2019
Nombre de personnes	4	6
Taux d'emploi	0,8%	1,6%

Concernant l'obligation d'emploi de travailleurs handicapés, l'effectif à prendre en compte étant celui du personnel présent au 31/12/19, Nacon, du fait de sa création récente, n'a pas pu proratiser sur l'année ; par conséquent l'effectif d'assujettissement était de 92 au 31/12/2019 avec une obligation légale d'emploi de 5 bénéficiaires.

Nacon, bien qu'ayant employé 2 bénéficiaires à mi-temps mais qui ont dû être proratisés à partir du 1^{er} novembre 2019, a manqué de 4.16 unités après minoration pour remplir ses obligations et a donc versé à l'AGEFIH une contribution de 17K€. Nacon compte bien entreprendre en 2020 les démarches nécessaires afin de remplir au mieux ses obligations légales pour l'emploi de travailleurs handicapés.

A noter également la démarche du Directeur de l'Edition de Bigben Interactive SA qui a initié en 2017 un partenariat avec Game Lover et a poursuivi ce partenariat depuis. Cette association sous l'égide des Papillons Blancs de la Région Hauts de France, regroupe une dizaine de personnes en situation de handicap éditant un blog d'information sur le jeu vidéo. L'objectif de la collaboration est de prendre en considération une série de déficiences (visuelles, psychomotrices, cognitives, psychiques, mauvaise perception de la 3D, autisme, etc.) auxquelles peuvent être confrontés certains joueurs de jeux vidéo souffrant de handicaps afin de trouver des moyens pour leur faciliter l'accessibilité aux jeux vidéo. Un spécialiste en accessibilité du Conservatoire National des Arts et métiers (CNAM) y apporte son expertise. Ce partenariat qui s'inscrit dans une démarche altruiste et caritative de la part de Bigben devrait également permettre d'anticiper la loi fédérale américaine qui rend obligatoire l'accessibilité aux jeux vidéo pour tous et qui devrait être promulguée aux Etats Unis dès 2020.

Les problématiques d'accessibilité sont également au cœur des priorités des nouveaux studios acquis par le Groupe et sont, en tant que telles, régulièrement à l'agenda de leurs réunions.

Enfin, le studio Eko software a organisé avec la société Pidiem une demi-journée de sensibilisation collective ouverte à tous les salariés et a organisé avec cette même société un accompagnement individuel des salariés motivés par la problématique « handicap & santé au travail ».

5. Risques environnementaux, politiques menées et leurs résultats

Le Groupe a mis en place des mesures vouées à modérer les trois risques environnementaux mentionnés en section 3.

Le Groupe n'a pas de site de fabrication, la fabrication des produits étant réalisée par des sous-traitants. Il n'existe pas au sein du Groupe de services internes de gestion de l'environnement.

L'organisation du Groupe pour prendre en compte les questions environnementales et, le cas échéant, les démarches d'évaluation ou de certification en matière d'environnement consiste en une gestion de projet menée par les équipes existantes concernées. Les questions environnementales sont en effet suivies par différentes directions (administrative, logistique, R&D, marketing).

5.1. Gestion de l'énergie : surconsommation

5.1.1. Politiques menées

- **Utilisation durable des ressources**

Le Groupe sensibilise les salariés aux économies d'électricité et de chauffage et de nombreux sites ont déjà mis en place des actions visant à limiter leurs consommations énergétiques et leurs dispositifs de climatisation et d'éclairage :

- Les dispositifs de climatisation et d'éclairage du siège et de toutes les filiales sont coupés les soirs et durant le week-end.
- Plusieurs sites, notamment NACON SA disposent également de détecteurs de mouvements ou encore de systèmes d'extinction automatique des lumières afin d'ajuster au mieux l'éclairage aux besoins des collaborateurs
- Certains sites ont mis en place une politique d'extinction horaire de leur système de climatisation, notamment les filiales d'Europe du Sud très concernées par le sujet ; le bâtiment de la filiale espagnole est classé comme « Centre intelligent » et utilise une climatisation

naturelle légère et solaire. A noter que depuis juin 2017, la filiale belge loue des bureaux dans un espace de coworking. Elle ne gère plus l'approvisionnement en énergie mais veille à mettre hors tension tous les appareils électriques et informatiques

- l'achat de matériel à l'efficacité énergétique accrue est une initiative de plus en plus répandue au sein des filiales. Certains sites, tels l'Allemagne, privilégient l'éclairage LED pour ses propriétés moins consommatrices d'énergie ou pour un éclairage plus efficient.

5.1.2. Résultats observés sur l'utilisation durable des ressources

- **Consommation d'eau et approvisionnement en eau en fonction des contraintes locales**

Les sites occupés par les sociétés du Groupe sont constitués exclusivement de locaux à usage de bureaux ou d'entrepôts de stockage.

La consommation de ressources en eau du Groupe se limite par conséquent à une consommation courante pour ce type de locaux.

<u>Eau (en m3)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Siège	457	
Logistique		
Filiales	52	96
TOTAL	509	96

L'approvisionnement en eau étant effectué directement auprès de réseaux locaux de distribution d'eau, le Groupe respecte de fait la réglementation en vigueur des pays en termes d'approvisionnement.

Le Groupe sensibilise également les salariés aux économies d'eau.

- **Consommation d'énergie, mesures prises pour améliorer l'efficacité énergétique et le recours aux énergies durables**

Les sites occupés par les sociétés du Groupe sont constitués exclusivement de locaux à usage de bureaux ou d'entrepôts de stockage.

La consommation de ressources en énergie du Groupe se limite par conséquent à une consommation courante pour ce type de locaux.

L'entrepôt de Lauwin Planque de la maison mère de NACON SA, qui lui fournit ses prestations logistiques, occupe un entrepôt de 29 000 m² à isolation renforcée assimilable aux normes RT 2012 permettant de réduire les dépenses de gaz dédiées au chauffage. En 2019/20, le réseau de chauffage sur Lauwin Planque a été intégralement modifié pour accorder de meilleures conditions de travail pour le personnel. L'installation d'une chaudière haute performance devrait notamment générer un meilleur rendement énergétique à l'avenir.

Aucune quote-part des frais d'énergie encourus par Lauwin Planque pour le compte de NACON SA et de ses filiales n'a été intégrée aux statistiques suivantes :

<u>Electricité (en kWh)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Siège	351 233	225 597
Logistique		
Filiales	381 967	88 874
TOTAL	733 200	314 471

La hausse des coûts d'électricité est liée aux nouveaux studios de développement qui ont rejoint le Groupe NACON. Les entités du Groupe NACON ne consomment pas de gaz.

5.2. Gestion des ressources et des déchets

5.2.1. *Politiques menées*

- **Formation et information des salariés en matière de gestion des déchets**

Le Groupe sensibilise les 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.

La sensibilisation et la formation des salariés sont organisées localement par chaque filiale.

- **Mesures de prévention des pollutions**

- **Mesures de prévention, de réduction ou de réparation des rejets dans l'air, l'eau ou le sol, affectant gravement l'environnement.**

Le Groupe n'ayant pas de site de fabrication, il n'est pas concerné par des rejets dans l'air, l'eau et le sol affectant gravement l'environnement et n'a pas mis en œuvre de mesures spécifiques.

En effet, le Groupe :

- émet peu de déchets dangereux tels que qualifiés par les législations en vigueur.
En particulier, l'entreprise NACON SA, collecte et recycle
 - les cartouches imprimantes auprès de la société CONIBI,
 - les piles et batteries auprès de la société SCRELEC lorsqu'elle n'en fait pas don à des associations. Ainsi la Société a donné 120 kg de piles en décembre 2018 à une école primaire locale dans le cadre de l'opération « Piles Solidaires ».
- n'est pas concernée par des déversements accidentels compte-tenu de son activité
- ne consomme de l'eau que dans un cadre domestique
- **Prise en compte des nuisances sonores et de toute autre forme de pollution spécifique à une activité**

Il n'existe pas de nuisances sonores spécifiques à l'activité du Groupe.

L'impact bruit de ses filiales est en effet faible, les entreprises étant principalement situées dans des zones logistiques ou tertiaires et travaillant uniquement en journée.

- **Utilisation des sols**

Aucune mesure spécifique n'a été prise par la Société.

- **Moyens consacrés à la prévention des risques environnementaux et des pollutions**

Le Groupe n'ayant pas de site de fabrication, il n'est pas concerné par des risques environnementaux et des pollutions liés à des activités industrielles et n'a pas mis en place de moyens spécifiques.

Le Groupe reste toutefois attentif à l'évolution des réglementations dans les pays où il est implanté.

- **Montant des provisions et garanties pour risques environnementaux**

Aucune provision et garantie pour risques en matière d'environnement n'a été comptabilisée.

- **Mise en place d'une économie circulaire**
 - **Prévention et gestion des déchets**
 - ✓ **Mesures de prévention, de recyclage, de réutilisation, d'autres formes de valorisation et d'élimination des déchets**

Le Groupe travaille sans cesse à l'optimisation de la forme et de la taille des emballages par rapport à la forme de ses produits afin de limiter les déchets d'emballage et essaye autant que faire se peut de récupérer et réutiliser des cartons.

En outre, les filiales sensibilisent continuellement les salariés à la réduction de leur consommation de papier de bureau, préconisant les impressions papier recto-verso (configuration des imprimantes par défaut en recto verso).

Plus particulièrement, chez Nacon SA

- les projets de recyclage lancés à l'initiative de collaborateurs (par exemple récupération de bouchons en plastique ou de papier au profit d'associations caritatives) ont été par le passé activement soutenus par la Société. Ainsi en 2018, 120 kg de piles ont été données à une école de Carvin dans le cadre d'une opération caritative « Piles solidaires »

Quant aux filiales étrangères et aux studios de développement, la plupart des sites déclarent recycler ou procéder au tri sélectif de leur papier, gobelets, piles ou cartouches d'encre une fois utilisés. Sensibilisés à l'impact écologique de la consommation de leurs déchets, les sites profitent des programmes municipaux ou gouvernementaux pour recycler leurs déchets via le tri sélectif dans les locaux ou zones de collecte ou en faisant appel à des sociétés externes spécialisées :

- En Allemagne, la société suit les règles allemandes de traitement des déchets ménagers et de bureau avec un tri des déchets organisé par nature (papier, plastique et déchets résiduels). Par ailleurs, la société a donné mandat à un entrepreneur spécialisé pour traiter tous les déchets d'emballages résultant de la distribution de ses produits aux détaillants et respecte la réglementation de conditionnement "VerpackV". Elle a également mis en place des processus EDI afin de diminuer sa consommation de papier.
- En Belgique : L'entreprise bénéficie des mesures d'optimisation quant à la limitation des déchets d'emballage. La fermeture de son entrepôt au cours de l'exercice diminue les emballages liés aux entrées de marchandises. En matière de recyclage, elle adhère également aux organisations suivantes : Valipac (gestion des emballages secondaires et tertiaires), Fost-Plus (gestion des emballages primaires), Bebat (recyclage des piles et batteries) et Recupel (gestion des appareils électriques et électroniques) ;
- En Espagne, la Société a confié la collecte, le traitement et la valorisation des déchets électriques et électroniques à Reinicia pour les produits mis sur le marché espagnol ; elle encourage également la transition vers les documents en support digital pour réduire la consommation de papier ;
- En Italie, la société recycle les emballages reçus, participe au recyclage des papiers, des piles, des cartons, des plastiques en suivant les règles de sa Commune et a mis en place des bonnes pratiques vertueuses comme l'impression papier recto-verso. En 2016/17, elle a également cherché à réduire la consommation de papier en mettant les documents sur support digital. Depuis 2017, la filiale est également associée au CONAI (Consortium pour la récupération et le recyclage des emballages) et au Consortium ECOEM pour la gestion des déchets électroniques (RAEE).

- **Actions de lutte contre le gaspillage alimentaire**

Le groupe, du fait de ses activités, n'est pas concerné par les problématiques de gaspillage alimentaire. Le groupe ne dispose pas de restaurant d'entreprise. Cependant, la plupart des sites du groupe mettent à disposition soit des réfectoires soit des salles de pause afin de permettre aux employés de se restaurer. La consommation des produits alimentaires n'est donc que limitée aux besoins individuels de chaque employé ou invité de l'entreprise. Le groupe n'est pas non plus concerné par la lutte contre la précarité alimentaire ou le respect du bien-être animal et d'une alimentation responsable, équitable, et durable.

- **Protection de la biodiversité**

Du fait de son implantation en zones urbaines, aucun site de Bigben n'est implanté en proximité de zones riches en biodiversité.

5.2.2. Résultats observés

- **Consommation de matières premières et mesures prises pour améliorer l'efficacité dans leur utilisation**

La hausse de consommation de papier et carton du site de son prestataire logistique de Lauwin planque correspond à une activité de conditionnement du Groupe plus importante ainsi qu'à une fragmentation des commandes (les clients commandent de plus petites quantités mais plus régulièrement).

	<u>Papier / carton (en kg)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Consommation	Siège	1 258	1 233
	Logistique	56 280	16 998
	Filiales	2 619	2 170
	TOTAL	60 157	20 400

En France et en Allemagne, il existe un contrat avec des prestataires pour recycler les emballages des fournisseurs/distributeurs. Le site logistique de Lauwin Planque a ainsi décidé de contracter avec Dhesdin, Veolia et Deroo. Par ailleurs la majorité des filiales participent au tri sélectif papier / plastique / autres. La filiale italienne suit le programme municipal lié à la différenciation des déchets.

La hausse du recyclage de cartons/papier du site logistique suit la hausse des consommations de cartons.

	<u>Papier / carton (en kg)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Recyclage	Siège	2 383	2 891
	Logistique	60 393	29 476
	Filiales	2 292	2 613
	TOTAL	65 068	34 980

5.3. Impacts environnementaux - Emissions de gaz à effet de serre élevées

5.3.1. Politiques menées

Du fait de son implantation géographique, NACON n'est pas directement impacté par les conséquences du changement climatique. Le siège et les entrepôts logistiques du Groupe sont situés dans le Nord de la France. Les autres implantations du Groupe sont des bureaux localisés en Europe, au Canada et à Hong Kong. Par conséquent, les risques associés aux conséquences du changement climatique sont limités.

Compte tenu de l'activité de négoce de NACON, les principales sources d'émission concernent les déplacements de collaborateurs ou les événements organisés par le Groupe, les déchets et l'énergie consommée.

Les émissions de gaz à effet de serre associées aux consommations d'énergie des bâtiments ont été calculées et sont présentées ci-dessous.

- **Politique des déplacements internes**

Du fait de son activité, les collaborateurs du Groupe participent à de nombreux salons en France et dans le reste du Monde. Lors de ces déplacements, le Groupe favorise les déplacements en train comme moyen de transport dédié en France et les vols directs pour les déplacements internationaux. Le groupe encourage également l'usage des systèmes d'audio ou de vidéo conférences (Skype, Teams, etc.) en remplacement de certains déplacements en filiales.

Les filiales françaises en partenariat avec leurs partenaires loueurs mènent des efforts pour réduire le contenu carbone de leur parc automobile. La politique de ses filiales a pour ambition de limiter les impacts environnementaux générés par leur flotte automobile par la sélection de modèles de véhicules moins émetteurs. Ainsi Nacon détient de nombreux véhicules hybrides dans son parc automobile (6 véhicules sur un parc de 16 sont classés « hybrides », ce qui représente 37,5% en 2019/20) En particulier :

A l'étranger, d'autres filiales ont également fait preuve d'initiatives en la matière :

- Bigben Benelux a déterminé des limites d'émission de CO2 dans sa « car policy »
- Bigben Italie et Bigben GmbH ont équipé leurs équipes d'automobiles classées Euro 4, 5, 6

- **Gestion des opérations de transport de marchandises**

L'objectif du Groupe en matière de gestion des transports est d'une part d'assurer la disponibilité des produits à tous les clients dans le monde dans les meilleurs délais et d'autre part de réduire les impacts environnementaux liés à ses activités de transport tout en assurant les coûts les plus justes possibles.

Ses sous-traitants industriels étant basés en Asie cela nécessite en conséquence un acheminement maritime ou aérien entre la Chine et principalement l'Europe ou les USA.

Le Groupe a fait le choix d'externaliser l'exécution de ses transports, tout en gardant une expertise interne forte relative à la gestion des prestataires. Finalement ce sont les transporteurs choisis qui, par leurs équipements (modernité de la flotte, formation à l'éco conduite, bridage des moteurs, technologie de pneus, capacité de mesure des émissions etc.) déterminent en grande partie le niveau d'émissions de Gaz à Effet de Serre (GES).

En transport, les leviers principaux de réduction des émissions sont la réduction du recours à l'aérien en cas de rupture de stock. Une attention quotidienne est demandée aux services approvisionnement du site de Lauwin Planque qui lui fournit ses prestations logistiques pour une prise en compte des délais d'acheminement pour maximiser le chargement maritime.

Par ailleurs, le Groupe est également attentif aux actions mises en œuvre par ses partenaires et s'est donc entouré d'acteurs dont la diminution des émissions CO2 constitue une priorité.

C'est le cas également des filiales ayant recours à des prestations logistiques locales afin de servir certains clients aux exigences spécifiques. Ainsi l'Allemagne a recours aux prestations du transporteur DPD qui certifie « Zero émission » lors de la distribution de ses colis.

5.3.2. Résultats observés

<u>Emissions de CO₂ (en kg CO₂e)</u>	31/03/2020	31/03/2019
Emissions associées à l'électricité (en kg CO ₂ e)	82 033	63 023
Emissions associées au gaz (en kg CO ₂ e)		
TOTAL	82 033	63 025

6. Risques sociétaux, politiques menées et leurs résultats

Le Groupe a mis en place des mesures vouées à modérer le risque sociétal mentionné en section 3. Sur une démarche volontaire, le Groupe a également documenté les autres mesures sociétales auxquelles elle s'astreint tant en termes d'intégration territoriale qu'en matière de sécurité de ses consommateurs.

6.1. Gestion des fournisseurs et prestataires

6.1.1. Politiques menées

- **Politique d'achat et prise en compte des aspects « RSE » lors des négociations avec les fournisseurs et sous-traitants**

Les politiques Achats sont centralisées. Cette globalisation s'effectue en tenant compte des enjeux opérationnels et de l'importance des achats. Il n'existe pas à ce jour de politique achat relative aux problématiques environnementales, sociales ou sociétales formalisée à l'échelle du Groupe.

Néanmoins, chaque société essaye de prendre en compte dans leur politique d'achat les enjeux sociaux et environnementaux. La RSE (Responsabilité Sociétale et Environnementale) des fournisseurs et sous-traitants représente ainsi un des critères pris en compte lors des négociations avec ces prestataires.

Choix des sous-traitants hors transport

Le Groupe a recours à la sous-traitance dans le cadre de la production de tous ses produits. Elle utilise également la sous-traitance pour des études, des prestations de promotion et de marketing.

Le Groupe demande 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.

De plus, Nacon Hong Kong mène également en Asie des audits de toutes ses usines partenaires afin de s'assurer qu'elles respectent leur responsabilité sociétale. Depuis le 1er avril 2017, l'audit social a été rajouté à l'audit qualité appuyé par un formulaire d'audit social.

Enfin, la collecte et la valorisation de déchets est confiée à des « éco-organismes » comme Eco-Systèmes en France.

Choix des prestataires de transport

Le Groupe est attentif aux actions mises en œuvre par ses partenaires transporteurs et s'entoure d'acteurs dont la diminution des émissions CO2 et leur contribution au développement durable tout comme leur responsabilité sociale constituent une priorité.

- **Un suivi des principes du Global Compact des Nations Unies**

Comme indiqué en section 7, le Groupe respecte et promeut les conventions fondamentales de l'OIT suivantes :

- Respect de la liberté d'association et du droit de négociation collective
- Elimination des discriminations en matière d'emploi et de profession
- Elimination du travail forcé ou obligatoire
- Abolition effective du travail des enfants

De plus, depuis octobre 2016 la maison mère de NACON, Bigben Interactive a adhéré au Global Compact des Nations Unies, soutenant ainsi les dix principes concernant les droits de l'Homme, des normes internationales du travail, la protection de l'environnement et la lutte contre la corruption.

6.1.2. Résultats observés

Choix des sous-traitants hors transport

La plupart des usines de fabrication de nos produits Bigben sont certifiées ISO 9001 garant du processus «Système de management de la qualité», d'autres sont certifiées SA8000, standard de responsabilité sociétale qui défend des conditions de travail décentes, ou d'autres encore, à défaut du SA8000, possède le BSCI (« 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).

Choix des prestataires de transport

Lors de l'exercice 2019/20, le Groupe a principalement contracté avec les transporteurs suivants qui ont tous fait montre d'une politique RSE exemplaire :

Le premier transporteur du Groupe, CHRONOPOST a depuis 2015 restructuré ses engagements RSE autour d'une nouvelle politique : *DrivingChange*

- qui repose sur un socle commun constitué d'engagements fondamentaux : les droits de l'homme, les normes de travail (sécurité, handicap, diversité, égalité homme / femme) et de l'environnement (gestion des déchets, politique papier, certification ISO 14001) et
- qui se décline autour de 4 piliers en lien avec son coeur de métier :
 - l'engagement pour une livraison neutre en carbone sans surcoût pour le consommateur :
 - le défi d'une livraison urbaine intelligente
 - le soutien de l'entrepreneuriat innovant
 - le rapprochement entre l'entreprise et la société civile

CHRONOPOST a obtenu une note EcoVadis de 68/100 en 2019 (au niveau Gold depuis 2017). et fait partie des 10% des entreprises les mieux notées de son secteur.

Le deuxième transporteur du Groupe, Sogétra (filiale du groupe Bolloré Logistics) a lancé son programme « Powering Sustainable Logistics » en octobre 2018 :

- A travers ce programme, Bolloré Logistics contribue aux Objectifs de Développement Durable de l'ONU.
- Déployé à l'international, ce programme a pour objectif d'accroître la valeur environnementale et sociétale de Bolloré Logistics tout au long de la supply chain. En tant que moteur du développement local dans plus de 100 pays, Bolloré Logistics souhaite ainsi accompagner ses clients dans une croissance internationale pérenne et souligner son rôle engagé dans le commerce mondial durable

Le troisième transporteur du Groupe, 59 Express filiale de GEODIS a vu ses efforts en matière de RSE à nouveau reconnus en 2018, par la principale agence de notation RSE au monde : EcoVadis, qui délivre une évaluation des performances sociales et environnementales des supply chains mondiales, a attribué à GEODIS le niveau or grâce à la note globale de 70/100 obtenue pour sa démarche RSE, ce qui place GEODIS dans le top 1 % des 30 000 entreprises de la catégorie « transport routier de marchandises ». GEODIS a l'intention d'aller encore plus loin en matière RSE : début 2018, GEODIS a ainsi annoncé une ambition mondiale de réduction de 30 % de ses émissions de gaz à effet de serre d'ici 2030.

Le quatrième transitaire du Groupe, Kühne & Nagel, a mis l'Environnement au cœur de ses grandes décisions : son plan "Net Zero Carbon" vise une réduction de CO2 dans les services de transport et de logistique partout dans le monde. Outre sa propre neutralité carbone, Kühne & Nagel propose à ses clients des solutions permettant de calculer et réduire l'empreinte carbone de leur chaîne logistique, en utilisant le big data et l'analyse prédictive, ainsi que de nouvelles plates-formes numériques prenant en charge la sélection des itinéraires et des modes de transport les plus économes en CO2.

Le cinquième transporteur du Groupe, TNT International, a également rejoint le Pacte mondial des Nations Unies. Il a développé un programme environnemental qui place les enjeux environnementaux et énergétiques au cœur de son métier, en prenant en compte les attentes de ses collaborateurs, clients, partenaires ou fournisseurs et articulé autour de 3 axes opérationnels :

- Des véhicules et bâtiments innovants
- Des collaborateurs mobilisés
- Un modèle opérationnel efficace (Optimisation de son réseau, de ses tournées et de ses moyens de transport, anticipation des évolutions des politiques urbaines vers une logistique urbaine durable)

6.2. Intégration territoriale

6.2.1. *Politiques menées et résultats observés*

- **En matière d'emploi et de développement régional**

Le Groupe contribue au développement de l'emploi local principalement par la création d'emplois du fait du faible recours à la sous-traitance et au choix de l'implantation de son siège dans la Région « Hauts de France ».

Le Groupe a également à cœur de « faire vivre le tissu local » par l'intermédiaire des prestations de services auxquelles il a recourt.

- Ainsi Nacon SA privilégie des fournisseurs locaux pour
 - ses prestations marketing d'impression, de photographie, de booking de lieux pour les prises de vues, de booking de models
 - les prestations fournies par les laboratoires de tests agréés : l'un des laboratoires utilisés pour l'assistance à l'émission des certificats de conformité de ses produits avec les normes européennes et les tests « d'autocontrôle » (suite aux tests effectués en Asie) est originaire de la métropole lilloise et plus particulièrement de Lesquin (Iryos anciennement By Expert)
 - ses prestations d'hébergement de serveurs qui sont procurées par la société OVH, qui, basée à Roubaix, est également un acteur réputé pour son engagement éco-responsable et écologique.
 - et toute autre prestation effectuée dans le cadre d'une relation qualité/prix compétitive

Le Groupe est engagé depuis plusieurs années dans une démarche volontariste en matière d'insertion professionnelle des jeunes.

- A ce titre, une politique de recours à l'apprentissage, aux contrats de professionnalisation et aux stages a été développée depuis plusieurs années par les filiales françaises. Ainsi en mars 2020 :
 - Au cours de l'exercice, Nacon a accueilli 4 collégiens en stage d'observation et 3 stagiaires pour une période de plus d'un mois. A ce jour, la société comptabilise à son actif 2 stagiaires et un apprenti. Les stagiaires et alternants proviennent d'écoles locales comme Efficom, ISEN, e-artsup, Gaston Berger...
 - Les studios ont accueilli de nombreux stagiaires au cours de l'année pour les former au métier de développeur (ils étaient encore au nombre de 20 dans leurs effectifs à fin mars 2020) et certains stages ont débouché sur un contrat (CDD ou CDI).

En outre, le Groupe NACON a renouvelé en 2019/2020 son engagement dans plusieurs actions menées spécifiquement en direction des étudiants et jeunes diplômés, notamment :

- De nombreux partenariats existent entre les équipes « Edition Gaming » du siège de Lesquin et l'établissement Rubika (SupInfoGame et ISD), école dépendante de la Chambre de Commerce de Valenciennes :
 - notre Directeur Marketing Edition a donné des cours de marketing et de business aux étudiants en 5ème année de Master 2 de SupInfoGame en 2017/2018 et

compte réitérer l'expérience à l'avenir. Un ou plusieurs membres du département Edition sont également membres du jury de fin d'année ou sont intervenants.

- De nombreux projets d'étude en design et développement ont été menés avec les étudiants de l'ISD lors des 10 dernières années (exemple : développement de gamme d'accessoires pour la PS Vita, projets de simulateurs, projet « made for Iphone controllers », etc.)
- A noter que le siège de Lesquin a recruté de nombreux étudiants de cette école au cours des dernières années qui ont rejoint les départements Edition et Design d'accessoires de jeux vidéo et en accueille d'autres en stage.
- Le département Design d'accessoires de jeux vidéo collabore aussi régulièrement avec l'EDNA (Ecole de Design de Nantes Atlantique) et a d'ailleurs embauché un de ses élèves en janvier 2018 ;
- Nacon SA est aussi partenaire de l'école AMOS de management sportif qui incorpore un module de formation à l'eSport et qui a inauguré ses nouveaux bâtiments lillois le 20 mars 2018. Un collaborateur de l'équipe « Edition Gaming » donne d'ailleurs des cours de « marketing sportif » aux classes de Master 1 et 2.
- Une collaboration a aussi commencé
 - avec l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) d'Angoulême : le Responsable Producer sera ainsi jury de fin d'année.
 - Avec L'ECV Bordeaux : participation au Jury Jeux vidéo 2020
 - avec Pole III D où un membre de l'équipe Edition a également été jury durant 2018/19
 - avec IIEM en partenariat avec les studios Cyanide et Big Bad Wolf
 - ainsi que la participation de 2 collaborateurs du pôle Publishing Paris à l'événement ISART
- Les studios nouvellement acquis depuis 2018 sont également investis dans des partenariats avec des écoles :
 - Ainsi, le Directeur créatif du studio EKO Software donne des cours à l'ISART Digital, école internationale d'enseignement supérieur de Jeu Vidéo & d'Animation 3D-FX, basée à Paris ainsi qu'à Montréal et Tokyo,
 - des collaborateurs de Cyanide et de BigBadWolf interviennent dans certaines écoles comme l'IIEM.

En Marketing :

De nombreux partenariats existent également entre et le département PAO et diverses écoles :

- Avec l'école de communication Esupcom de Lille
 - La responsable PAO a, par le passé, été intervenante dans cette école et membre du jury lors de la présentation par les étudiants en Master de leurs projets de fin d'étude ;
 - Des tables de travail ont ainsi été proposées fréquemment aux étudiants par le passé afin de les faire travailler sur des sujets concrets ; ainsi les sujets traités en 2017 étaient les suivants :
 - Rapport d'étonnement sur les marques Nacon® et Thomson®,
 - Etude de lancement de la manette REVOLUTION Pro Controller sous licence PlayStation®4 de SONY
 - Recherche de nouveaux motifs pour les tours Audio
- Avec l'ISCOM, Aston Lille ou l'IAE :
 - Accueil d'étudiants en contrats d'apprentissage ou contrat professionnels
- Avec le MJM Graphic Design
 - Participation par le passé à des « job datings »
- Nacon SA est partenaire de Paris Gaming School, école de formation aux métiers de l'eSport basée à Paris. Ce partenariat a notamment permis à l'entreprise en 2017/18 d'échanger sur les attentes des joueurs professionnels et de tester ses prototypes tout en équipant les étudiants en matériel NACON ;

De manière générale

- Un membre de l'équipe « Edition » a également été jury pour l'entrée en première année de l'école de commerce IESEG par le passé.
- Enfin, les collaborations régulières avec des écoles d'ingénieurs notamment l'ISEN dans le cadre de projets de développement ont été nombreuses par le passé.
- En Italie, la filiale collabore régulièrement avec plusieurs institutions (Centre de formation Professionnel (Ial et Promos) - Eurolavoro -Lycée) pour favoriser des périodes de stage scolaires. 2 employés de ces écoles ont été embauchés en 2016/17 tandis que la société a accueilli 5 filles pour le projet Alternance école-travail scolaire (ASL) en 2019/20.

Ces opérations illustrent la volonté du Groupe d'attirer et de recruter les talents en les sensibilisant dès les premiers contacts aux enjeux et responsabilités du secteur professionnel de nos filiales et à la réalité de ses métiers.

En outre, en France, les sociétés avaient l'habitude de favoriser les établissements régionaux pour l'attribution des taxes d'apprentissage (ISEN à Lille) et comptent reprendre ces mesures en 2020 suite à la réforme récente sur la formation et alternance qui a neutralisé la taxe d'apprentissage en 2019.

- **Sur les populations riveraines ou locales**

Du fait de son activité de distribution, NACON n'est pas directement concerné par les incidences sur la population riveraine et locales.

- **Conditions du dialogue avec les parties prenantes (communauté, associations, institutions sociales)**

Le Groupe n'a pas mis en place de politique particulière.

Néanmoins, les initiatives engagées depuis 2018/19 par le Groupe reflètent l'engagement pris par celui-ci. En effet, les actions de partenariat qu'elles soient réalisées de concert avec les établissements scolaires locaux, les associations ou les institutions gouvernementales, ont en commun leur investissement dans l'apprentissage des compétences liées aux nouvelles technologies et à l'univers du jeu vidéo, de l'Audio ou de la Téléphonie.

En particulier, les partenariats dans notre métier d'Edition sont nombreux :

Au niveau National :

- Nacon, par le biais de sa cotisation groupe qui incorpore les nouveaux studios de développement récemment acquis ainsi que l'équipe Edition du siège, est également membre du syndicat professionnel de l'industrie du jeu vidéo SELL. La Directrice de production du studio KT Racing (Kylotonn) nouvellement acquis est également représentante au Conseil d'Administration du SELL. Le Groupe peut ainsi représenter ponctuellement l'industrie du jeu vidéo, notamment lors de conférences, en expliquant les mécanismes concourant à la création, au développement et à l'édition des jeux vidéo.
- Notre Directeur de l'Edition a été, de 2015 à 2017, membre de la Commission du Centre National du Cinéma et de l'image Animée (CNC) reliée aux Ministères de la Culture et de l'Industrie qui gère le fonds d'aide aux jeux vidéo.
- Il est également membre du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) duquel il a été il y a encore quelques années administrateur.

Au niveau Régional (région « Hauts de France ») :

- Notre Directeur de l'Edition a également de nombreux « mandats » en cours :
 - Il a été le président fondateur de l'association « Game Industry North » (GAME IN) pendant quatre ans et reste toujours un membre actif pour cette association qui regroupe aujourd'hui une trentaine d'entreprises régionales de la filière de jeux vidéo et qui organise de nombreuses conférences sur des thèmes divers et variés.
 - Dans le cadre de GAME IN, il a été également l'un des fondateurs en 2013 du

laboratoire spécialisé en playtests « Play in Lab » sur le site de la Plaine Images à Tourcoing. Cette coopérative dont Bigben est adhérent, vise à proposer à tous les acteurs de la filière « jeux vidéo » des tests d'usage permettant de faire évaluer leurs produits par un panel de consommateurs représentatifs de la cible visée

- En lien avec le Directeur du développement de la Plaine Images à Tourcoing et dans un cadre de mentorat, Bigben accueille également des délégations de start-ups afin qu'elles puissent présenter leurs produits voire se créer un réseau d'affaires. Ainsi, grâce à l'intermédiation de Bigben, un courant d'affaires s'est créé entre les studios de développement 3D Duo et Kylotonn
 - Notre Directeur Edition est d'ailleurs devenu en 2018 le Vice-Président de la French Tech Hauts de France chargé des missions à l'international et à l'export et, dans ce cadre a commencé un mentorat des start-ups de sociétés de la Plaine Images à Tourcoing.
 - Il a été également membre du jury d'attribution d'aides du Fonds d'aides « Expériences interactives » animé par l'organisme régional Pictanovo en charge des filières de l'image (audiovisuel, animation, cinéma, jeux vidéo) et basé à Tourcoing (Nord) pendant plusieurs années et a cédé temporairement sa place pour permettre une rotation des mandats.
 - Pour le compte d'EuraTechnologies (Pôle d'excellence économique dédié aux Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) de la métropole lilloise), il a fortement été impliqué dans le lancement de la « French Tech » depuis 2014 en obtenant des fonds du Ministère de la Culture.
 - A noter également la démarche du Directeur de l'Edition de Bigben Interactive SA, qui a initié en 2017 et poursuit activement depuis, un partenariat avec Game Lover. Cette association sous l'égide des Papillons Blancs de la Région Hauts de France, regroupe une dizaine de personnes en situation de handicap éditant un blog d'information sur le jeu vidéo.
- Tandis que la Trésorière Groupe est membre de l'antenne locale de l'Association Française des Trésoriers d'Entreprise, que la Responsable Ressources humaines est membre d'un club de Directeur des Ressources Humaines de la métropole lilloise.

Les filiales étrangères sont également investies dans leurs communautés :

- Bigben Benelux adhère à l'organisation suivante : 'Union Belge des Annonceurs (UBA)
- Bigben Italia fait partie d'IDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association) ex-AESVI (association des éditeurs et développeurs italiens de jeux vidéo).

• **Partenariats ou mécénats**

La plupart des actions de mécénat menées par les filiales sont décentralisées. Elles visent principalement au développement du bien-être de populations défavorisées ou des communautés locales :

- En soutien d'une cause d'intérêt général, Nacon SA a fait un don à la Fondation Goodplanet pour la promotion du développement durable et la sensibilisation de l'environnement
- En Allemagne, des donations de produits ont été faites par le passé à des associations de football locales organisant des tournois.
- Au Bénélux, des dons de produits à des associations de parents d'élèves ou associations locales sportives ont été faits.
- En Italie des dons ont été faits par le passé à des associations sportives.

6.3. Santé et sécurité des consommateurs

Pour assurer la sécurité de ses produits, NACON dispose dans les usines sous-traitantes d'une organisation et de processus exigeants. Le groupe mobilise des équipes dédiées au suivi et à la mise en œuvre des normes, des réglementations et des règles internes.

La sécurité est prise en compte dès la conception des produits : un produit doit répondre aux exigences nationales sur la sécurité du marché auquel il est destiné et également à des exigences internationales. De ce fait, les produits excèdent souvent les exigences locales sur la sécurité.

Avant la mise sur le marché, tous les produits doivent réussir un programme complet de qualification sur la sécurité des produits. Ces tests permettent d'évaluer les risques potentiels : physiques, chimiques et d'inflammabilité. Tous nos produits sont ainsi conformes aux exigences de la Communauté Européenne, tout comme aux dispositions légales et réglementaires, et sont vérifiés par des laboratoires d'essais indépendants.

NACON respecte scrupuleusement les normes en vigueur qui couvrent la sécurité électrique et d'utilisation de ses produits, et se conforme aux directives ROHS (Restriction sur l'usage de certaines substances dangereuses), DEEE (Déchets d'équipement électriques et électroniques) et au règlement REACH (Système d'enregistrement, d'évaluation et d'autorisation des substances chimiques) pour les produits concernés.

En ce qui concerne son métier Gaming, le Groupe s'engage dans la santé et la sécurité de ses consommateurs par l'intermédiaire des syndicats professionnels de l'industrie du jeu vidéo tel que le SELL en France.

Les équipes « software » travaillent en étroite relation avec les organismes de notation et de protection des consommateurs, dont les plus importants sont :

- PEGI (Pan European Game Information) pour l'Europe ;
- ESRB (Entertainment Software Rating Board) pour les États-Unis ;
- OFLC (Office of Film and Literature Classification) ou COB pour l'Australie ;
- USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – en français, Auto-contrôle des logiciels de divertissement) pour l'Allemagne ;
- CERO (Computer Entertainment Rating Organization) pour le Japon.

Ces organismes permettent d'informer les consommateurs de la nature des produits et de l'âge recommandé pour les utiliser en établissant des systèmes de classification par âge destinés à garantir un étiquetage clair des contenus des jeux vidéo par classe d'âge en fonction du contenu.

Chaque organisme est indépendant et fonctionne de façon différente.

D'autre part, en France les produits contiennent, conformément au décret du 23 avril 1996, un avertissement sur les risques d'épilepsie.

Certains fournisseurs « first party » demandent également à ce que des informations sur les risques similaires soient relayées sur leurs packagings ou dans les notices jointes aux produits. C'est le cas pour Sony, Microsoft et Nintendo.

7. Actions en faveur des droits de l'homme

- **Promotion et respect des dispositions des conventions fondamentales de l'OIT**

Le Groupe respecte les dispositions

- ✓ **Respect de la liberté d'association et du droit de négociation collective**

Le Groupe respecte la liberté d'association et le droit à la négociation collective (Cf. § 4.3).

- ✓ **Elimination des discriminations en matière d'emploi et de profession**

Le Groupe réunit des collaborateurs talentueux venant d'horizons et de profils différents (Cf. § 4.6.3). Par ses recrutements de profils variés, le Groupe s'efforce ainsi de lutter contre la discrimination sous toutes ses formes.

✓ **Elimination du travail forcé ou obligatoire**

Le Groupe s'engage à respecter les conventions de l'Organisation Internationale du Travail et notamment à ne pas recourir à de la main d'œuvre forcée et est attentive à ce que ses sous-traitants en Asie du Sud Est respectent eux-mêmes ces obligations.

✓ **Abolition effective du travail des enfants**

Le Groupe s'engage à respecter la Convention des Nations Unies sur les droits de l'enfant et les Conventions de l'Organisation Internationale du Travail et notamment à ne pas recourir à de la main d'œuvre infantile et est attentive à ce que ses sous-traitants en Asie du Sud Est respectent eux-mêmes ces obligations. De ce fait, le Groupe respecte pleinement les règles du « HK Labour Law » et les « Employment of Children Regulations ».

Il est intéressant de noter qu'en sus des audits sociaux menés par Nacon Hong Kong (Cf. § 6.2.2), nos inspecteurs qualité, qui sont présents tous les jours dans les usines, doivent reporter immédiatement auprès du responsable du département qualité de Nacon Hong Kong s'ils suspectent que des enfants travaillent dans une usine. Le Groupe est très vigilant sur ce point et n'a eu aucun cas de travail forcé ou obligé d'enfants répertorié au cours de l'année écoulée.

• **Choix des partenaires**

Puis, comme déjà indiqué précédemment, certaines actions menées par le groupe auprès des sous-traitants et partenaires notamment (par exemple l'audit social des usines asiatiques rajouté depuis le 1er avril 2017 à l'audit qualité et appuyé par un formulaire d'audit social) s'assurent de la prise en compte de la responsabilité sociale par ces derniers.

A ce jour, hormis le cas des actions sociales mentionnées, le Groupe n'est pas engagé dans d'autres actions en faveur des droits de l'homme.

8. LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET L'EVASION FISCALE

8.1. Les actions engagées pour la prévention de la corruption et leurs résultats

NACON rappelle l'obligation de loyauté dans les contrats de travail et souligne l'importance de ce principe au moment de l'embauche des nouveaux salariés.

Les procédures anti-corruption mises en place par le Groupe prennent plusieurs formes :

- Sa maison mère, le Groupe Bigben, a communiqué en 2016 une procédure « anti-Fraude » à toutes ses filiales et les a formées aux moyens de contrer toute tentative de fraude externe ; une mise à jour annuelle de cette procédure a été renvoyée en février 2017, en mars 2018, en mars 2019 et en mars 2020 aux filiales (dont Bigben Connected et Nacon SA). Les filiales informent ensuite leurs propres salariés.
- Il a aussi imposé à toutes ses filiales une procédure d'engagement de dépenses qui définit notamment les principes d'autorisation et de validation de dépenses en fonction de seuils.
- Le Trésorier Groupe a également accès aux positions bancaires journalières des filiales
- NACON considère également que la sécurisation des paiements et le contrôle strict des inventaires des produits permettent de prévenir les tentatives de corruption en interne.

Certaines filiales ont également accentué leurs actions anti-corruption dès 2016/17 :

- En Allemagne, Italie et en Espagne, des mentions concernant le devoir de loyauté ont été rajoutées aux contrats de travail
- Bigben Belgium s'impose également des pouvoirs limités par des signatures conjointes lors de l'exécution de paiements. Elle automatise son flux logistique et s'approvisionne au fil de l'eau auprès du centre logistique du groupe.

Concernant les sous-traitants :

- Lors de la sélection d'un nouveau sous-traitant important, l'usage est de mettre en place soit des procédures d'appels d'offres nécessitant plusieurs niveaux d'approbation pour leur validation soit d'obtenir a minima trois offres fournisseurs

- Il est également intéressant de noter que nos filiales d'Asie font signer un formulaire « Gift and Gratuities » à leurs fournisseurs (y compris leurs usines partenaires) stipulant le fait que Bigben n'acceptera aucun cadeau ou aucune gratuité.

A noter que le Groupe NACON, ayant désormais franchi le seuil des 500 salariés sera désormais soumis à la loi française SAPIN II – volet anti-corruption. A noter que sa maison mère, le Groupe Bigben, a mené depuis début 2019 un projet d'envergure afin de s'intégrer au plus vite dans le respect de la loi. Cette mise en conformité prévue initialement à l'automne 2019 et bien que fortement avancée a été décalée à 2020 du fait du projet d'introduction en bourse de sa filiale Nacon SA puis des mesures de confinement liées à la crise sanitaire Covid-19. En accord avec les 8 mesures préconisées par l'Agence française Anti-corruption (AFA), les mesures suivantes ont d'ores et déjà été décidées et sont dans l'attente d'être déployées dans le respect et les délais imposés par la réglementation française :

- Cartographie des risques anti-corruption
- Adoption d'un code de conduite anti-corruption intégré au Règlement intérieur
- Mise en place d'un dispositif d'alerte type « lanceur d'alerte/whistleblower »
- Mise en place de procédures d'évaluation des partenaires
- Mise en place de procédures de contrôles comptables et d'un dispositif de contrôle et d'évaluation interne anti-corruption
- Déploiement d'un module de formations « anti-corruption » appuyées sur des diapositives compréhensibles à destination des salariés concernés de toutes les filiales du Groupe.

8.2. Les actions engagées pour la prévention de l'évasion fiscale et leurs résultats

L'évasion fiscale n'a pas été identifiée par le Groupe NACON comme un risque significatif.

Chacune des filiales du Groupe NACON respecte ainsi les réglementations fiscales de son pays.

Sa maison mère, le Groupe Bigben, s'assure, en matière de prix de transfert, d'être en conformité avec les principes BEPS de l'OCDE, et dispose ainsi d'une documentation complète (« master file » et « local files ») lui permettant de justifier du caractère de pleine concurrence de ses transactions intra-groupe et de leur régularité fiscale.

9. *ANNEXE - Note méthodologique du reporting social, environnemental et sociétal*

La démarche de reporting RSE de NACON se base sur les articles L.225-102-1, R.225-105 et R.225-105-1 du Code de commerce français.

9.1. Période et calendrier de reporting

Les informations collectées couvrent la période du 1er avril de l'année N-1 au 31 mars de l'année N, à l'exception des informations relatives à la formation et aux entretiens de performance qui sont collectées sur la période du 1er janvier N-1 au 31 décembre N-1. La remontée de ces informations s'effectue à une fréquence annuelle à l'exception des informations relatives aux rémunérations et aux charges sociales qui sont remontées à une fréquence mensuelle.

Le reporting RSE suit le calendrier suivant :

Période	Activité
Début mars N	Instructions envoyées aux entités contributrices un mois avant la clôture annuelle (fichier Excel de reporting, explications, instructions, etc.)
Au cours du mois d'avril N	Remontée des informations qualitatives et quantitatives
Fin avril N	Consolidation des informations et rédaction du projet de rapport RSE
Fin mai N	Conseil d'administration approuvant les résultats

9.2. Périmètre

Le périmètre de reporting des informations RSE a pour objectif d'être représentatif des activités du Groupe. Il est défini selon les règles suivantes :

- Seules les sociétés consolidées dans les états financiers selon la méthode de l'intégration globale sont incluses dans le périmètre de reporting des informations RSE. (sont donc exclues les sociétés mises en équivalence)
- Les filiales acquises ou créées au cours de l'année N-1/N seront incluses au reporting de l'année N/N+1, afin d'adopter une démarche progressive.

Néanmoins, du fait de l'impact significatif sur les effectifs du Groupe des acquisitions/prise de participation dans des nouveaux studios de développement ainsi que de la création de nouvelles sociétés effectuées en 2019/20 et afin de faciliter la lecture de la déclaration de Performance Extra Financière, le Groupe a fait un écart à cette règle sur l'exercice 2019/2020 en décidant d'intégrer les sociétés concernées dans le chapitre des indicateurs chiffrés sociaux sur la base de la durée approximative pendant laquelle leur société aura appartenue au Groupe, c'est-à-dire :

- 7 mois pour Spiders SAS (du 1er septembre 2019 au 31 mars 2020)
- 8 mois pour RaceWard (du 1er août 2019 au 31 mars 2020)
- et 2 mois pour Nacon gaming Inc.

Pour rappel, en ce qui concerne les chiffres comparatifs, en 2018/2019, les studios nouvellement acquis avaient également été intégrés sur la base de la durée approximative pendant laquelle leur société aura appartenue au Groupe, c'est-à-dire :

- 9 mois pour Cyanide SA (du 1er juillet 2018 au 31 mars 2019)
- et 6 mois pour Kylotonn SAS et EKO Software SAS (du 1er octobre 2018 au 31 mars 2019)

Ces studios sont désormais intégrés à 100% dans les chiffres 2019/20 pour tous les indicateurs chiffrés.

- Les filiales cédées ou dont l'activité cesse au cours de l'année N-1/N sont exclues du périmètre de reporting de l'année N-1/N. Non applicable en 2019/20.

La mise à jour du périmètre pour le reporting de l'année N-1/N s'effectue au 31 mars de l'année N-1/N par la Direction du groupe.

Concernant le Groupe Nacon, issu de l'apport partiel d'actifs de la branche Gaming du groupe Bigben au 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1er octobre 2019, les mêmes principes ont été adoptés. Néanmoins, afin de faciliter la lecture de cette Déclaration de Performance Extra-financière du Groupe Nacon, certaines actions ont été mises en place afin de montrer ce groupe sous un angle RSE comme s'il avait existé depuis deux ans, notamment :

- Pour les sociétés ayant été transférées dans leur intégralité lors de l'apport partiel d'actifs au groupe Nacon (Bigben Italia, Bigben GmbH, Bigben Belgium, Games.fr, studios de développement)
 - Tous les chiffres annuels et statistiques au 31/3/20 ont été entièrement intégrés aux statistiques RSE du Groupe Nacon
- Pour les trois sociétés scindées lors de l'apport partiel d'actifs (Bigben Interactive SA, Bigben Interactive HK Ltd et Bigben Interactive Espana) :

- Chiffres comparatifs 2018/19 des indicateurs chiffrés scindés également entre Bigben et Nacon
- Montants annuels (formations, rémunérations, etc.) 2019/20 entièrement attribués à la société du Groupe de destination (Bigben ou Nacon)

Les spécificités liées à la restriction de périmètre concernant certains indicateurs sont précisées dans la partie « 9.6. Définitions des indicateurs et limites méthodologiques ».

9.3. Choix des indicateurs

Le choix des indicateurs s'effectue au regard :

- des impacts sociaux, environnementaux et sociétaux de l'activité des sociétés du Groupe,
- des risques associés aux enjeux des métiers exercés,
- de la mise en œuvre opérationnelle du suivi de la performance RSE du Groupe basée sur une sélection d'indicateurs fédérateurs.

9.4. Rôles et responsabilités

Les informations sont collectées de manière centrale ou auprès de chaque entité incluse dans le périmètre de reporting RSE à partir des sources suivantes : extractions du système de gestion de la paie, fichiers de suivi sous Excel, factures, etc.

Les informations quantitatives reportées par les filiales sont collectées par les responsables financiers des filiales sur la base d'un fichier Excel de reporting élaboré par la Direction de Nacon. Au sein des filiales, les responsables financiers collectent les informations auprès des interlocuteurs responsables des thématiques concernées.

Les informations qualitatives sont, quant à elles, collectées de manière centralisée par la Direction de Bigben Interactive.

Les informations sont contrôlées et validées par la Direction du Groupe.

9.5. Contrôles externes

En application des obligations réglementaires exigées par l'article 225 de la loi Grenelle 2 et son décret d'application du 24 avril 2012, Nacon a demandé à partir de cet exercice 2019-20 à l'un de ses Commissaires aux comptes un rapport comportant une attestation relative à l'établissement des informations devant figurer dans le rapport de gestion et un avis motivé sur la sincérité des informations publiées.

9.6. Limitation de périmètre et précisions méthodologiques

9.6.1. *Limitations de périmètre*

Information	Périmètre
Indicateurs environnementaux	
Déchets de papier/carton consommés et recyclés	Les déchets de papier et carton recyclés sont limités au périmètre de l'entrepôt logistique de Lauwin-Planque de sa maison mère Bigben Interactive (unique véritable entrepôt du groupe, les autres filiales n'étant que des bureaux), ainsi qu'aux quelques filiales du groupe (BBI Germany et BBI Hong Kong) recyclant leurs cartons/papiers de manière habituelle.
Tous indicateurs environnementaux	Les sociétés mises en équivalence (BBI USA) sont exclues du périmètre de ce rapport. A noter que BBI USA est une joint-venture qui n'a pas de salariés et qui est détenue à 50% par Nacon SA.

Information	Périmètre
Indicateurs sociaux	
Tous indicateurs sociaux	Les sociétés mises en équivalence (BBI USA) sont exclues du périmètre de ce rapport. A noter que BBI USA est une joint-venture qui n'a pas de salariés et qui est détenue à 50% par Nacon SA.

9.6.2. Précision méthodologique

Concernant les données sociales :

Information	Description
Effectif fin de période et répartition par : - Sexe - Age - Zone géographique	Nombre d'employés inscrits au registre de la paie au 31 mars de l'année N en contrats à durée indéterminée et à durée déterminée. Sont inclus les employés en congé parental, congé maternité ou congé pour longue maladie, et les alternants (contrats d'apprentissage et contrats professionnels). Sont exclus les mandataires sociaux, les stagiaires, les employés partis en pré-retraite et les employés en congé sabbatique. Les tranches d'âge définies sont les suivantes : ≤ 25, 26-35, 36-45, 46-55, ≥ 56. Les zones géographiques définies sont les suivantes : France, Reste de l'Europe, Asie, Autres.
Embauches externes	Nombre d'employés recrutés en CDI et CDD entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. Les renouvellements de CDD ainsi que les transformations de contrats ne sont pas associés à de nouvelles embauches.
Départs	Nombre d'employés en CDI et CDD ayant quitté l'entreprise entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N à l'initiative de l'entreprise (raison économique, faute grave, rupture conventionnelle, rupture période d'essai CDD/CDI, fin de CDD) et à l'initiative du salarié (démission)
Absentéisme total et ventilation : - Congés maladie - Congés paternité - Accidents du travail et de trajet - Congés sans solde - Congés paternité	Nombre de jours d'absence pour les différentes catégories calculés en jours ouvrés entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. L'indicateur « taux d'absentéisme » se calcule en divisant le nombre de jours total d'absence mentionné ci-dessus par l'effectif en fin de période et par un nombre de jours ouvrés de 235 jours.
Rémunérations de l'exercice	Le montant des rémunérations correspond à la masse salariale brute en comptes consolidés relatives des effectifs. Elle inclut les catégories suivantes : rémunération brute, congés payés, indemnités, avantages divers, prime intéressement et participation L'indicateur « rémunération moyenne par salarié » se calcule en divisant le montant des rémunérations mentionné ci-dessus par l'effectif en fin de période.
Charges sociales	Le montant des charges sociales correspond aux cotisations patronales (sécurité sociale, pôle emploi, retraite, prévoyance, mutuelle, médecine du travail, frais du comité d'entreprise, formation continue, participation titres restaurant, effort construction, taxe apprentissage).
Accidents du travail avec arrêt	Nombre d'accidents du travail reconnu comme tel par les autorités ayant eu lieu entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N et ayant entraîné un arrêt de travail.
Accidents du travail sans arrêt	Nombre d'accidents du travail reconnu comme tel par les autorités ayant eu lieu entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N n'ayant pas entraîné un arrêt de travail.
Accidents de trajet	Nombre d'accidents de trajet reconnu comme tel par les autorités ayant entraîné ou non un arrêt de travail entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.
Pourcentage de la masse salariale consacrée à la formation	Dépenses de formation Année calendaire N-1/ masse salariale N-1
Dépense de formation	Montant en euros des dépenses associées aux efforts de formation. Les dépenses prises en compte incluent le coût des prestations facturées par des prestataires externes dans le cadre de formations délivrées aux employés de BIGBEN INTERACTIVE, concernant calendaire l'année N – 1 ainsi que les frais de déplacement (transport, hébergement, repas) associés à des formations suivies ainsi que les coûts salariaux chargés. Les dépenses de formation au titre de l'année N sont les dépenses réalisées par l'ensemble des collaborateurs présents au 31 Mars de l'année N. Les dépenses des collaborateurs ayant quitté l'entreprise ne sont pas prises en considération.
Salariés formés	Nombre de participants (CDI et CDD) aux sessions de formation faisant l'objet d'une convention au cours de l'année calendaire N - 1 pour les sociétés françaises et année fiscale pour les autres sociétés. Les données sont issues des conventions signées avec les prestataires en charge de la formation. Un participant est comptabilisé autant de fois qu'il aura suivi de formations. Les salariés formés au titre de l'année N sont les collaborateurs présents au 31 Mars de l'année N. Les collaborateurs ayant quitté l'entreprise ne sont pas comptabilisés. L'indicateur « % de l'effectif moyen ayant été formé » se calcule en divisant le nombre total de salariés formés mentionné ci-dessus par l'effectif en fin de période.

Heures de formation	<p>Nombre d'heures de formation faisant l'objet d'une convention suivies par les employés (CDI et CDD) au cours de l'année calendaire N -1 pour les sociétés françaises et année fiscale pour les autres sociétés.</p> <p>Les données sont issues des conventions signées avec les prestataires en charge de la formation. Seules les actions de formation réalisées en présentiel par un formateur interne ou externe sont considérées.</p> <p>Les heures de formation comptabilisées au titre de l'année N sont les heures réalisées par les salariés inscrits dans les effectifs au 31 Mars de l'année N.</p> <p>Les heures de formations suivies par les collaborateurs ayant quitté l'entreprise ne sont pas prises en compte.</p> <p>L'indicateur « Nombre d'heures de formation moyen par salarié » se calcule en divisant le nombre total d'heures de formation mentionné ci-dessus par l'effectif en fin de période.</p>
Pourcentage de l'effectif ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel	<p>Salariés ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel :</p> <p>Pour les filiales françaises : au cours de l'année calendaire N - 1</p> <p>Pour les autres filiales : entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N / effectif fin de période entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N</p> <p>L'entretien d'évaluation annuel est formalisé par le biais du document intitulé entretien de progrès.</p>

Concernant les données environnementales

Information	Description
Consommation d'eau	<p>Consommation d'eau en m³ entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.</p> <p>Les données sont issues des factures du fournisseur d'eau ou de relevés de compteur.</p>
Achats de papier	<p>Achats de papier et carton mesurés en kg entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.</p> <p>Par convention, le Groupe considère que les achats de papier de l'exercice sont consommés sur l'exercice.</p> <p>A noter que l'activité de l'entrepôt logistique consiste à déballer les produits envoyés par les fournisseurs, les stocker puis les réemballer dans le format souhaité par le client final. Sont donc exclus de ce critère RSE les cartons d'emballage envoyés par les fournisseurs. Néanmoins, ces déchets de cartons étant recyclés, ils se retrouvent en majorité dans le critère sous-mentionné.</p> <p>Les achats de papier des entités commerciales ne représentent généralement que la consommation des photocopieurs.</p>
Déchets de papier et carton collectés	<p>Déchets de papier et carton mesurée kg entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.</p> <p>Les données sont issues des prestataires en charge de la collecte des papiers et cartons.</p>
Consommation d'électricité	<p>Consommation d'électricité en kWh entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.</p> <p>Les données sont issues des factures du fournisseur d'électricité ou de relevés de compteur.</p>
Consommation de gaz naturel	<p>Consommation de gaz naturel en m³ entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N.</p> <p>Les données sont issues des factures du fournisseur de gaz naturel ou de relevés de compteur.</p>
Emissions de CO ₂ scopes 1 et 2	<p>Emissions de CO₂ associées à la consommation d'électricité et de gaz naturel.</p> <p>Les facteurs d'émission suivants sont utilisés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gaz naturel : 0,244 kgCO₂e / kWh PCI (Source : facteur d'émission Europe, base carbone ADEME 2015), facteur de conversion 1 m³ = 10,5 kWh PCI (Source : Agence Internationale de l'Energie) - Electricité : France : 0,0558 kgCO₂e / kWh, Belgique : 0,22 kgCO₂e / kWh, Allemagne : 0,461 kgCO₂e / kWh, Hong Kong : 0,766 kgCO₂e / kWh, Italie : 0,406 kgCO₂e / kWh, Espagne : 0,238 kgCO₂e / kWh (Source : base carbone ADEME, 2017).

A noter que le reporting environnemental n'intègre que peu de données relatives à l'empreinte environnementale des principaux fournisseurs du Groupe, hormis les prestataires de transport, le Groupe ne disposant pas à aujourd'hui de toutes ces informations.

Limites méthodologiques des indicateurs

Les indicateurs peuvent présenter des limites méthodologiques du fait :

- de l'absence d'harmonisation des définitions et législations nationales/internationales ;

- de la représentativité des mesures;
- des modalités pratiques de collecte et de saisie des informations.

10. Rapport d'un des commissaires aux comptes

NACON S.A.

Siège social : 396 rue de la Voyette, 59273 FRETIN

Rapport de l'organisme tiers indépendant sur la déclaration consolidée de performance extra-financière

A l'assemblée générale,

En notre qualité d'organisme tiers indépendant de votre société (ci-après « entité »), accrédité par le COFRAC sous le numéro 3-1049²⁹ et membre du réseau KPMG International comme l'un de vos commissaires aux comptes, nous vous présentons notre rapport sur la déclaration consolidée de performance extra-financière relative à l'exercice clos le 31 mars 2020 (ci-après la « Déclaration »), présentée de manière volontaire dans le rapport de gestion de Nacon, dans le respect des dispositions des articles L. 225-102-1, R. 225-105 et R. 225-105-1 du code de commerce.

Responsabilité de l'entité

Il appartient au Conseil d'administration d'établir une Déclaration conforme aux dispositions légales et réglementaires, incluant une présentation du modèle d'affaires, une description des principaux risques extra-financiers, une présentation des politiques appliquées au regard de ces risques ainsi que les résultats de ces politiques, incluant des indicateurs clés de performance.

La Déclaration a été établie en appliquant les procédures de l'entité (ci-après le « Référentiel »), dont les éléments significatifs sont présentés dans la Déclaration et disponibles sur demande au siège de l'entité.

Indépendance et contrôle qualité

Notre indépendance est définie par les dispositions prévues à l'article L. 822-11-3 du code de commerce et le code de déontologie de la profession. Par ailleurs, nous avons mis en place un système de contrôle qualité qui comprend des politiques et des procédures documentées visant à assurer le respect des textes légaux et réglementaires applicables, des règles déontologiques et de la doctrine professionnelle.

Responsabilité du commissaire aux comptes désigné OTI

Il nous appartient, sur la base de nos travaux, de formuler un avis motivé exprimant une conclusion d'assurance modérée sur :

- la conformité de la Déclaration aux dispositions prévues à l'article R. 225-105 du code de commerce ;
- la sincérité des informations fournies en application du 3° du I et du II de l'article R. 225-105 du code de commerce, à savoir les résultats des politiques, incluant des indicateurs clés de performance, et les actions, relatifs aux principaux risques, ci-après les « Informations ».

²⁹ Dont la portée d'accréditation est disponible sur le site www.cofrac.fr

Il ne nous appartient pas en revanche de nous prononcer sur le respect par l'entité des autres dispositions légales et réglementaires applicables, notamment en matière de lutte contre la corruption et l'évasion fiscale, ni sur la conformité des produits et services aux réglementations applicables.

Nature et étendue des travaux

Nos travaux décrits ci-après ont été effectués conformément aux dispositions des articles A. 225-1 et suivants du code de commerce, à la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention, et à la norme internationale ISAE 3000³⁰ :

- Nous avons pris connaissance de l'activité de l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation et de l'exposé des principaux risques ;
- Nous avons apprécié le caractère approprié du Référentiel au regard de sa pertinence, son exhaustivité, sa fiabilité, sa neutralité et son caractère compréhensible, en prenant en considération, le cas échéant, les bonnes pratiques du secteur ;
- Nous avons vérifié que la Déclaration couvre chaque catégorie d'information prévue au III de l'article L. 225-102-1 en matière sociale et environnementale ainsi que de respect des droits de l'homme et de lutte contre la corruption et l'évasion fiscale ;
- Nous avons vérifié que la Déclaration présente les informations prévues au II de l'article R. 225-105 lorsqu'elles sont pertinentes au regard des principaux risques et comprend, le cas échéant, une explication des raisons justifiant l'absence des informations requises par le 2ème alinéa du III de l'article L. 225-102-1 ;
- Nous avons vérifié que la Déclaration présente le modèle d'affaires et une description des principaux risques liés à l'activité de l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation, y compris, lorsque cela s'avère pertinent et proportionné, les risques créés par ses relations d'affaires, ses produits ou ses services, ainsi que les politiques, les actions et les résultats, incluant des indicateurs clés de performance afférents aux principaux risques ;
- Nous avons consulté les sources documentaires et mené des entretiens pour :
 - apprécier le processus de sélection et de validation des principaux risques ainsi que la cohérence des résultats, incluant les indicateurs clés de performance retenus, au regard des principaux risques et politiques présentés ;
 - corroborer les informations qualitatives (actions et résultats) que nous avons considérées les plus importantes présentées en Annexe. Nos travaux ont été menés au siège de l'entité consolidante.
- Nous avons vérifié que la Déclaration couvre le périmètre consolidé, à savoir l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation conformément à l'article L. 233-16, avec les limites précisées dans la Déclaration ;
- Nous avons pris connaissance des procédures de contrôle interne et de gestion des risques mises en place par l'entité et avons apprécié le processus de collecte visant à l'exhaustivité et à la sincérité des Informations ;
- Pour les indicateurs clés de performance et les autres résultats quantitatifs que nous avons considérés les plus importants présentés en Annexe, nous avons mis en œuvre :
 - des procédures analytiques consistant à vérifier la correcte consolidation des données collectées ainsi que la cohérence de leurs évolutions ;
 - des tests de détail sur la base de sondages, consistant à vérifier la correcte application des définitions et procédures et à rapprocher les données des pièces justificatives. Ces travaux ont été menés auprès d'une sélection d'entités contributrices³¹ et couvrent entre 24% et 96% des données consolidées sélectionnées pour ces tests ;
- Nous avons apprécié la cohérence d'ensemble de la Déclaration par rapport à notre connaissance de l'ensemble des entités incluses dans le périmètre de consolidation.

Nous estimons que les travaux que nous avons menés en exerçant notre jugement professionnel nous permettent de formuler une conclusion d'assurance modérée ; une assurance de niveau supérieur aurait nécessité des travaux de vérification plus étendus.

Moyens et ressources

Nos travaux ont mobilisé les compétences de quatre personnes et se sont déroulés entre avril et juin 2020 sur une durée totale d'intervention d'environ trois semaines.

Nous avons fait appel, pour nous assister dans la réalisation de nos travaux, à nos spécialistes en

³⁰ ISAE 3000 – *Assurance engagements other than audits or reviews of historical financial information*

³¹ Nacon SA et Cyanide SA

matière de développement durable et de responsabilité sociétale. Nous avons mené une dizaine d'entretiens avec les personnes responsables de la préparation de la Déclaration.

Conclusion

Sur la base de nos travaux, nous n'avons pas relevé d'anomalie significative de nature à remettre en cause le fait que la déclaration consolidée de performance extra-financière est conforme aux dispositions réglementaires applicables et que les Informations, prises dans leur ensemble, sont présentées, de manière sincère, conformément au Référentiel.

Paris-La Défense, le 18 juin 2020

KPMG S.A.

Fanny HOULLIOT
Associée
Sustainability Services

Stéphanie ORTGEA
Associée

Annexe

Informations qualitatives (actions et résultats) considérées les plus importantes

Dispositions en matière de qualité de vie au travail

Mesures de fidélisation des collaborateurs

Résultats en matière de diversité

Mesures en matière de gestion de l'énergie (politique d'extinction horaire des systèmes de climatisation, parc automobile)

Engagements en faveur de la gestion et du recyclage des déchets

Procédure "anti-fraude"

Audits qualité, sociaux et droits de l'homme des fournisseurs

Critères RSE considérés dans la contractualisation avec les fournisseurs.

Indicateurs clés de performance et autres résultats quantitatifs considérés les plus importants

Effectif total au 31 03 2020 et répartition par genre

Nombre d'embauches

Nombre de départs

Nombre de jours d'absence

Taux d'absentéisme

Nombre d'accidents du travail avec arrêt

Nombre d'heures de formation moyen par salarié

Consommation d'électricité

Consommation de gaz naturel

Consommation de papier carton

Quantité de déchets papier et carton recyclés

Emissions de CO₂ scopes 1 et 2 associées aux consommations énergétiques des bâtiments

6. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE

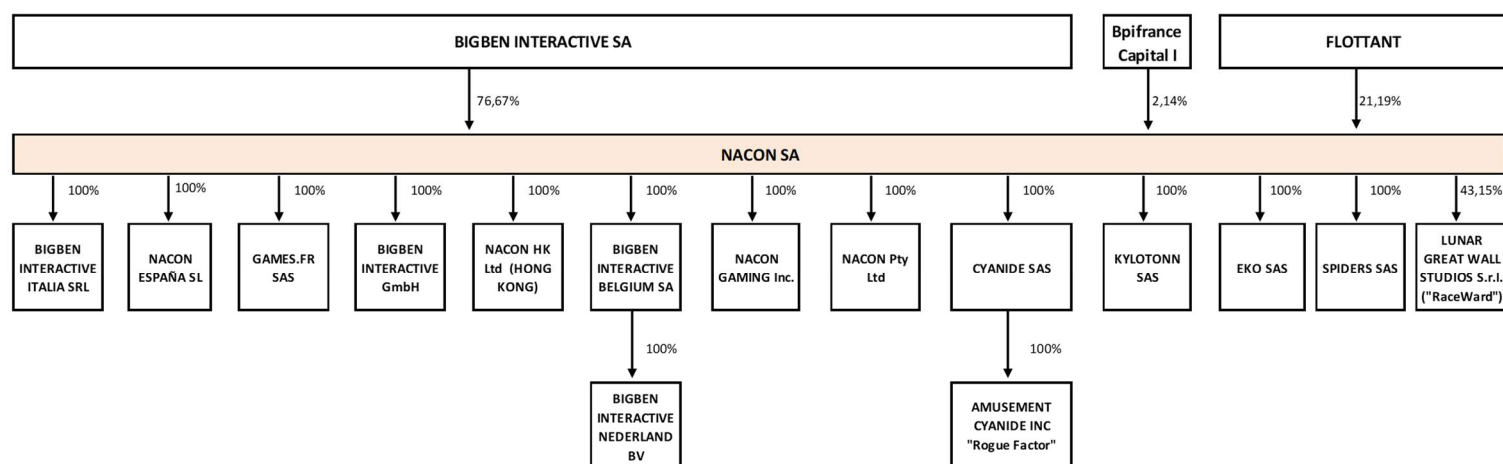
6.1 ORGANIGRAMME JURIDIQUE

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.

Pour mémoire, avec l'opération d'apport partiel d'actif du Pôle Gaming réalisé en date du 31 octobre 2019 par la société Bigben Interactive au profit de NACON, la société Bigben Interactive avait transféré à sa filiale NACON 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.

ORGANIGRAMME DU GROUPE



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.

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 (aux 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 est une société *Besloten Vennootschap* 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 soutient les activités commerciales du Groupe en Italie, 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.

NEWAVE ITALIA SRL

Au-delà des sociétés présentées dans le schéma ci-dessous, il convient d'indiquer que le Groupe disposait depuis mai 2011 d'une participation de 25,9 % au capital de la société italienne NEWAVE ITALIA SRL, spécialisée sur les activités de distribution de produits numériques. La structure a été mise en liquidation le 16 mars 2015 à l'initiative de son dirigeant.

Du fait de la faible probabilité de récupérer cet investissement (200 k€) déjà provisionné, cette participation a été déconsolidée à l'issue du premier semestre 2016/2017.

Nouvelles filiales issues du détournage de l'apport partiel d'actifs d'octobre 2019 de la branche Gaming de Bigben Interactive

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.

Sociétés nouvellement créées

NACON GAMING Inc.

La société NACON GAMING Inc. est une *Limited company* de droit américain, créée le 11 février 2020, immatriculée selon les Lois de l'Etat du Delaware où se situe son siège social. Elle dispose d'un établissement commercial à Seattle (Etat de Washington) et un établissement logistique à Santa Cruz (Californie).

Cette société soutient les activités commerciales du Groupe aux Etats-Unis, dans le secteur des jeux vidéo et des accessoires. Elle a vocation à développer les ventes des casques RIG™ ainsi que des autres produits du Groupe NACON sur ce territoire.

NACON Pty Ltd.

La société NACON Pty Ltd. est une *Proprietary Limited Company* de droit australien, créée le 17 mars 2020.

Cette société soutient les activités commerciales du Groupe en Australie, dans le secteur des accessoires de jeux vidéo et a vocation à développer les ventes des casques RIG™ ainsi que des autres produits du Groupe NACON sur ce territoire.

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 n'a plus d'activité et il est envisagé de la dissoudre.

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 :

- des facturations de coûts de développement des studios du groupe à la société NACON SA : chaque studio 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 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 pour 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 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 filiales³² de NACON qui continuent à vendre de façon limitée 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 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 31 mars 2020 : 6,1 M€ soit 4,7% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,
- 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 25 000 € 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 consolidés de la section 18.1.6.

³² 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 2 M€ 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 consolidés annuels du Groupe établis conformément aux normes IFRS telles qu'adoptées dans l'Union pour les exercices clos aux 31 mars 2018, 31 mars 2019 et au 31 mars 2020. Les lecteurs sont invités à lire la présente analyse de la situation financière et des résultats du Groupe pour l'exercice clos le 31 mars 2020, avec les états financiers du Groupe et les notes annexes aux états financiers présentés à la section 18.1.6 du présent document d'enregistrement universel et toute autre information financière figurant dans ledit URD.

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/mobile). 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. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Résultat opérationnel courant	22 620	12 542	3 728
Amortissements des immobilisations	25 741	20 817	10 864
EBITDA	48 361	33 359	14 591

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.

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 consolidés présents à la section 18.1.6.

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 bilanciaux).

7.1 SITUATION FINANCIERE

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 de la présente section 7 (Marge brute) ou juste en dessous (EBITDA).

Pour mémoire, 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 1er octobre 2019, ne dispose pas d'historique propre.

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 consolidés du Groupe pour les exercices clos les 31 mars 2019 et 31 mars 2020, tels qu'ils figurent à la section 18 du présent document d'enregistrement universel.

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.

Au-delà des comptes consolidés et combinés, figurent également en section 18 du présent document d'enregistrement universel les comptes sociaux de NACON clos au 31 mars 2020, ainsi que le rapport d'audit portant sur lesdits comptes sociaux.

7.1.1 Evolution de l'activité

Performance par métiers

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	95 568	100%	100%	100%
<i>dont</i> Accessoires	52 596	55 242	52 235	41%	49%	55%
Jeux physiques	20 471	29 931	25 619	16%	26%	27%
Jeux digitaux	48 940	20 332	9 196	38%	18%	10%
Autres	7 421	7 596	8 518	6%	7%	9%

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 titre de son exercice 2019/20, NACON enregistre un chiffre d'affaires de 129,4 M€ en croissance de 14,4 %, et ce malgré un 4^{ème} trimestre légèrement en baisse.

- Les jeux ont généré un chiffre d'affaires de 70,7 M€ soit une croissance de 40,6 %. Cette progression est portée par le succès des nombreux nouveaux jeux, dont *Warhammer® : Chaosbane* et *WRC8* qui a bénéficié d'une note Metacritic de 79 % pour PlayStation 4™. Les ventes digitales ont poursuivi leur forte progression pour atteindre 48,9 M€ contre 20,3 M€ pour l'exercice précédent. Elles représentent ainsi 70,5 % du chiffre d'affaires Jeux contre 41 % un an plus tôt. Cette croissance est conforme à l'évolution du marché et a connu un pic fin mars lié aux effets du confinement des populations.
- Les accessoires affichent un chiffre d'affaires de 52,6 M€, en baisse de 4,8 % sur l'exercice, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour PlayStation 4™.

Performance par trimestre

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.

en millions d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
1 ^{er} trimestre	30,5	24,3	15,8
2 ^{ème} trimestre	33,2	24,2	24,2
1^{er} semestre	63,7	48,5	40,0
3 ^{ème} trimestre	40,5	34,7	31,0
4 ^{ème} trimestre	25,2	29,8	24,5
TOTAL	129,4	113,1	95,5

Au cours de son dernier exercice 2019/20, alors que l'activité était en croissance significative durant la première partie de l'exercice, cette tendance s'est réduite au 3^{ème} trimestre, pour finalement même s'inverser en fin de période.

La croissance au 1^{er} semestre 2019/20 était 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 cette période du lancement de *WRC8* et *FIA European Truck Racing Championship*. Le titre *WRC8* a en particulier généré des ventes bien supérieures à celles de *WRC7* dans la phase de lancement. Les ventes digitales de la période représentaient 41 % du total contre 17 % un an plus tôt (+217 %), portées notamment par l'émergence de nouvelles plateformes de distribution.
- Les accessoires ont profité du démarrage de la commercialisation au Japon de la manette *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* pour PlayStation 4™ et du succès des accessoires développés pour le lancement de la Nintendo SWITCH Lite™. Leur chiffre d'affaires avait pu ainsi afficher une hausse de 27,2 % à 18,6 M€ sur ce 1^{er} semestre 2019/20.

Dans la continuité des deux trimestres précédents, l'activité du 3^{ème} trimestre 2019/20 affichait elle aussi une progression soutenue de ses ventes à 40,5 M€ (+16,4 % par rapport au 3^{ème} trimestre 2018/19) :

- Avec un chiffre d'affaires de 17,2 M€, en progression de 38,3 %, le segment Jeux a bénéficié notamment du lancement de plusieurs nouveaux titres, dont *Bee Simulator* et *Farmer's Dynasty* développés en partenariat avec des studios externes. En parallèle, les ventes digitales ont poursuivi leur essor et représentaient 70 % du chiffre d'affaires Jeux au 3^{ème} trimestre 2019/20.
- les accessoires étaient également en hausse de 6,8 % à 20,5 M€ grâce notamment à la sortie de la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour PlayStation 4™ en octobre 2019, qui a permis de consolider l'offre dans le segment premium, et à la poursuite des ventes des accessoires Nintendo SWITCH™.

Après 3 trimestre de hausse tangible de l'activité, les ventes de NACON se sont toutefois contractées au 4^{ème} trimestre de l'exercice 2019/20, le chiffre d'affaires reculant de 15,5 % notamment sur les accessoires en raison principalement d'un effet de base produits et dans une moindre mesure des conséquences de la crise sanitaire du Covid-19 avec la fermeture des points de vente retail.

- Les jeux restaient en forte hausse à 15,7 M€ (contre 10,4 M€ pour le 4^{ème} trimestre 2018/19)

grâce à l'essor des ventes digitales bénéficiant notamment de l'effet « confinement » qui a « boosté » les ventes. Ces dernières ont été multipliées par 2,7 sur la période et représentent un chiffre d'affaires de 11,0 M€ sur le trimestre contre 4,1 M€ au même trimestre de l'exercice précédent. Cette croissance des ventes digitales s'est appuyée sur un fort back catalogue qui s'étoffe au fil des années. Concernant les ventes physiques, les lancements d'*AO Tennis 2*, *Rugby 20*, *Overpass* et *TT Isle of Man 2* ont été conformes aux attentes.

- Les accessoires reculent fortement (8,5 M€ vs. 17,7 M€ un an plus tôt) en raison d'un fort effet de base produits (sortie au 4^{ème} trimestre 2018/19 des deux manettes *REVOLUTION Unlimited Pro Controller* et *Asymmetric Wireless* pour PS4™). En outre, la fermeture de nombreux magasins, liée à la crise du Covid-19, a également affecté les ventes d'accessoires lors de la deuxième quinzaine de mars 2020.

Ventilation du chiffre d'affaires par pays de clients facturés :

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	95 568	100,0%	100,0%	100,0%
<i>dont France</i>	27 419	34 503	19 112	21,2%	30,5%	20,0%
<i>Export</i>	102 008	78 597	76 457	78,8%	69,5%	80,0%

Alors qu'historiquement BIGBEN INTERACTIVE présentait la répartition de ses activités au niveau géographique par pays de destination (prenant en compte notamment en ce qui concerne les ventes digitales le pays final dans lequel les consommateurs finaux avaient téléchargé les jeux du Groupe par le biais de plateformes digitales), le tableau ci-dessus portant sur le périmètre NACON présente désormais la répartition des activités par pays de clients facturés. Cette approche met ainsi en avant plus strictement les clients effectifs du Groupe (sur la base de facturations émises), et non plus les consommateurs finaux utilisateurs des produits et services édités par NACON (informations issues de reportings internes).

Information sectorielle :

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, 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 de l'exercice 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, EKO et Spiders 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 est 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.

7.1.2 Evolution probable et activités de R&D

Information sur les implications de la crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)

La crise du Covid-19 a un double impact : négatif à court terme sur les accessoires mais positif sur les ventes digitales de jeux, l'effet cumulé étant légèrement négatif en termes de chiffre d'affaires mais positif en termes de résultat opérationnel compte-tenu des marges plus élevées du digital.

Sur le plan opérationnel, les services support et les équipes de développement ont été mises en télétravail dès mi-mars 2020. Le recours au chômage partiel a été limité à quelques collaborateurs dont l'activité était restreinte ou rendue impossible en télétravail. Comme décrit dans la Déclaration de Performance Extra-Financière de la section 5.7.4., NACON mène un plan de déconfinement drastique depuis mai 2020 afin de préserver la santé de ses collaborateurs et les tiers à leur retour dans les locaux de l'entreprise et de permettre une reprise progressive de l'activité dans le respect des règles de prévention sanitaire.

L'approvisionnement des accessoires auprès des fournisseurs du groupe est revenu à la normale dès mi-avril 2020. NACON peut s'appuyer sur le dynamisme de ses ventes digitales et a investi dans l'optimisation de ses sites e-commerce dédiés à ses principales gammes de produits.

Aucun retard majeur dans la sortie des nouveaux jeux n'est prévu. Le lancement de *TT Isle of Man 2* sur *Switch™*, *Tour de France*, *Pro Cycling manager* et *Hunting Simulator 2* au 1^{er} trimestre de l'exercice puis de *WRC9* au 2^{ème} trimestre de l'exercice devrait soutenir les ventes du 1^{er} semestre 2020/21 (début avril à fin septembre 2020). Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™, Nacon va déployer les casques RIG™ aux USA et en Australie.

NACON n'anticipe pas de difficultés de trésorerie dans les prochains mois, disposant de liquidités importantes liées à sa récente introduction en bourse qui lui avait permis de lever 109 M€ en mars dernier. Le Groupe déploie aujourd'hui ces nouveaux moyens financiers dans le cadre de son plan stratégique « NACON 2023 » tel que présenté au paragraphe 10.1.

Au-delà des informations ci-dessus, la Société n'identifie pas d'autres éléments ou facteurs de nature gouvernementale, économique, budgétaire, monétaire ou politique ayant influencé ou susceptible d'influencer, de manière directe ou indirecte, sensiblement ses activités au cours des 12 prochains mois.

Guidance - Exercice en cours et moyen terme

NACON constate que la crise du Covid-19 n'a plus d'impact sur les ventes d'accessoires et continue de booster les ventes digitales de jeux.

La société anticipe en conséquence pour l'exercice 2020/21 un chiffre d'affaires compris entre 140 et 150 M€ et cible une Marge Opérationnelle Courante de l'ordre de 18 %.

A moyen terme, le Groupe réitère ses objectifs financiers pour l'exercice 2022/23 d'un chiffre d'affaires compris entre 180 et 200 M€ et d'un taux de Résultat Opérationnel Courant supérieur à 20 %.

Activités de R&D

Se référer aux sections 5.5 et 5.7 pour plus de détails concernant les activités de R&D du Groupe.

Sur les exercices clos au 31 mars 2019 et 2020, 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€ et à 32,8 M€ sur l'exercice clos au 31 mars 2020.

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 bénéficie ainsi d'un crédit impôt jeux vidéo sur l'exercice clos au 31 mars 2020 de 3,0 M€.

7.2 RÉSULTATS D'EXPLOITATION

7.2.1 Analyse du résultat opérationnel courant

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Chiffre d'affaires	129 427	113 101	95 568
Achats consommés	(50 377)	(50 691)	(55 697)
Marge brute	79 050	62 410	39 872
<i>Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>61,1%</i>	<i>55,2%</i>	<i>41,7%</i>
Autres produits opérationnels	705	546	320
Autres achats et charges externes	(19 272)	(18 319)	(15 267)
Impôts et Taxes	(702)	(899)	(539)
Charges de Personnel	(10 985)	(9 834)	(9 299)
Autres charges opérationnelles	(436)	(544)	(496)
Amortissements des immobilisations	(25 741)	(20 817)	(10 864)
Résultat opérationnel courant	22 620	12 542	3 728
<i>Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>17,5%</i>	<i>11,1%</i>	<i>3,9%</i>

Calcul de l'EBITDA

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Résultat opérationnel courant	22 620	12 542	3 728
Amortissements des immobilisations	25 741	20 817	10 864
EBITDA	48 361	33 359	14 591
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>37,4%</i>	<i>29,5%</i>	<i>15,3%</i>

Avec une progression tangible de l'activité de 14,4 %, et une augmentation significative du poids du segment Jeux au sein de cette activité (54,6 % du chiffre d'affaires en 2019/20 contre 44,5 % du chiffre d'affaires lors de l'exercice précédent), le Groupe a enregistré une progression significative de son résultat opérationnel courant dont le montant s'élève à 22,6 M€ sur l'exercice 2019/20, contre 12,5 M€ à période comparable lors de l'exercice précédent (+ 80,4 %).

Cette évolution a été rendue possible par une augmentation significative du taux de marge brute (61,1 % du chiffre d'affaires lors de l'exercice 2019/20, contre 55,2 % lors de l'exercice 2018/19), en résultat de l'évolution du mix d'activités en faveur du segment Edition. Au-delà de la marge brute, la moindre croissance des charges externes (+5,2 %) et des charges de personnel (+11,7 %) par rapport à l'activité participent à la progression significative des résultats (à noter que l'essentiel des effectifs additionnels de ces dernières années a été affecté aux développements de jeux et leurs charges de personnel se retrouvent par là-même immobilisées).

Ainsi, le résultat opérationnel courant de 22,6 M€ tient compte de dotations aux amortissements des immobilisations pour un montant de 25,7 M€ lors de l'exercice 2019/20 (en hausse de 23,7 %), montant à mettre en regard de la montée en puissance de la qualité des jeux vidéo développés récemment sortis par le Groupe. 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.

L'EBITDA s'établit à 48,4 M€ au 31 mars 2020, en croissance de +45,0 % par rapport au 31 mars 2019. Le taux d'EBITDA ressort à 37,4 % du chiffre d'affaires, soit une augmentation de 7,9 points par rapport au 31 mars 2019.

A noter que l'EBITDA a été impacté positivement par la première application au 31 mars 2020 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.

L'application de la norme IFRS 16 a un impact négatif non significatif de (40 K€) sur le résultat opérationnel courant et a un impact positif de + 1,6 M€ sur l'EBITDA.

7.2.2 Résultat opérationnel non courant

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2018
Résultat opérationnel courant	22 620	12 542	3 728
Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires	17,5%	11,1%	3,9%
Plans d'actions gratuites et stock-options	(2 038)	(1 321)	(632)
Autres éléments opérationnels non récurrents	0	2 243	
Quote-part de résultat des sociétés MEE	(1)	(87)	57
Résultat opérationnel	20 580	13 377	3 152

Les éléments non récurrents se composent en cet exercice 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 2,0 M€ du fait des nouveaux droits à actions gratuites attribués aux salariés et mandataires sociaux des studios de développement nouvellement acquis. Lors de l'exercice précédent 2018/19, cette charge avait déjà augmenté 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 de l'exercice 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.

8. TRESORERIE ET CAPITAUX

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 2019 et au 31 mars 2020. Les lecteurs sont invités à lire la présente analyse de la situation financière et des résultats du Groupe pour l'exercice clos le 31 mars 2020, avec les états financiers du Groupe et les notes annexes aux états financiers présentés à la section 18.1.6 du présent document d'enregistrement universel et toute autre information financière figurant dans ledit URD.

Définitions et indicateurs alternatifs de performance :

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 « Bilan » l'*Etat de situation financière* des comptes consolidés présents à la section 18.1.6.

8.1 INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITÉS ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIÉTÉ

Chiffres clés du bilan au titre des 3 derniers exercices

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2020	mar. 2019	mars-18
Actifs non courants	105 758	80 370	26 790
Actifs courants	193 775	68 071	58 000
Total Actif	299 533	148 441	84 790
Total des capitaux propres	187 621	67 544	43 559
Passifs non courants	53 081	32 855	11 864
Passifs courants	58 831	48 042	29 367
Total Passif et Capitaux Propres	299 533	148 441	84 790

Actifs non courants :

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mars-18
Goodwill	29 072	23 454	1 088
Droit d'utilisation	3 512		
Autres immobilisations incorporelles	68 154	52 139	21 815
Immobilisations corporelles	1 006	950	362
Titres mis en équivalence	43	44	535
Autres actifs financiers	1 073	514	257
Actifs d'impôts différés	2 897	3 269	2 734
Actifs non courants	105 758	80 370	26 790

Le poste des actifs non courants a augmenté de 25,4 M€ entre le 31 mars 2019 et le 31 mars 2020 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 actifs non courants du Groupe présentent aujourd'hui des goodwill de l'ordre de 29,1 M€ relatives aux acquisitions des studios susmentionnés, ainsi que des autres immobilisations incorporelles pour 71,7 M€. Ces autres immobilisations incorporelles correspondent essentiellement à la hausse des coûts de développement de jeux vidéo, mais aussi aux actifs de la marque RIG™ repris en fin d'exercice 2019/20.

Comme indiqué au sein du chapitre 7, l'exercice 2019/20 a également été impacté par la première application au 31 mars 2020 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 3,5 M€ au 31 mars 2020,
- au passif du bilan : une dette de loyers représentative de son obligation de paiement des loyers futurs, – celle-ci s'élève à 3,5 M€ au 31 mars 2020 (dont 2,0 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.

Actifs courants :

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mars-18
Stocks	27 417	20 449	20 135
Créances clients	39 529	32 970	27 202
Autres débiteurs	11 763	6 787	4 083
Actifs d'impôts exigibles	4 137	1 096	
Trésorerie et équivalents de trésorerie	110 929	6 769	6 580
Actifs courants	193 775	68 071	58 000

L'augmentation du poste des actifs courants (hors trésorerie) est essentiellement due à une hausse des créances clients qui s'élevaient à 39,5 M€ au 31 mars 2020 (+19,9 % comparé au 31 mars 2019) et à une hausse des stocks qui s'élevaient eux à 27,4 M€ en fin d'exercice (+34,1 % comparé au 31 mars 2019). La croissance de l'activité et des ventes importantes en digital en fin d'exercice expliquent ces évolutions. Le niveau des stocks est impacté par l'effet Covid-19 et par le ralentissement important

des ventes de produits physiques en fin d'exercice, mais également par la reprise des casques RIG™ en mars 2020, impliquant une hausse de ce poste du bilan.

La trésorerie et équivalents de trésorerie s'élevaient à 110,9 M€ au 31 mars 2020, contre 6,8 M€ au 31 mars 2019, bénéficiant en particulier de la réalisation de l'introduction en bourse de la Société, par augmentation de capital, opération ayant permis à la Société de collecter 103,0 M€ net des frais.

Sources de financement

Au cours de l'exercice 2019/20, NACON a perçu un total d'environ 142,8 M€ de financements dont les principales sources sont :

- une augmentation de capital en numéraire de 103,0 M€ réalisée lors de l'introduction en bourse de la Société,
- de nouveaux emprunts contractés à hauteur de 36,1 M€
- des aides publiques issues des dispositifs de Crédit Impôt Jeux vidéo (CIJV/CITM) pour un montant de 3,0 M€,
- des remboursements de créances d'impôt issues des dispositifs de Crédit Impôt Recherche (CIR) de 0,7 M€

La contribution des principales sources de financements (emprunts bancaires et CIJV) au cours de la période présentée est détaillée dans les sections ci-dessous.

Financement par emprunts et trésorerie nette

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. De nouveaux emprunts ayant été souscrits depuis le transfert, 65,9 M€ restent à rembourser au 31 mars 2020.

Les 15,6 M€ d'emprunts « d'origine long terme » arrivant à échéance avant fin mars 2021 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 trésorerie nette du Groupe affichée au 31 mars 2020 se ventile de la façon suivante :

Chiffres clés des trois derniers exercices combinés

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019	mars-18
Trésorerie et équivalents de trésorerie	110 929	6 769	6 580
Endettement financier brut	68 140	44 953	17 157
Trésorerie nette / Endettement financier net	42 789	(38 185)	(10 577)
Ratio de Gearing	-22,8%	56,5%	24,3%
Trésorerie nette / Endettement financier net	(42 789)	38 185	10 577
EBITDA	48 361	33 359	14 591
Levier net (Endettement Net / EBITDA)	-0,9	1,1	0,7

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 l'exercice 2019/20, les studios du Groupe ont ainsi bénéficié d'un crédit impôt jeux vidéo à hauteur de 3,0 M€ au 31 mars 2020.

8.2 FLUX DE TRÉSORERIE

en k€	mar. 2020	mar. 2019	mars 2018
Capacité d'autofinancement	48 725	33 759	14 224
Variation du BFR	(23 067)	(12 268)	(1 161)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	22 613	19 848	12 064
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(42 849)	(43 579)	(18 624)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	126 687	22 436	12 501
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie	106 432	(1 294)	5 941
Trésorerie à l'ouverture	2 289	3 583	(2 358)
Trésorerie à la clôture	108 721	2 289	3 583

8.2.1 Flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation

en k€	mar. 2020	mar. 2019	mars 2018
Résultat de la période	15 300	10 706	2 169
<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	87	(57)
• Part revenant aux minoritaires	(44)		
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur	25 741	20 817	10 864
• Variation des provisions	41	83	12
• Plus et moins-values de cessions		(6)	(2)
• Résultat net du financement	944	706	478
• Autres produits et charges sans incidence financière	2 038	(922)	632
• Charge d'impôt	4 704	2 289	128
Capacité d'autofinancement	48 726	33 759	14 224
Stocks	(6 968)	(314)	(2 313)
Créances d'exploitation	(13 906)	(3 883)	(2 228)
Dettes d'exploitation	(2 194)	(8 072)	3 379
Variation du BFR	(23 067)	(12 268)	(1 161)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles	25 659	21 491	13 062
Impôt sur le résultat payé	(3 046)	(1 643)	(998)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	22 613	19 848	12 064

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2020, les flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation, positifs après impôts et intérêts payés, se sont établis à 22,6 M€ au 31 mars 2020, contre 19,8 M€ au 31 mars 2019.

Cette évolution s'explique principalement par :

- une capacité d'autofinancement en hausse significative (+ 44,3 %), qui continue de bénéficier de l'amélioration des résultats opérationnels. NACON affichait ainsi une capacité d'autofinancement de 48,7 M€ au 31 mars 2020,

- l'évolution du besoin en fonds roulement qui a généré une contribution négative de (23,1 M€) au 31 mars 2020, sous l'effet de l'évolution des postes correspondant aux actifs d'exploitation : progression des créances d'exploitation (poste des créances clients en hausse de 13,9 M€) et des stocks de produits (poste des stocks en hausse de 7,0 M€).

8.2.2 Flux de trésorerie provenant des activités d'investissement

en k€	Notes	mar. 2020	mar. 2019	mars 2018
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement				
Acquisition d'immobilisations incorporelles	2	(35 408)	(29 423)	(17 957)
Dont Amortissements des droits d'utilisation des locaux incorporés aux coûts de développement		622		
Acquisition d'immobilisations incorporelles nettes		(34 786)		
Acquisition d'immobilisations corporelles	3	(477)	(484)	(241)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles		0	38	3
Acquisition d'actifs financiers	5	(549)	(10)	(430)
Cession d'immobilisations financières		3	87	2
Dividendes reçus		0		
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise		(7 040)	(13 786)	
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT		(42 849)	(43 579)	(18 624)

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2020, les flux de trésorerie provenant des activités d'investissement se sont établis à (42,8 M€) au 31 mars 2020, contre (43,6 M€) au 31 mars 2019.

Cette évolution s'explique principalement par :

- la montée en puissance des efforts de NACON en particulier sur l'édition et le développement (35,4 M€ investis au cours du dernier exercice en augmentation de 20,3 % par rapport au montant de 29,4 M€ du 31 mars 2019),
- les montants nets décaissés (7,0 M€ au 31 mars 2020 contre 13,8 M€ au 31 mars 2019) au titre de compléments de prix sur les studios de développement *Cyanide* et *Eko Software* au 31 mars 2019 ainsi que pour les acquisitions / montée au capital des studios *Spiders* et *RaceWard* au 31 mars 2020.

8.2.3 Flux de trésorerie provenant des activités de financement

en k€	mar. 2020	mar. 2019	mars 2018
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Augmentation des capitaux propres	102 975		
Dividendes versés aux actionnaires de la mère			
Intérêts payés	(903)	(706)	(478)
Encaissements provenant d'emprunts	36 093	28 940	13 801
Remboursements d'emprunts ou dettes financières	(11 476)	(5 798)	(822)
Autre	(1)		
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	126 687	22 436	12 501

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2020, les flux de trésorerie provenant des activités de financement se sont établis à 126,7 M€ au 31 mars 2020, contre 22,4 M€ au 31 mars 2019.

Cette évolution s'explique principalement par :

- la réussite de l'introduction en bourse de NACON, opération ayant permis à la Société de collecter un montant net de 103,0 M€ en augmentation de capital,
- l'émission de nouveaux emprunts au cours de l'exercice pour un montant d'environ 36,1 M€ (notamment pour le financement de l'acquisition du studio de développement *Spiders* SAS ainsi

que des coûts de développement de ses nouveaux jeux vidéo) contre des remboursements d'emprunts réalisés durant cette même période de 11,5 M€ (flux net contributeur à hauteur de 24,6 M€).

8.3 INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS D'EMPRUNT ET STRUCTURE DE FINANCEMENT

8.3.1 Structure de financement

Au 31 mars 2020, la structure de financement du Groupe se présentait comme suit :

- des capitaux propres part du Groupe de 187,9 M€,
- un endettement financier net négatif à hauteur de (42,8 M€), tenant compte d'une trésorerie disponible de 110,9 M€ pour un volume de dettes financières de 68,1 M€.

Bien évidemment, la réussite de l'augmentation de capital de la Société dans le cadre de son admission sur Euronext participe largement à l'évolution favorable de ces agrégats, NACON ayant levé avec succès 103,0 M€ lors de l'opération en mars dernier.

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 des emprunts transférés sont restés identiques.

Durant l'exercice 2019/20, NACON a ainsi contracté pour environ 36,1 M€ de nouveaux emprunts (notamment pour le financement de l'acquisition du studio de développement *Spiders SAS* ainsi que des coûts de développement de ses nouveaux jeux vidéo) pour des remboursements réalisés durant cette même période de 11,5 M€ (flux net contributeur à hauteur de 24,6 M€).

8.3.2 Politique de financement

Les besoins de financement du Groupe ont été les suivants au cours des derniers 24 mois :

Actifs immobilisés : opérations de croissance externe et coûts de développement

Au cours de l'exercice 2018/19, Bigben Interactive avait 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 Interactive a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen-termes et de crédit-baux correspondants.

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 lieu.

Entre le 1^{er} avril 2019 et le 30 septembre 2019, Bigben Interactive avait également contracté des nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 19,0 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 par Bigben Interactive à NACON par le biais de l'apport partiel d'actifs du 31 octobre 2019 avec impact comptable rétroactif au 1^{er} octobre 2019.

Depuis octobre 2019, la société NACON, en son nom propre, a également obtenu la mise en place de deux crédits moyen-terme à 5 ans de 6,0 M€ et de 5,0 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, dont notamment l'acquisition des actifs RIG™ (casques Gaming et marque) auprès de Plantronics Inc, opération annoncée début 2020 et finalisée en mars 2020.

Le Financement du besoin en fonds de roulement (BFR)

Le Groupe a recours à des crédits court-terme et à l'affacturage pour le financement de son Besoin en Fonds de Roulement. Ainsi, notamment, NACON Hong Kong Ltd. dispose de certaines lignes de crédit court terme.

Emprunts sur location financement

En dehors de contrats portant sur des véhicules, 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, sont 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 aux annexes des comptes consolidés, et en particulier en ce qui concerne les covenants bancaires.

8.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR

Avec la réussite de son opération d'introduction en bourse et la levée de fonds pour un montant net de 103,0 M€ réalisée concomitamment, NACON considère aujourd'hui disposer des ressources financières pour déployer sereinement son plan stratégique à horizon 2023, stratégie devant permettre au Groupe d'atteindre un niveau de chiffre d'affaires compris entre 180 et 200 M€ pour une marge opérationnelle supérieure à 20 % (se reporter à la section 10 du présent URD).

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 www.pegi.info	—	—	—	—	—	—	—	—
7 www.pegi.info	✓	—	✓	—	—	—	—	—
12 www.pegi.info	✓	✓	✓	✓	✓	✓	—	—
16 www.pegi.info	✓	✓	—	✓	✓	✓	—	—
18 www.pegi.info	✓	✓	—	✓	✓	✓	✓	—

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

NACON constate que la crise du Covid-19 n'a plus d'impact sur les ventes d'accessoires et continue de booster les ventes digitales de jeux. La Société anticipe en conséquence pour l'exercice 2020/21 un chiffre d'affaires compris entre 140 et 150 M€ et cible une Marge Opérationnelle Courante de l'ordre de 18 %.

Le Groupe travaille activement au déploiement de son plan « NACON 2023 » afin d'accélérer son changement de taille sur ses deux marchés que sont les Jeux et les Accessoires.

Pour ce faire, les investissements dans de nouveaux jeux seront amplifiés afin d'optimiser leur qualité et d'en faire des références incontournables dans les genres cibles, permettant à Nacon de devenir l'un des éditeurs majeurs mondiaux de jeux AA. NACON entend ainsi poursuivre sa stratégie d'acquisition de studios qui lui permettra d'accélérer la montée en gamme de ses jeux.

Grâce à l'arrivée annoncée de la 5G qui permettra l'avènement du cloud gaming ainsi qu'au déploiement des modèles d'affaire GaaS (Game as a Service) qui accroîtront la durée d'exploitation des jeux et généreront des revenus récurrents, NACON va bénéficier en outre de leviers de croissance importants pour dynamiser ses ventes au cours des prochaines années.

S'agissant des accessoires, l'accent sera mis sur le développement de produits premium qui pourront se décliner pour tous types de joueurs, le rachat récent des casques RIG™ étant une illustration de cette stratégie.

Fort de cette dynamique, le Groupe réitère ses objectifs financiers pour l'exercice 2022/23 d'un chiffre d'affaires compris entre 180 et 200 M€ et d'un taux de Résultat Opérationnel Courant supérieur à 20 %.

10.2 TENDANCE, INCERTITUDE, CONTRAINTE, ENGAGEMENT OU EVENEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SENSIBLEMENT SUR LES PERSPECTIVES DU GROUPE NACON

Se référer au paragraphe 7.1.2. concernant les implications de la crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus).

11. PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE

Les prévisions pour l'exercice clos le 31 mars 2021 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 universel.

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 universel.

En outre, la matérialisation de certains risques décrits à la section 3 « Facteurs de risque » du présent document d'enregistrement universel 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 2021 conformément aux méthodes comptables appliquées dans les comptes consolidés du Groupe pour l'exercice clos le 31 mars 2020.

Ces prévisions reposent principalement sur les hypothèses suivantes pour l'exercice clos le 31 mars 2021 :

- l'absence de changement significatif dans le périmètre de consolidation par rapport au périmètre de consolidation au 31 mars 2020,
- des évolutions de marché en ligne avec les tendances présentées au paragraphe 5.2 du présent document d'enregistrement universel (notamment accélération de la digitalisation du marché et essor de l'eSport et du Cloud gaming) ainsi que des impacts circonscrits résultant de la pandémie Covid-19 tels qu'indiqués aux paragraphes 7.1.2 et 10.1,
- la poursuite des performances positives du Groupe telles qu'observés lors des derniers exercices, notamment la poursuite de l'attractivité des jeux édités par NACON et des marques Nacon® et RIG™ (récemment reprise) 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 universel et notamment la poursuite de la hausse des investissements en coûts de développements afin de 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,
- l'absence de changement significatif des conditions réglementaires et fiscales par rapport à celles en vigueur à la date du présent document d'enregistrement universel.

11.2 PREVISIONS DU GROUPE POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2021

La Société anticipe pour l'exercice 2020/21 un chiffre d'affaires compris entre 140 et 150 M€ et cible une Marge Opérationnelle Courante de l'ordre de 18 %.

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 Directeur Général ; 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 décisionnel.

Le Conseil d'administration réuni le 22 janvier 2020 a décidé de nommer Monsieur Alain Falc aux fonctions de Président-Directeur Général, sous condition suspensive de la 1^{ère} cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris. Monsieur Alain Falc exerce de façon effective son mandat depuis le 4 mars 2020.

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 sous condition suspensive de la 1^{ère} cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris. Monsieur Laurent Honoret exerce de façon effective son mandat depuis le 4 mars 2020.

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 ⁽¹⁾ Echéance du mandat : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	. Président SAS Games.fr . Président de Bigben Interactive ³³
Laurent HONORET	Directeur Général Délégué	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020 ⁽¹⁾ Echéance du mandat : indéterminée	

(1) Nommés sous condition suspensive de la 1^{ère} cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris. Cette condition a été levée le 4 mars 2020.

³³ Messieurs Alain Falc et Laurent Honoret, ont démissionné de leurs mandats respectifs de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive le 4 mars 2020 ; il est précisé que Monsieur Alain Falc conserve son mandat de Président du conseil d'administration de la société Bigben Interactive.

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 à la section 5.1.1.3.2.

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 Middenext. Lors de sa réunion en date du 28 février 2020, le Conseil d'administration a décidé de nommer la société Bpifrance Investissement en qualité de censeur, étant précisé que ce mandat prendra fin automatiquement au jour de la nomination de Bpifrance Investissement (ou d'un représentant désigné par le fonds Bpifrance) en qualité d'administrateur de la Société. Dans ce cadre, Monsieur Nicolas Parpex a été désigné comme représentant permanent de Bpifrance Investissement.

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 :

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 de Bigben Interactive* . Président SAS Games.fr 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 BOLLORE 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 : - Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré . 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'Odet SE. . Représentant permanent de Plantations des Terres Rouges au Conseil de Compagnie du Cambodge . Membre du Conseil de Surveillance de Sofibol - Autres fonctions et mandats :

				<ul style="list-style-type: none"> . Administrateur de Gameloft SE . Administrateur de Bigben Interactive <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré . Chairman et Director de Blue LA Inc . Director de Bolloré Services Australia Pty Ltd <p>- <i>Autres fonctions et mandats :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> . CEO et Chairman de la société Magic Arts Pty Ltd <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Représentant permanent de SocFrance au Conseil de Financière de l'Odet.
<p>Jacqueline De Vrieze</p> <p>Siège social de la Société</p>	Administrateur	<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> <ul style="list-style-type: none"> . Directeur Général SAS Games.fr . Administrateur de Bigben Interactive <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <p>Néant</p>
<p>Florence Lagrange</p> <p>11 rue Berryer, 75008 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> <ul style="list-style-type: none"> . Administrateur de Bigben Interactive . Présidente de Trusteam Lab <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <p>Néant</p>
<p>Sylvie Pannetier</p> <p>Siège social de la Société</p>	Administrateur	<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>	<p>Trésorière (salarié)</p> <p>Membre du comité d'audit</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <ul style="list-style-type: none"> Administrateur de Bigben Interactive <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>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>	Administrateur (représentant de Nord Sumatra, actionnaire principal de la société Bigben Interactive)	<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> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Au sein du Groupe Canal + :</i> . Président du Conseil de Surveillance de la SA Groupe Canal+, - <i>Au sein du Groupe Bolloré :</i> . Président et Directeur Général et membre du Comité de Direction de Bolloré Telecom, . Président de Compagnie de Treboul . Président de Rivaud Loisirs Communication . Président du Conseil d'Administration et administrateur de <i>Matin Plus</i> . Membre du Comité Stratégique de <i>2^{ème} Regard</i>. <p>- <i>Autres fonctions et mandats :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Administrateur de Bigben Interactive

				<p>Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices</p> <p>- <i>Au sein du Groupe Canal + :</i> . Président du Directoire de la SA Groupe Canal + - Président du Conseil de Surveillance de la SAS Studio Canal - Président du Conseil d'Administration de la SA Société d'Édition de Canal + . Représentant permanent de SECP au Conseil d'Administration de la SA Médiamétrie</p> <p>- <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 : . 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 Société Industrielle et Financière de l'Artois au Conseil d'administration de Rivaud Innovation</p>
<p>Richard Mamez</p> <p>6 Avenue de New York, 75 016 Paris</p>	Administrateur Indépendant	<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>Membre du comité d'audit</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : Président SAS TPI</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Administrateur de Bigben Interactive Pdt SAS Groupe Berger Gérant SARL Opus Musique Pdt de Parfam SAS Pdt de Aladin SAS Pdt Lampe Berger USA</p>
<p>Nicolas Parpex</p> <p>Représentant permanent de Bpifrance Investissement</p> <p>6-8 boulevard Haussmann 75009 Paris</p> <p>Nicolas Parpex, En nom propre</p>	Censeur	<p>1^{ère} nomination : 28 février 2020</p> <p>Echéance du mandat de censeur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Néant</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises : . Membre du Conseil d'administration de l'Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles, . Membre du Conseil d'administration de Média Participations Paris, . Censeur au Comité stratégique de BRUT.</p> <p>. Membre du Conseil de surveillance de BUFFET GROUP . Membre du Comité de surveillance de PLAYTIME</p>

				<p>. Censeur au Comité de surveillance de BELENOS . Censeur au Comité stratégique de The Dubbing Brothers Company</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Néant.</p>
--	--	--	--	--

** Messieurs Alain FALC et Laurent HONORET, respectivement Président Directeur Général et Directeur Général Délégué de la société Bigben Interactive ont démissionné de leurs mandats respectifs 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.*

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 Middledenext.

Il est précisé que lors de la prochaine assemblée générale devant se tenir le 30 juillet 2020, sera soumise au vote des actionnaires une résolution visant la nomination de BPI France Investissement en qualité d'administrateur, représentée par Monsieur Nicolas PARPEX. Cette proposition fait suite au protocole d'investissement conclu par BPI France Investissement dans le cadre de la participation de cet investisseur à l'opération d'introduction en bourse réalisée par la Société. Préalablement à la tenue de cette assemblée, il est rappelé que Monsieur Nicolas PARPEX, représentant de BPI France Investissement, est aujourd'hui censeur au sein du Conseil d'administration de NACON.

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 Middledenext. 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 Middlednext, 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 tout moment, 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 Middlednext, 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 BOLLORE : Administrateur

Expertise et expérience en matière de gestion.

Après des études à Gerson et à Saint-Jean-de-Passy, Sébastien BOLLORE 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 BOLLORE 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.

12.1.2.8 Conditions de préparation et d'organisation des travaux du conseil d'administration

Pouvoirs du conseil d'administration

Le Conseil d'Administration détermine la stratégie et les orientations de l'activité du Groupe soit l'ensemble de la société-mère et des filiales consolidées et en contrôle la mise en œuvre. Sous réserve des pouvoirs expressément attribués aux Assemblées d'Actionnaires et dans la limite de l'objet social, il se saisit de toute question intéressant la bonne marche de la société et règle par ses délibérations les affaires qui la concernent.

Règlement intérieur

Conformément à la recommandation N°6 du code MiddleNext, le Conseil d'Administration est doté d'un règlement intérieur mis en place le 22 janvier 2020 qui précise :

- les pouvoirs du conseil d'administration ;
- les règles de composition du conseil ainsi que les critères d'indépendance de ses membres ;
- la nature des devoirs des administrateurs et les règles de déontologie auxquelles ils sont soumis,
- les modalités de fonctionnement du conseil et les règles de détermination de la rémunération de ses membres.

Informations des membres du conseil d'administration

Les membres du conseil ont évalué qu'ils recevaient une information suffisante pour l'accomplissement de leur mission. Conformément à la recommandation N°11 du Code MiddleNext, les administrateurs reçoivent les informations et documents relatifs aux sujets à l'ordre du jour des réunions du conseil d'administration plusieurs jours avant la date de la séance. Ils ont ainsi l'opportunité de préparer les dossiers qui seront traités lors de la réunion. Les sujets particulièrement sensibles et urgents peuvent être débattus sans distribution préalable de documents ou avec communication préalable rapprochée de la date de la séance.

De plus, le président fait suite aux demandes des membres portant sur l'obtention d'éléments supplémentaires et les administrateurs sont en outre régulièrement informés entre les réunions lorsque l'actualité de la Société le justifie, conformément à la recommandation précitée.

Convocation du Conseil

Les statuts ne prévoient pas de règles dérogatoires du droit commun de convocation du Conseil d'Administration, qui se réunit aussi souvent que l'intérêt de la société l'exige. Un calendrier des conseils (au moins 6 par an) est établi en début d'exercice selon le cadencement des arrêtés de chiffre d'affaires et de comptes tandis que des réunions exceptionnelles peuvent être convoquées à tout moment en

fonction de l'actualité du Groupe.

Les convocations comportant l'ordre du jour sont adressées avant chaque réunion, les documents nécessaires à leur préparation étant diffusés par envoi séparé aux administrateurs.

Représentation des administrateurs

Le Conseil d'Administration ne délibère valablement que si la moitié au moins de ses membres est présente. En cas de partage, la voix du président de séance est prépondérante.

Invités du Conseil

Le Secrétaire Général du Groupe assiste à toutes les réunions du Conseil d'Administration et à l'intégralité des débats, il en assure le secrétariat. En cas d'absence, le Secrétaire Général est suppléé par la Directrice Financière Groupe.

Réunion et travaux du conseil d'administration et taux moyen de présence des administrateurs

Le fonctionnement du Conseil d'Administration (convocation, réunions, quorum, information des administrateurs) est conforme aux dispositions légales et statutaires de la Société. Il se réunit au minimum six fois par an, respectant en cela la recommandation N° 13 du code MiddleNext.

La fréquence des réunions du conseil d'administration dépend des échéances du calendrier financier et juridique (communication du chiffre d'affaires trimestriel et des résultats semestriels) et de tout sujet d'actualité en cours.

A titre d'exemple, ses réunions sont généralement décomposées en plusieurs parties comme suit :

- examen du plan d'affaires
- point sur l'activité et les données financières
- actualisation des prévisions annuelles
- arrêté des comptes,
- arrêté des comptes trimestriels et semestriels,
- examen des opérations en cours sur le développement des activités du groupe
- sujets de rémunération
- autres sujets opérationnels en cours
- questions juridiques
- autorisations diverses à conférer

Au cours de l'année 2019/2020, le conseil s'est réuni 10 fois. La fréquence envisagée pour l'exercice 2020/21 est d'environ 2 conseils par trimestre. Le Président conserve la possibilité de convoquer le conseil d'administration aussi souvent que les intérêts de la Société l'exigent.

Les commissaires aux comptes de la société ont été convoqués et ont assisté aux séances du conseil d'administration arrêtant les comptes annuels. La Directrice Financière Groupe participe régulièrement à ces réunions notamment pour présenter les comptes et recueillir toutes autorisations et fournir toutes explications permettant au conseil de prendre ses décisions en connaissance de cause.

Le règlement intérieur adopté le 22 janvier 2020 permet aux Administrateurs de participer à distance au Conseil : sont ainsi réputés présents, pour le calcul du quorum et de la majorité, les administrateurs qui participent à la réunion du conseil d'administration par des moyens de visio-conférence ou de télécommunication permettant leur identification et garantissant leur participation effective conformément aux dispositions légales et réglementaires.

Les procès-verbaux des délibérations du conseil sont établis à l'issue de chaque réunion et soumis pour approbation à l'ensemble des membres du conseil.

Taux de présence moyen des administrateurs (année de mandat)

Nom	Prénom	Fonction	Taux de Présence
FALC	Alain	Président	100%
BOLLORE	Sébastien	Administrateur	100%
THIERY	Jean Christophe	Administrateur	100%
PANNETIER	Sylvie	Administrateur + Comité d'Audit	100%
DE VRIEZE	Jacqueline	Administrateur	100%
LAGRANGE	Florence	Administrateur	100%
MAMEZ	Richard	Administrateur + Comité d'Audit	100%
TOTAL			100%
PARPEX *	Nicolas	Censeur	100%
TOTAL			100%

* Nomination le 28 février 2020. Mr Nicolas PARPEX est le représentant de Bpifrance Investissement.

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 NACON 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 d'Euronext à Paris d'une partie des actions ordinaires composant le capital de la Société. La première cotation des actions de la Société est intervenue le 4 mars 2020.

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, puis de NACON.

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 consolidés annuels du 31 mars 2020 et des comptes combinés annuels du 31 mars 2019 présents en section 18.1.6.

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 2019/2020	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice (1)	371 K€	352 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		
TOTAL	371 K€	352 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 132 792 € pour l'exercice 2019/2020 et de 131 592 € pour l'exercice 2018/2019.

Laurent HONORET, Directeur Général Délégué	Exercice 2019/2020	Exercice 2018/2019
Rémunérations dues au titre de l'exercice	148 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	14 K€	16 K€
TOTAL	162 K€	164 K€

Tableau récapitulatif des rémunérations de chaque dirigeant mandataire social (tableau 2)

Alain FALC	Exercice 2019/2020		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Président Directeur Général				
rémunération fixe (1)	371 K€	371 K€	352 K€	352 K€
rémunération variable annuelle				
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur (2)	32 K€	32 K€	20 K€	20 K€
avantages en nature				
TOTAL	403 K€	403 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 132 792 € pour l'exercice 2019/2020 et de 131 592 € pour l'exercice 2018/2019.
- (2) Il est précisé que ces jetons de présence contiennent un prorata de 11 667 € de jetons de NACON relatifs à l'année 2019/20 en cours calculé sur la base de 7 mois jusqu'à l'AGO de juillet 2020 ainsi que 20 000 € correspondant aux jetons annuels de présence aux conseils d'administration de Bigben Interactive SA.

Laurent HONORET	Exercice 2019/2020		Exercice 2018/2019	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Directeur Général Délégué				
rémunération fixe	128 K€	128 K€	128 K€	128 K€
rémunération variable annuelle (1)	20 K€	20 K€	20 K€	20 K€
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur				
avantages en nature (2)	8 K€	8 K€	8 K€	8 K€
TOTAL	156 K€	156 K€	156 K€	156 K€

- (1) La rémunération variable de Monsieur HONORET correspond à une prime versée sur objectifs (atteinte d'un niveau de résultat opérationnel courant prédéterminé).
- (2) Monsieur Laurent HONORET dispose d'un véhicule de fonction sous forme de location avec option d'achat dont le loyer mensuel est de 700 euros.

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 2020 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 consolidés	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 consolidés	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		1 000	

HISTORIQUE DES ATTRIBUTIONS GRATUITES D'ACTIONS (tableau 10)				
INFORMATION SUR LES ACTIONS ATTRIBUEES GRATUITEMENT				
Date d'assemblée	Plan n° AGA2016	Plan n° AGA2017	Plan n° AGA2018	Plan n° AGA2019
	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 attribuées aux mandataires sociaux				
<i>Laurent HONORET</i>	3 000	2 000	1 500	1 200
<i>Sylvie PANNETIER</i>	1 000	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 31 mars 2020	4 000	2 700	2 000	0
Nombre cumulé d'actions annulées ou caduques	0	0	0	0
Actions attribuées gratuitement restantes en fin d'exercice	4 000	2 700	2 000	1 600

(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

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 relative 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 Middlednext.

Rémunération des administrateurs

Le Conseil d'administration respecte les recommandations du Code Middlednext 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 de l'exercice 2019/2020	Montants de l'exercice 2018/2019
Monsieur Sébastien BOLLORE <i>Administrateur</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 833 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Madame Jacqueline DE VRIEZE <i>Administrateur</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 833 €	8 889 €
Autres rémunérations (2)	60 000 €	60 847 €
Madame Florence LAGRANGE <i>Administrateur indépendant</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	11 288 €	10 000 €
Autres rémunérations	0€	0 €
Monsieur Richard MAMEZ <i>Administrateur indépendant</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	14 205 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Madame Sylvie PANNETIER <i>Administrateur</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	23 750 €	15 000 €
Autres rémunérations (2) (3)	72 564 €	65 957 €
Monsieur Jean-Christophe THIERY <i>Administrateur</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 833 €	10 000 €
Autres rémunérations	0 €	0 €
Bpifrance Investissement <i>Censeur</i>		
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (4)	2 917 €	0 €
Autres rémunérations	0 €	0 €

- (1) Il est précisé que ces jetons de présence contiennent un prorata de jetons de NACON relatifs à l'année 2019/20 en cours calculé sur la base de 7 mois jusqu'à l'AGO de juillet 2020 ainsi que les jetons annuels de présence aux conseils d'administration de Bigben Interactive SA s'étant tenus entre l'AGO 2019 et l'AGO 2020.
- (2) 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.
- (3) 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 17 582 € pour l'exercice 2019/2020 et de 16 066 € pour l'exercice 2018/2019.
- (4) Bpifrance Investissement est représentée par monsieur Nicolas PARPEX. Ces jetons de présence consistent en un prorata de jetons de NACON relatifs à l'année 2019/20 en cours calculé sur la base de 7 mois jusqu'à l'AGO de juillet 2020.

Ce tableau correspond aux rémunérations versées au cours des exercices 2019/2020 et 2018/2019 ainsi que des rémunérations des administrateurs présents aux Conseils d'administration d'un exercice N qui sont versées 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.

A compter de la date d'introduction en bourse sur le marché réglementé d'Euronext Paris de la Société le 4 mars 2020, la rémunération de Monsieur Alain FALC au titre de son mandat de Président-Directeur Général, est passée 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.

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 toute hypothèse excéder le montant indiqué ci-dessus.

Par ailleurs, Monsieur Alain FALC, a conservé 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 en qualité d'administrateur

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.

Il est à noter qu'un contrat de travail a été conclu, post-clôture, entre la Société et Monsieur Laurent HONORET en qualité de Directeur Stratégie et Développement Business. Ce contrat de travail se cumule avec son mandat social comme cela est autorisé, conformément à la recommandation n°15 du Code Middlenext. Ainsi, en complément de son mandat de Directeur général délégué au titre duquel il assiste le Président-Directeur général dans le cadre de la gestion quotidienne de la Société, Monsieur Laurent HONORET s'est vu confier, dans le cadre de ce contrat de travail, une mission globale pour l'ensemble du Groupe (la Société et ses filiales) consistant en l'élaboration de la stratégie commerciale globale. En qualité de Directeur Stratégie et Développement Business, il accompagne le Groupe dans la réflexion et le développement de ses axes stratégiques, en particulier en détectant et orientant le Groupe vers des opportunités de croissance de son activité, en ce compris à l'international. Le maintien d'un contrat de travail au profit de Monsieur HONORET tient également à la volonté de la Société de maintenir à ce dernier des droits à la retraite prenant en compte son ancienneté dans le Groupe ainsi que les services rendus à celui-ci.

La conclusion de ce contrat de travail constitue une convention réglementée qui a été autorisée par le Conseil d'administration du 27 avril 2020 et a pris effet le 2 mai 2020 (se référer à la section 17.1).

En tout état de cause et à compter de cette date, le montant global de la rémunération de Monsieur Laurent HONORET reste la même, à savoir 120.000 euros bruts annuels telle que fixée par le Conseil d'administration lors de sa réunion du 22 janvier 2020, mais est désormais ventilée comme suit :

- Au titre de son mandat social :
 - o une rémunération fixe de 36.000 euros bruts annuels payable mensuellement (le CA du 27 avril 2020 qui a autorisé la conclusion du contrat de travail, a également voté une

- diminution de la rémunération de Monsieur HONORET au titre de son mandat social) ;
- 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 ;

- Au titre de son contrat de travail : 84.000 euros bruts annuels payable mensuellement.

A l'exception des rémunérations mentionnées ci-dessus, aucune rémunération exceptionnelle n'est prévue en faveur des dirigeants sociaux.

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.

Suite à l'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 Middlenext. 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 Middlenext.

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 Middlenext, au profit des mandataires sociaux.

Actions Gratuites (AGA) :

Dans le cadre de l'introduction en bourse de Nacon, l'Assemblée générale de la Société a, en date du 22 janvier 2020, autorisé le Conseil d'administration à procéder en une ou plusieurs fois à des attributions gratuites d'actions existantes ou à émettre de la Société, au profit des salariés et aux mandataires sociaux de la Société et des sociétés qui lui sont liées au sens de l'article L. 225-197-2 du Code de commerce.

Le Conseil d'administration se réunira en cours d'année afin d'arrêter de façon précise les plans d'attribution gratuite d'actions. Pour ce qui concerne les mandataires sociaux, conformément à la recommandation N°18 du Code Middlenext, ces attributions gratuites d'actions seront effectuées en fonction de conditions de présence et selon des conditions de performances liées aux résultats du Groupe et notamment de l'atteinte d'un taux de Résultat Opérationnel Courant cible.

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 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 s'est réuni en mai 2020 dans le cadre de l'arrêté des comptes annuels au 31 mars 2020. Les Commissaires aux comptes ont assisté 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 rendra 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, la Société se réfère depuis l'admission des actions de NACON sur le marché Euronext Paris 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 Middenext à la date d'enregistrement du document d'enregistrement :

Recommandations du Code Middenext	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 Middenext 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.

Systemes 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 la 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

Répartition des effectifs par entité juridique :

Par entité juridique	31/03/2020	31/03/2019	31/03/2018
Nacon SA	104	83	89
Games.fr	7	7	8
Bigben Benelux	17	14	12
Nacon HK	11	8	9
Bigben Interactive GmbH	17	18	21
Nacon Gaming Espana SL	7	9	4
Bigben Interactive Italy	13	12	10
Cyanide	102	85	-
Cyanide Canada	40	35	-
Kylotonn	98	73	-
Eko Software	30	34	-
Spiders	37	-	-
RaceWard	27	-	-
Nacon Gaming Inc.	2	-	-
Total	512	378	153

SOURCE : DPEF/RSE au 31/03/2019 et au 31/3/2020

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'établissait à 378 personnes au 31 mars 2019.

Lors de l'exercice 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 que de la Société Nacon Gaming Inc. créée pour commercialiser aux États-Unis les casques RIG™ ainsi que les produits Nacon®. L'effectif s'établit donc à 512 personnes au 31 mars 2020, auquel se rajoutent 24 stagiaires et intérimaires.

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 NACON.

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 universel,

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 avait 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 doit désormais 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.

16. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

16.1 RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE

A la date du présent document d'enregistrement universel, le capital social de la Société s'élève à 84 908 919 euros divisé en 84 908 919 actions d'une valeur nominale de 1 euro, détenues à hauteur de 76,67 % par la société Bigben Interactive. A noter qu'à l'issue de l'opération d'introduction en bourse de la Société, Bpifrance détient 2,14 % du capital, le solde étant lui détenu par le public.

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.

Capital et droits de vote au 31 mars 2020

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Bigben Interactive ⁽²⁾	-	76,67%	76,67%
Bpifrance Investissement ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2,14%	2,14%
CDC Croissance ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	0,86%	0,86%
Public	-	20,31%	20,33%
Contrat de liquidité	-	0,02%	0,00%
Total		100,00%	100,00%

(1) droits de vote bruts

(2) dont 1.818.181 actions ont été prêtées à la société Louis Capital Markets UK LLP conformément à l'article 225-135-1 du Code de commerce pour la période courant du 28 février 2020 au 2 avril 2020

(3) Il est précisé que Bpifrance Investissement est un fonds généré par Bpifrance Participations. Bpifrance Participations est détenue par Bpifrance SA, elle-même détenue à 50% par la Caisse des Dépôts et Consignations (CDC).

16.2 DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

A la date du présent document d'enregistrement universel, la société Bigben Interactive détient 76,67 % du capital et des droits de vote de la Société.

A la date du présent document d'enregistrement universel, aucun droit de vote double n'est applicable.

Se référer toutefois au paragraphe 19.2.2.1 en ce qui concerne les dispositions applicables propres aux droits de vote doubles.

16.3 CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

La Société NACON est détenue à 76,67 % par la Société Bigben Interactive.

La société Bigben Interactive SA est elle-même détenue, au 31 mars 2020, par le Groupe Bolloré 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 au 31 mars 2020 (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. Aussi, à la date du présent document d'enregistrement universel, 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 avaient décidé, sous la condition suspensive de la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris qui a eu lieu le 4 mars 2020, de démissionner de leur mandat de Directeur Général et Directeur Général délégué de Bigben Interactive.

En conséquence, aujourd'hui, la direction opérationnelle de Bigben Interactive et celle de NACON ne comportent 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 universel, 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 BOLLORE 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.

Contrat de travail conclu avec le Directeur-général délégué

Personnes concernées

Le Directeur-général-délégué de la Société, Monsieur Laurent HONORET.

Nature et objet

Un contrat de travail a été signé au bénéfice de Monsieur Laurent HONORET en sa qualité de Directeur Stratégie et Développement Business.

Au titre de l'exercice de ses fonctions, Monsieur Laurent HONORET percevra une rémunération de 84.000 euros brute annuelle payable mensuellement. La rémunération de Monsieur Laurent HONORET en sa qualité de Directeur général délégué a ainsi été réduite à hauteur de 36.000 euros brut annuels.

Modalités

La conclusion de ce contrat de travail a été autorisée par le Conseil d'administration du 27 avril 2020. Le contrat de travail a été signé le 2 mai 2020 avec effet immédiat.

Motif justifiant de l'intérêt de la convention pour la Société

Ce contrat de travail de Monsieur Laurent HONORET a pour objet de lui permettre de superviser la stratégie commerciale du groupe Nacon, et notamment définir la stratégie de la Société et ses filiales afin de contribuer au développement économique du groupe.

17.2 RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES

A l'assemblée générale de la société NACON S.A.,

En notre qualité de commissaires aux comptes de votre société, nous vous présentons notre rapport sur les conventions et engagements réglementés.

Il nous appartient de vous communiquer, sur la base des informations qui nous ont été données, les caractéristiques, les modalités essentielles ainsi que les motifs justifiant de l'intérêt pour la société des conventions et engagements dont nous avons été avisés ou que nous aurions découverts à l'occasion de notre mission, sans avoir à nous prononcer sur leur utilité et leur bien-fondé ni à rechercher l'existence d'autres conventions et engagements. Il vous appartient, selon les termes de l'article R.225-31 du code de commerce, d'apprécier l'intérêt qui s'attachait à la conclusion de ces conventions et engagements en vue de leur approbation.

Par ailleurs, il nous appartient, le cas échéant, de vous communiquer les informations prévues à l'article R.225-31 du Code de commerce relatives à l'exécution, au cours de l'exercice écoulé, des conventions et engagements déjà approuvés par l'assemblée générale.

Nous avons mis en œuvre les diligences que nous avons estimé nécessaires au regard de la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette mission. Ces diligences ont consisté à vérifier la concordance des informations qui nous ont été données avec les documents de base dont elles sont issues.

CONVENTIONS ET ENGAGEMENTS SOUMIS A L'APPROBATION DE L'ASSEMBLEE GENERALE

Conventions et engagements autorisés et conclus au cours de l'exercice écoulé

Nous vous informons qu'il ne nous a été donné avis d'aucune convention ni d'aucun engagement autorisés et conclu au cours de l'exercice écoulé à soumettre à l'approbation de l'assemblée générale en application des dispositions de l'article L.225-38 du code de commerce.

Conventions et engagements autorisés et conclus depuis la clôture

Nous avons été avisés des conventions et engagements suivants autorisés et conclus depuis la clôture de l'exercice écoulé, qui ont fait l'objet de l'autorisation préalable de votre conseil d'administration.

Contrat de travail conclu avec le Directeur-général délégué

- Personne concernée :

Le Directeur-général-délégué de la Société, Monsieur Laurent HONORET.

- Nature et objet

Un contrat de travail a été signé au bénéfice de Monsieur Laurent HONORET en sa qualité de Directeur Stratégie et Développement Business pour une durée indéterminée.

Au titre de l'exercice de ses fonctions, Monsieur Laurent HONORET percevra une rémunération de 84.000 euros brute annuelle payable mensuellement. La rémunération de Monsieur Laurent HONORET en sa qualité de Directeur général délégué a ainsi été réduite à hauteur de 36.000 euros brut annuels.

- Modalités

La conclusion de ce contrat de travail a été autorisée par le Conseil d'administration du 27 avril 2020. Le contrat de travail a été signé le 2 mai 2020 avec effet immédiat.

- Motif justifiant de l'intérêt de la convention pour la Société :

Ce contrat de travail de Monsieur Laurent HONORET a pour objet de lui permettre de superviser la stratégie commerciale du groupe Nacon, et notamment définir la stratégie de la Société et ses filiales afin de contribuer au développement économique du groupe.

Paris la Défense, le 18 juin 2020

Roubaix, le 18 juin 2020

KPMG Audit IS

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie ORTEGA
Associée

François DELBECQ
Associé

18. INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR

La société NACON a été créée le 18 juillet 2019, afin de filialiser l'activité de jeux vidéo (« Gaming ») 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.

18.1 INFORMATIONS FINANCIERES HISTORIQUES

18.1.1 Informations financières historiques auditées

1 COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2020

1.1 BILAN

1.1.1 ACTIF

ACTIF	Valeurs Brutes 31/03/20	Amort. & Prov. 31/03/20	Valeurs Nettes 31/03/20
	k€	k€	k€
Actif immobilisé			
<i>Immobilisations incorporelles</i>			
Concessions, brevets	3 372	654	2 718
	3 372	654	2 718
<i>Immobilisations corporelles</i>			
Terrains	1	-	1
Constructions	5	4	1
Autres immobilisations corporelles	703	528	175
Immobilisations en cours	16	-	16
	725	532	193
<i>Immobilisations financières</i>			
Titres de participation	48 995	3 800	45 195
Autres titres immobilisés	1	-	1
Prêts	-	-	-
Autres immobilisations financières	1 204	-	1 204
	50 200	3 800	46 400
TOTAL	54 297	4 986	49 311
Actif circulant			
Stocks et en-cours	35 534	11 728	23 806
Avances et acomptes	816	-	816
Créances			
Clients et comptes rattachés	29 480	578	28 902
Autres créances	63 464	-	63 464
Valeurs mobilières de placement	80 000	-	80 000
Disponibilités	19 671	-	19 671
TOTAL	228 965	12 306	216 659
Charges constatées d'avance	577	-	577
Charges à répartir sur plusieurs exercices	-	-	-
Ecart de conversion Actif	25	-	25
TOTAL ACTIF	283 864	17 292	266 572

1.1.2 PASSIF

PASSIF	Valeurs Nettes 31/03/2020
Capitaux propres	
Capital social	84 909
Primes	89 665
Réserve légale	
Réserves indisponibles	
Autres réserves	
Résultat de l'exercice	1 396
Provisions réglementées	-
TOTAL CAPITAUX PROPRES	175 970
Provisions pour risques et charges	1 099
Dettes	
Emprunts et dettes auprès des Ets de crédit	63 266
Emprunts et dettes financières diverses	-
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	19 065
Dettes fiscales et sociales	1 378
Dettes sur immobilisations	4 047
Autres dettes	1 647
Produits constatés d'avance	69
TOTAL DETTES	89 472
Ecart de conversion passif	31
TOTAL PASSIF	266 572

1.2 COMPTE DE RESULTAT AU 31 MARS 2020

	Valeurs Nettes 31/03/20
Produits d'exploitation	
Ventes de produits	48 775
Ventes de services	293
Chiffre d'affaires net	49 068
Subventions d'exploitation	3
Reprises sur amortissements, provisions et transferts de charges	11 154
Autres produits d'exploitation	196
Total Produits d'exploitation	60 421
Charges d'exploitation	
Achats de marchandises	34 728
Variation de stocks de marchandises	-1 288
Autres achats et charges externes	11 246
Impôts, taxes et versements assimilés	211
Salaires et traitements	2 191
Charges sociales	949
Dotations aux amortissements et provisions des immobilisations	61
Dotations aux provisions sur actif circulant	11 932
Dotations aux provisions pour risques et charges	116
Autres charges d'exploitation	228
	60 374
Résultat d'exploitation	47
Produits financiers	
Produits financiers de participation	1 372
Produits des autres immobilisations financières	5
Autres intérêts et produits assimilés	-
Reprises sur provisions financières	127
Gains de change	293
	1 797
Charges financières	
Dotations aux provisions financières	25
Intérêts et charges financières	334
Pertes de change	50
	409
Résultat financier	1 388
RESULTAT COURANT AVANT IMPOT	1 435
Produits exceptionnels	
Sur opérations de gestion	-
Sur opérations en capital	-
Reprise sur provisions	-
	0
Charges exceptionnelles	
Sur opérations de gestion	15
Sur opérations en capital	-
Dotations aux provisions	-
	15
Résultat exceptionnel	-15
Participation	
Crédit impôt Mécénat	-9
Intégration Fiscale	
Impôts sur les bénéfices	33
RESULTAT NET	1 396

2 ANNEXES AUX COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2020

Ce document constitue l'annexe des comptes sociaux de Nacon SA au 31 mars 2020.

Ils présentent un total actif de 266 572 k€ et un profit de 1 396 k€.

Les chiffres indiqués dans cette annexe sont en milliers d'euros, sauf mention particulière.

La société ayant été immatriculée le 18 juillet 2019 puis n'étant devenue active qu'à compter de l'apport partiel d'actifs de la branche Gaming de Bigben Interactive SA du 31 octobre 2019 avec effet comptable et rétroactif au 1^{er} octobre 2019, il n'existe pas d'informations relatives à des exercices clos antérieurs.

2.1. FAITS MARQUANTS DE L'EXERCICE

2.1.1. PERIMETRE

- **Prise de participation dans le capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l.**

Bigben Interactive SA 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.

Cette participation a été transférée de Bigben Interactive SA à NACON SA par le biais de l'apport partiel d'actif décrit ci-dessous.

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.

Basé à Milan, le studio en pleine expansion prévoit de développer son équipe pour atteindre un effectif rapidement un effectif de trente collaborateurs : 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.

- **Acquisition de l'intégralité du capital de Spiders SAS**

Bigben Interactive SA 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 vendus.

Cette société a été transférée de Bigben Interactive SA à NACON SA par le biais de l'apport partiel d'actif décrit ci-dessous.

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.

- **Apport partiel d'actif du Pôle Gaming de Bigben Interactive SA à Nacon SAS**

Aspects juridiques

La société Nacon (la « **Société** ») a été immatriculée le 18 juillet 2019 sous forme de société par actions simplifiée, avec un capital social de 10.000 Euros.

Le Conseil d'Administration de Bigben Interactive SA, réuni le 4 septembre 2019, a approuvé le principe d'un regroupement des actifs et passifs constitutifs de son Pôle Gaming, par le biais d'un apport partiel d'actifs (l'« **Apport** ») au sein de la société Nacon SAS filiale à 100% de Bigben Interactive SA.

Les actionnaires de la société Bigben Interactive, réunis en assemblée générale extraordinaire le 31 octobre 2019, ont approuvé la réalisation définitive de l'opération d'apport partiel d'actif. L'associé unique de la Société a également approuvé l'Apport le 31 octobre 2019, avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019 conformément aux dispositions de l'article L.236-4 du Code de commerce.

L'actif net apporté a été estimé à cette date à 65.087.988 Euros. Par décisions de l'associé unique de la Société en date du 31 octobre 2019, le capital social de Nacon 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).

L'arrêté comptable définitif en date du 1^{er} octobre 2019 ayant été établi postérieurement lors de l'approbation des comptes semestriels de Bigben Interactive du 25 novembre 2019, l'actif net apporté réel tel qu'il ressort des comptes sociaux de chacune des sociétés, s'est établi à 65.603.700 Euros. En conséquence et conformément aux dispositions du Traité d'Apport, le complément constaté du montant de 515.712 Euros a été compensé, par la société Nacon, par l'inscription de ce montant en prime d'apport au passif du bilan de la société Nacon.

Aspects opérationnels

Cette opération, qui a pris la forme d'un apport partiel d'actif tel que décrit ci-dessus englobait notamment les studios de jeux acquis durant les deux années précédentes, les filiales de distribution dédiées à l'activité jeux et les contrats liés, ainsi que tous les brevets et toutes les propriétés intellectuelles du Pôle Gaming.

En conséquence de l'Apport, 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.

La Société est dirigée depuis le 31 octobre 2019 par Monsieur Alain Falc en tant que Président, puis en qualité de Président-Directeur général suite à la transformation de la Société en société anonyme le 22 janvier 2020.

Cet Apport permet de clarifier l'organisation du Groupe Bigben en distinguant juridiquement les trois Pôles à savoir le Gaming d'une part, le Mobile et l'Audio d'autre part, regroupés en deux secteurs d'activité opérationnels distincts : le secteur « Bigben - Audio / Telco » et le secteur « Nacon - Gaming ».

La création de Nacon a donné au Pôle Gaming sa nécessaire indépendance, en optimisant son organisation opérationnelle et stratégique.

- **Introduction en bourse de Nacon SA**

En dotant son Pôle Gaming d'une identité propre, Bigben Interactive lui a donné des moyens adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement.

Pour accompagner la croissance future de sa filiale et lui permettre de poursuivre son éventuelle politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, Bigben Interactive SA a étudié diverses options d'augmentation et a jugé qu'une introduction en bourse de sa filiale Nacon constituait la meilleure option pour assurer le financement de son activité Gaming.

Le calendrier de l'introduction en bourse de la Société a été le suivant :

- ♦ 22 janvier 2020 : transformation de la Société en société anonyme à conseil d'administration et nomination des principaux organes d'administration de la Société.
- ♦ 29 janvier 2020 : approbation du document d'enregistrement de la Société par l'Autorité des Marchés Financiers (l'« **AMF** ») sous le numéro I. 20 – 003.
- ♦ 19 février 2020 : approbation du Prospectus par l'AMF sous le numéro 20-047.
- ♦ 20 février 2020 : diffusion du communiqué de presse annonçant l'ouverture des périodes d'offre à prix ouvert (l'« **OPO** ») et de Placement Global (le « **PG** ») (ensemble l'« **Offre** »), la mise à disposition du Prospectus et publication par Euronext de l'avis d'ouverture de l'Offre.
- ♦ 27-28 février 2020 : Clôture de l'OPO et du PG, fixation du prix de l'Offre, signature du contrat de placement et publication par Euronext de l'avis de résultat de l'Offre.
- ♦ 03 mars 2020 : règlement-livraison de l'OPO et du PG.
- ♦ 04 mars 2020 : premier jour de négociation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris sur une ligne de cotation intitulée « **NACON** » et début de la période de stabilisation.
- ♦ 26 mars 2020 : fin de la période de stabilisation.

En date du 4 mars 2020, suite au succès rencontré par l'Offre au public avec un prix d'action fixé à 5,50€ sursouscrite quatre fois (OPO souscrite à hauteur de 7,7 M€ avec exercice intégral de la clause d'extension, et souscription intégrale du PG), le Conseil d'administration de la Société a constaté la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris et a voté une augmentation de capital de 18.181.819€ par émission de 18.181.819 actions ordinaires nouvelles d'une valeur nominale d'un euro (1€) chacune, assortie d'une prime d'émission totale de 81.818.185,50 euros (soit une prime d'émission de 4,50 euros par action ordinaire). En conséquence, le capital social s'est établi à cette date à la somme de 83.279.807 euros, divisé en 83.279.807 actions ordinaires d'une valeur nominale d'un euro (1€) chacune, entièrement souscrites et intégralement libérées.

A l'issue de cette opération, la capitalisation boursière de la Société s'élevait à environ 458 M€ sur la base du cours d'introduction à 5,50€. Le flottant représentent alors 19,65% du capital de la Société et Bigben Interactive SA détient à cette date 78,17% du capital.

Conformément aux dispositions de l'article L. 225-135-1 du Code de commerce, et afin d'assurer la stabilisation du cours de l'action de la Société dans le cadre de son introduction en bourse, le Conseil d'administration de la Société a consenti, le 28 février 2020, à Louis Capital Markets en qualité d'agent stabilisateur, une option de surallocation permettant la souscription, au prix de l'offre soit à 5,50€, d'un nombre maximum de 1.818.181 actions nouvelles supplémentaires. Cette option de surallocation pouvait être exercée jusqu'au 27 mars 2020.

Le cours de l'action s'étant maintenu à un niveau stable, l'agent stabilisateur a notifié à la Société, le 26 mars 2020, l'arrêt des opérations de stabilisation, étant précisé que les actions de la Société offertes dans le cadre de l'opération de surallocation ont été souscrites à hauteur de 9M€. Suite à l'exercice partiel de l'option de surallocation, le Conseil d'administration de la Société a décidé une augmentation de capital d'un montant de 1.629.112 euros, par l'émission de 1.629.112 actions nouvelles supplémentaires, au prix de 5,50 € chacune, soit 1 euro de valeur nominale et 4,50 € de prime d'émission représentant une souscription d'un montant total supplémentaire, prime d'émission incluse, de 8.960.116 euros.

En conséquence, le nombre total d'actions de la Société émises dans le cadre de son introduction en bourse s'élève à 19.810.931 actions nouvelles, soit 23,33 % du capital de la société et portait ainsi la

taille de l'émission à 109 M€. Le capital social de la Société est désormais composé de 84.908.919 actions.

Bigben Interactive SA détient donc 76,67% du capital de la Société depuis le 26 mars 2020 et conserve le contrôle de NACON SA à l'issue de cette opération.

- **Acquisition des casques Gaming et de la marque premium RIG™ RIG et création de filiales dédiées**

- ◆ *Acquisition des casques Gaming et de la marque premium RIG™ de Plantronics Inc. (« Poly »)*

Bigben Interactive a annoncé le 5 février 2020 la conclusion d'un accord entre sa filiale NACON et Plantronics Inc. (« Poly ») portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™. La réalisation de cette opération d'acquisition d'actifs est intervenue le 20 mars 2020 après levée de conditions préalables usuelles.

Sa filiale NACON entend pérenniser et développer l'activité autour des casques RIG™, notamment sur le marché américain où la marque et les ventes de ces produits spécifiques sont particulièrement bien implantées. Cette opération devrait permettre à NACON de s'installer sur le plus important marché au monde pour ce type d'activités et de pouvoir opérer efficacement la commercialisation de l'ensemble de ses produits dédiés au Gaming.

Au-delà d'une extension à l'international sur le marché américain, cette opération devrait permettre à NACON de renforcer et d'étoffer significativement son offre Accessoires, grâce à des produits RIG™ très complémentaires et d'une qualité reconnue par les gamers, mais également d'asseoir et de renforcer le positionnement premium de sa marque Nacon®.

- ◆ *Création de deux entités en charge de la commercialisation des casques RIG*
 - Immatriculation de NACON Gaming Inc.

Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™ (cf section 2.2.6), Nacon a créé la société NACON Gaming Inc le 11 février 2020. Immatriculée selon les Lois de l'Etat du Delaware où se situe son siège social, elle dispose d'un établissement commercial à Seattle (Etat de Washington) et un établissement logistique à Santa Cruz (Californie). Cette société soutient les activités commerciales du Groupe aux Etats-Unis, dans le secteur des jeux vidéo et des accessoires. Elle a vocation à développer les ventes des casques RIG™ ainsi que des autres produits du Groupe NACON sur ce territoire.

- Immatriculation de NACON Pty Ltd.

Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™ (cf section 2.2.6), Nacon a créé la société NACON Pty Ltd le 17 mars 2020. Cette société soutient les activités commerciales du Groupe en Australie, dans le secteur des accessoires de jeux vidéo et a vocation à développer les ventes des casques RIG™ ainsi que des autres produits du Groupe NACON sur ce territoire.

2.1.2. ACTIONNARIAT

- **Acquisition de 100% du capital de Spiders SAS**

Cf 2.1.1

- **Acquisition de 43,5% du capital de Lunar Great Wall Studios S.r.l. (RaceWard)**

Cf 2.1.1

- **Franchissement de seuil**

Aucun franchissement de seuil.

L'actionnariat de la Société au 31 mars 2020 se répartit comme suit :

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Bigben Interactive SA		76,67%	76,67%
Bpifrance Investissement ⁽²⁾	Investisseur Institutionnel	2,14%	2,14%
CDC Croissance ⁽²⁾	Investisseur Institutionnel	0,86%	0,86%
Public		20,31%	20,33%
Contrat de liquidité		0,02%	
Total		100,00%	100,00%

(1) : droits de vote bruts

(2) : il est précisé que Bpifrance Investissement est un fonds généré par Bpifrance Participations. Bpifrance Participations est détenue par Bpifrance SA, elle-même détenue à 50% par la Caisse des Dépôts et Consignations (CDC).

2.1.3. AUTRES EVENEMENTS

- **Evolution de l'endettement**

Au cours de l'exercice 2019/20, la société NACON SA a contracté pour 35 M€ de nouveaux emprunts moyen terme (dont 19M€ juridiquement contracté par BBI SA pré-APA et 16M€ juridiquement contracté par Nacon SA post-APA) et a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes et de crédit baux.

Néanmoins, la Société ayant levé 109 M€ de fonds suite à son introduction en bourse (représentant 103 M€ nette après déduction des frais d'introduction), son endettement net est négatif au 31 mars 2020.

- **Crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)**

La société a été impactée par cette crise sanitaire mondiale :

- Perturbation de ses sources asiatiques d'approvisionnement en accessoires dès début janvier 2020
- Fermeture des magasins liée aux mesures de confinement imposées par les principaux pays européens dès mars 2020
- Mesure de protection des salariés et tiers (télétravail, etc.)

Sur le plan opérationnel, les services support et les équipes de développement ont été mises en télétravail dès mi-mars 2020. Le recours au chômage partiel a été limité à quelques collaborateurs dont l'activité était restreinte ou rendue impossible en télétravail.

Toutefois, l'impact financier de cette crise a été positif en termes de résultat au 31 mars 2020 : négatif sur les ventes d'Accessoires mais positif sur les ventes digitales des jeux qui ont fortement augmenté durant la période de confinement.

2.1.4. EVENEMENTS POST CLOTURE

- **Poursuite de la crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)**

Etant donné la bonne dynamique des ventes en avril et en mai, la société NACON SA ne prévoit pas de répercussions négatives de cette crise sanitaire sur ses ventes et sur sa rentabilité de l'exercice 2020/21.

2.2. PRINCIPES ET METHODES COMPTABLES

Application du Règlement ANC n°2014-03 et des règlements ANC n°2015-06 et 2016-07.

Les conventions générales comptables ont été appliquées dans le respect du principe de prudence et conformément aux règles générales d'établissement et de présentation des comptes annuels : continuité de l'exploitation, permanence des méthodes, indépendance des exercices.

La méthode de base retenue pour l'évaluation des éléments inscrits en comptabilité est la méthode des coûts historiques.

En vue de l'établissement des états financiers, la direction de la Société peut être amenée à procéder à des estimations et à retenir des hypothèses qui affectent la valeur des actifs et passifs, des charges et produits, ainsi que les informations données dans les notes annexes, notamment pour ce qui concerne les immobilisations financières et les autres créances (Notes complémentaires au bilan – Autres créances).

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. Ces hypothèses concernent notamment la valorisation des titres de participation et des prêts associés, les engagements envers les salariés et les provisions.

2.2.1. CHANGEMENTS DE METHODES COMPTABLES

Non applicable étant donné que la société NACON SAS n'a que six mois d'existence opérationnelle. Aucun changement de méthode n'est intervenu sur l'exercice en comparaison de celle qui s'appliquait aux activités Gaming de Bigben Interactive SA (à l'origine de la création de NACON SA par le biais de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive SA vers NACON SA).

2.2.2. CHANGEMENT DE METHODE DE PRESENTATION

Non applicable étant donné que la société NACON SAS n'a que six mois d'existence opérationnelle. Les méthodes de présentation adoptées dans les comptes annuels sont en revanche identiques à celles utilisées dans les comptes clos au 31 mars 2019 de Bigben Interactive SA dont les activités Gaming ont été transférées à NACON SA par le biais de l'apport partiel d'actifs de Bigben Interactive SA.

2.2.3. PRINCIPES COMPTABLES

Les principes comptables sont à compter de l'exercice 2019/20 directement présentés dans les notes afférentes auxquels ils se rapportent afin d'améliorer la lecture des états financiers.

2.3. NOTES COMPLEMENTAIRES

2.3.1. NOTES COMPLEMENTAIRES AU BILAN

♦ Note 1 - Immobilisations incorporelles

Le tableau des mouvements de l'exercice se présente ainsi :

<u>En k€</u>	Reprise APA 01/10/2019	Acquisitions	Cessions ou Transferts	31-mars-20
Logiciels	114	10	-	124
Marques	1.266	1.642	-	2.908
Brevets	340	-	-	340
Total	1.720	1.652	-	3.372

Le tableau des mouvements des amortissements de l'exercice se présente ainsi :

<u>En k€</u>	Reprise APA 01/10/2019	Dotations	Reprises	31 mars-20
Logiciels	98	12	-	110
Marques	228	-	-	228
Brevets	312	4	-	316
Total	638	16	-	654

En cas de non renouvellement de la protection d'un brevet, celui-ci fait l'objet d'un amortissement pour le solde de sa valeur comptable.

⇒ Principe Comptable – Immobilisations incorporelles

*Les immobilisations incorporelles sont enregistrées à l'actif à leur coût d'acquisition.
Ces immobilisations sont amorties selon le plan d'amortissement suivant :*

Catégorie	Méthode d'amortissement
Logiciels	De 12 à 36 mois
Brevets	Linéaire, 10 ans
Marques	Non amorties – tests d'impairment

♦ **Note 2 - Immobilisations corporelles**

Le tableau des mouvements de l'exercice se présente ainsi :

En k€	Reprise APA 01/10/2019	Acquisitions	Transferts	Cessions	31-mars-20
Terrains	1	-	-	-	1
Constructions	5	-	-	-	5
Agencements des Installations	48	-	-	-	48
Matériel de transport	5	-	-	-	5
Mobilier et Matériel. de bureau	592	58	-	-	650
Immobilisations corporelles en cours	5	11	-	-	16
Total	656	69	-	-	725

Le tableau des mouvements des amortissements de l'exercice se présente ainsi :

En k€	Reprise APA 01/10/2019	Dotations	Transferts	Reprises	31-mars-20
Constructions	4	-	-	-	4
Agencements des Installations	4	2	-	-	6
Matériel de transport	4	-	-	-	4
Mobilier et Matériel de bureau	475	43	-	-	518
Total Amortissements	487	45	-	-	532

⇒ **Principe Comptable – Immobilisations corporelles**

Les immobilisations corporelles sont inscrites à leur coût d'acquisition et sont essentiellement amorties selon le mode linéaire en fonction des durées d'utilisation, selon les plans d'amortissement suivants

Catégorie	Méthode d'amortissement
Constructions	Linéaire, entre 15 et 25 ans
Agencements constructions	Linéaire, entre 10 et 20 ans
Agencement installations	Linéaire, entre 4 et 10 ans
Matériels et outillages	Linéaire, entre 5 et 8 ans
Matériels de transport	Linéaire, 4 ans
Mobilier, matériel de bureau	Linéaire, entre 3 et 10 ans

♦ **Note 3 - Titres de participation**

Valeurs brutes des titres de participation

Sociétés	Reprise APA 1-oct.-19	Augmentations	Diminutions	Valeur brute 31-mars-20
Games.fr S.A.S.	2.849	-	-	2.849
Bigben Interactive Belgium	2.897	-	-	2.897
Bigben Interactive GmbH	500	-	-	500
Kylotonn	2.787	-	-	2.787
Bigben Interactive US	37	-	-	37
Nacon US	-	458	-	458
Bigben Interactive Italie	100	-	-	100
Nacon HK	117	-	-	117
Cyanide	22.874	-	-	22.874
Eko Software	9.796	-	-	9.796
Lunar	180	-	-	180
Spiders	6.400	-	-	6.400
Total Titres	48.537	458	-	48.995

⇒ **Principe Comptable – Immobilisations financières**

Les titres de participation sont comptabilisés à leur coût d'acquisition à la date d'entrée dans le patrimoine de l'entreprise.

A la clôture de l'exercice, la direction procède à une analyse de la valeur recouvrable :

- *des titres de participation*
- *des éventuelles créances rattachées à ces participations*
- *des éventuelles autres immobilisations financières se rapportant à ces participations (mali de confusion,...).*

Des provisions pour dépréciation sur ces différents éléments sont éventuellement constatées à la clôture de l'exercice en fonction de la valeur d'usage de la participation, telle qu'évaluée globalement par la direction selon la stratégie d'ensemble du Groupe, sur la base de cash-flows prévisionnels actualisés du Groupe.

Par ailleurs, dans l'hypothèse où une filiale présenterait en situation nette négative et que la société aurait une obligation (juridique ou implicite) de soutien envers cette filiale, une provision pour risque serait comptabilisée à hauteur de cette situation nette négative.

Des dépréciations de titres ont été enregistrées pour les filiales Games.fr et Eko Software. Les valeurs nettes des titres sont les suivantes :

Sociétés	Valeur brute	Provision	Valeur nette
Games.fr S.A.S.	2 849	1 300	1 549
Bigben Interactive Belgium	2 897		2 897
Bigben Interactive GmbH	500		500
Kylotonn	2 787		2 787
Bigben Interactive US	37		37
Nacon US	458		458
Bigben Interactive Italie	100		100
Nacon HK	117		117
Cyanide	22 874		22 874
Eko Software	9 796	2 500	7 296
Lunar	180		180
Spiders	6400		6 400
Total Titres	48 995	3 800	45 195

(Cf 2.1.2)

Une participation minoritaire de 43,15% a été prise le 29 juillet 2019 dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. plus connu sous le nom commercial RaceWard. 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.

La société Bigben Interactive a également acquis le 3 septembre 2019, 100% des titres et des droits de vote de la société Spiders SAS.

La participation de Bigben Interactive dans ces deux studios ainsi que dans les autres studios existants a été transférée à la société Nacon lors de l'apport partiel d'actif susmentionné.

♦ **Note 4 - Autres Immobilisations financières**

En k€	31-mars-20	APA 01/10/19
Titres immobilisés	1	1
Dépôts et cautionnements	31	9
Gage-Espèces Emprunts BPI France	773	523
Contrat de Liquidité - Espèces	325	
Actions propres	74	
Total	1.204	533

Plusieurs gage-espèces ont été conservés par le prêteur BPI France lors de la souscription d'emprunts, pour un montant total de 773 K€.

Un contrat de liquidité de liquidité a été conclu au cours de l'exercice 2019/20 avec la société LOUIS CAPITAL MARKETS UK LLP. Ce contrat d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 27 mars 2020. La signature de ce contrat de liquidité fait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise. La signature de ce nouveau contrat de liquidité fait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital

au titre de pratique de marché admise.

Pour la mise en œuvre de ce contrat, la somme de 400 000 € en espèces a été affectée au compte de liquidité.

Les mouvements opérés sur le marché dégagent en fin d'exercice un disponible de trésorerie de 325k€. Le contrat de liquidité comprend 15.960 actions pour une valeur brute de 74 k€ au 31 mars 2020.

⇒ **Principe Comptable – Autres immobilisations financières**

Les autres immobilisations financières sont composées de cautions versées sur des loyers et de titres immobilisés. Ces cautions sont comptabilisées à leur coût d'acquisition

♦ **Note 5 - Stocks et encours**

En k€	31-mars-20	APA 01/10/19
Stocks en valeur brute	35.534	34.246
Dépréciation	-11.728	-10.729
Stocks en valeur nette	23.806	23.516

Provision APA 01/10/2019	10.729
Reprise de l'exercice	-10.729
Dotation de d'exercice	11.728
Provision à la clôture – 31/03/2020	11.728

⇒ **Principe Comptable – Stocks et encours**

Les stocks sont composés d'accessoires et de boîtes de jeux valorisés au prix moyen pondéré (PMP). Le prix d'achat inclut les frais annexes.

Les articles en stocks sont dépréciés comme suit :

- *Le stock « SAV » (Service Après-Vente) est déprécié à 100%.*
- *A chaque clôture, il est effectué une revue des valorisations des produits en stocks en comparant le dernier prix de vente (sur les douze derniers mois) avec le PMP. Le cas échéant, une dépréciation est comptabilisée si le prix de vente moyen sur les 12 derniers mois est inférieur au PMP moyen.*
- *Des dépréciations complémentaires peuvent être comptabilisées par la Direction, au cas par cas par ligne de produits ;*
- *Enfin, et en complément des deux approches ci-dessus, une dépréciation complémentaire est comptabilisée en fonction de l'antériorité du stock.*

♦ **Note 6 - Créances clients et comptes rattachés**

En k€	31-mars-20	APA 01.10.19
Clients et comptes rattachés	29.102	24.189
Clients douteux	378	378
Provision Risques et Clients Douteux	-578	-641
Total Clients	28.902	23.926

L'encours de créances clients remises en affacturage est de 347 k€ au 31 mars 2020 contre 2.716 k€ au 01.10.2019 (en date d'apport partiel d'actifs).

Les créances sur les filiales de distribution représentent 14.504 k€ dont 3.120 k€ non échues, traduisant une situation normale sans retard de paiement.

⇒ **Principe Comptable – Créances**

Les créances sont inscrites au bilan pour leur valeur nominale. Toutes les créances ont une échéance à moins d'un an.

Une provision est constituée sur les créances douteuses ou litigieuses ou présentant un risque de recouvrement, après étude individuelle des dossiers. Le taux de provision des créances douteuses est de 100% du montant HT, ce poste étant constitué essentiellement de clients en Liquidation ou Règlement Judiciaire dont les perspectives de remboursement sont très faibles.

♦ **Note 7 - Autres créances**

En k€	31-mars-20	APA 01/10/19
Avoirs et ristournes à recevoir des fournisseurs	565	1.014
Fournisseurs débiteurs	0	6
Diverses créances	17	169
Editeur Coûts de Développement des jeux	55.246	49.121
Comptes courants filiales	2.841	507
Etat, TVA	4.795	2.106
Provision pour Dépréciation	-	-
Sous total Créances Exploitation	63.464	52.923
Créances sur Immobilisations cédées	-	-
Total Autres créances	63.464	52.923

Poste « Editeur Coûts de Développement des jeux »

Il représente les dépenses engagées par Nacon S.A., éditeur, au titre des développements des jeux commercialisés ou en cours de développement présentant des perspectives de commercialisation. Ces coûts intègrent notamment les sommes versées par la société au titre des royalties versées aux studios développeurs. Les contrats signés avec les studios stipulent en général le versement par l'éditeur au studio, au cours du développement du jeu, d'un minimum garanti ou de milestones forfaitaires basés sur des prévisions de ventes. En cas de dépassement des niveaux de ventes estimées, des royalties complémentaires sont versées au studio.

Les avances versées par Nacon S.A. au cours du développement des jeux sont reconnues au compte de résultat en fonction du rythme de commercialisation des jeux.

A la clôture de chaque exercice, pour chaque jeu, les recettes prévisionnelles font l'objet d'estimations par la Direction. Lorsque ces dernières sont inférieures au coût de développement du jeu supporté par Nacon, une dépréciation est pratiquée.

Le poste « Editeur Coûts de Développement des jeux » se décompose de la façon suivante :

	Valeur brute	Royautés en compte de résultat	Valeur nette
Jeux en cours de développement	28.814	-	28.814
Jeux commercialisés	48.517	22.084	26.432
Total	77.330	22.084	55.246

Poste Etat, Tva

Il comprend notamment une position de TVA débitrice de 4,3 M€ du fait de la prédominance de l'activité export de la société.

- Etat des échéances des créances

	Montant Brut	< 1 an	De 1 à 5 ans	> 5 ans
Autres immobilisations financières	1.204	325	-	879
Créances Clients	29.480	29.480	-	-
Personnel et comptes rattachés	12	12	-	-
Sécurité sociale et Autres organismes	1	1	-	-
Etat et autres collectivités				
- Taxe sur la valeur ajoutée	4.382	4.382	-	-
- Autres impôts et taxes	413	413		-
Coûts de développement des jeux	55.246	55.246		
Débiteurs Divers	569	569	-	-
Groupe et Associés	2.841	2.841	-	-
Charges constatées d'avance	577	577		-
Total	94.725	93.846	-	879

- ♦ **Note 8 - Valeurs mobilières de placement**

Les valeurs mobilières de placement sont constituées à hauteur de 80 M€ d'un compte à terme d'une durée de 18 mois. Le taux d'intérêt de ce contrat est progressif par semestre. En cas de sortie ou sortie partielle avant le terme, seuls les intérêts du trimestre en cours sont perdus. Les intérêts calculés sur les trimestres précédents sont acquis.

- ♦ **Note 9 - Détail des charges constatées d'avance**

En k€	31-mars-20	APA 01/10/19
Frais Généraux et Marchandises	88	90
Crédit-Bail	10	6
Frais engagés par l'éditeur sur les jeux	477	346
Autres Charges	2	8
Total	577	450

Les frais engagés par l'éditeur sur les jeux intègrent principalement les coûts de trailers des jeux.

♦ **Note 10 - Capitaux propres**

- Tableau récapitulatif des mouvements du capital social et de la prime d'émission :

Date	Nature de l'opération	Nombre d'actions		Augmentation de capital			Valeur nominale par action	Capital social après opération	Prix par action
		Nombre d'actions émises	Nombre cumulé d'actions en circulation	Capital social émis	Prime d'émission ou d'apport	Produit brut de l'augmentation de capital			
18/07/2019	Constitution (apport en numéraire)	10.000	10.000	10.000 €	/	10.000 €	1,00 €	10.000 €	1,00 €
01/10/2019	Apport partiel d'actif	65.087.988	65.097.988	65.087.988 €	/	65.087.988 €	1,00 €	65.097.988 €	1,00 €
28/02/2020	Augmentation de capital (offre au public)	18.181.819	83.279.807	18.181.819 €	81.818.185,50 €	100.000.004,50 €	1,00 €	83.279.807 €	5,50 €
26/03/2020	Augmentation de capital (option de surallocation)	1.629.112	84.908.919	1.629.112 €	7.331.004 €	8.960.116 €	1,00 €	84.908.919 €	5,50 €

- Capital social

Le capital social est composé de 84.908.919 actions d'une valeur nominale de 1 €. Se référer au point 2.1.2

- Primes d'émission et d'apports

Les mouvements constatés sont les suivants :

Primes d'émission

Se Référer au tableau ci-dessus

Primes d'apport

En application des conditions de l'article 7.4 du traité d'apport la différence positive entre l'actif réel et l'actif net estimé dans le traité d'apport partiel d'actifs (APA) a été inscrite au passif du bilan de la société Nacon en prime d'apport pour un montant de 515 712.35 €

Actif réel apporté : 65 603 700.35 €

Actif net estimé dans l'APA : 65 087 988.00 €

- Réserves

Se Référer au tableau ci-dessus

♦ **Note 11 - Variation des capitaux propres**

Capitaux propres 18 juillet 2019 (constitution)	10.000,00 €
Apport partiel d'actif	65.603.700,35 €
Augmentation de capital (offre au public)	100.000.004,50 €
Augmentation de capital (option de surallocation)	8.960.116,0 €
Résultat net de l'exercice 2019/2020	1.396.037,48 €
Capitaux propres 31 mars 2020	175.969.858,33 €

♦ **Note 12 - Provisions pour risques et charges**

En k€	APA 01/10/2019	Dotations	Provisions utilisées	Provisions devenues sans objet	31-mars-20
Provision pour perte de change	127	25	127	-	25
Provision pour Contentieux Prop. Industrielle	530	-	-	-	530
Provision pour Indemnité retraite	114	2	-	-	116
Provision sur retour produits défectueux	314	428	314	-	428
Total	1.085	455	441	-	1.099

• Provision pour risque de change

Compte tenu de l'évolution sur la parité EUR / USD, les écarts de change présentent une moins-value latente de 25 k€ intégralement provisionnée, la provision de 127 k€ de l'an dernier ayant été majoritairement reprise cette année.

• 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 2020. Cette position est similaire à celle retenue aux 31 mars 2017, 2018 et 2019.

Par ailleurs, le Groupe 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 :

- Nacon a assigné un fournisseur d'accessoires pour rupture abusive du contrat d'approvisionnement. Le 19 novembre 2019, la cour d'appel de Berlin a proposé aux parties un accord transactionnel favorable à Nacon sur la base de la valeur du stock acquis par Nacon. Cette proposition a été rejetée par le fournisseur et la procédure se poursuit donc.
- Un litige oppose un éditeur canadien à l'un des studios de Nacon SA, et porte sur la violation supposée d'un contrat de développement d'un jeu vidéo. Il a été porté devant la Cour supérieure du Québec en décembre 2017. La société Nacon SA, dans le cadre de sa défense déposée en avril 2018, met en exergue une demande manifestement mal fondée de cet éditeur et demande notamment à la Cour, de déclarer abusive la demande de cet éditeur et de le condamner à lui payer des dommages-intérêts sous la forme de ses honoraires d'avocats et de ses autres débours
- Un dernier litige oppose Nacon SA en tant qu'éditeur à un studio de développement étranger, et porte sur de prétendus manquements dans le cadre de relation contractuelle et notamment sur des réclamations relatives à la propriété intellectuelle qui apparaissent contestables à Nacon SA.

La société Nacon SA considère ces poursuites sans fondement. Ces litiges ne présentant aucun caractère sérieux, elle les a cartographiés dans la catégorie des contentieux non significatifs. En tant que tels, la Société n'a pas pris la décision de les provisionner sur le plan comptable.

⇒ **Principe Comptable – Provisions pour risques et charges**

Engagement en matière de retraite : A l'occasion de leur départ en retraite, les salariés ont droit à une allocation prévue par la Convention Collective du Commerce de Gros. Cet engagement est calculé tenant compte d'un départ en retraite volontaire des salariés à l'âge de 65 ans et d'une loi de probabilité de présence dans l'entreprise à l'âge de la retraite. Les écarts actuariels sont comptabilisés au compte de résultat.

Hypothèses retenues	mars-20
Taux d'actualisation	1.57%
Turnover	7.0% à 8.0%
Table de mortalité	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires	
<i>Cadres</i>	2.00%
<i>Agents de maîtrise et employés</i>	2.00%

Autres provisions :

Les provisions sont évaluées par la Direction pour faire face aux obligations actuelles de la société (juridiques ou implicites), en respect des principes comptables français. L'évaluation des litiges est effectuée sur la base des demandes reçues des tiers révisées le cas échéant en fonction des actions en défense de la société.

♦ **Note 13 - Emprunts et dettes financières auprès des établissements de crédit**

En k€	mars-20	-1 an	1 à 5 ans	+ 5 ans	APA 01.10.19
Emprunts auprès des établissements de crédit	63.195	14.515	47.214	1.466	52.773
Concours bancaires courants	13	13	-	-	3.008
Financement Factor	-	-	-	-	-
Intérêts courus non échus sur emprunt	58	58	-	-	22
Total	63.266	14.586	47.214	1.466	55.803

♦ **Note 14 - Dettes d'exploitation**

Toutes ces dettes sont à moins d'un an, le détail est le suivant :

En k€	31-mars-20	APA 01.10.19
Dettes fournisseurs	19.065	25.229
Dettes sociales	1.038	822
Dettes fiscales	340	756
Total	20.443	26.807

♦ **Note 15 - Autres dettes diverses**

En k€	31-mars-20	APA 01.10.19
Clients, remises de fin d'année à accorder	1.647	801
Clients créditeurs		699
Compte courant filiales		
Dettes sur immobilisations	4.047	2.410
Total	5.694	3.910

Les dettes sur immobilisations contiennent notamment la dette sur complément de prix octroyé lors de l'acquisition du studio Spiders SAS.

♦ **Note 16 - Etat des échéances des dettes**

	Montant brut 03/2020	-1 an	1 à 5 ans	+ 5 ans
Emprunts bancaires	63.266	14.586	47.214	1.466
Fournisseurs et comptes rattachés	19.065	19.065	-	-
Personnel et comptes rattachés	440	440	-	-
Sécurité sociale et Autres organismes	598	598	-	-
Etat et autres collectivités				
- Impôt sur les sociétés	33	33	-	-
- Taxe sur la valeur ajoutée	47	47	-	-
- Autres impôts et taxes	260	260	-	-
Dettes sur immobilisations	4.047	4.047	-	-
Créditeurs Divers	1.647	1.647	-	-
Produits constatés d'avance	69	69	-	-
Total	89.472	40.893	47.214	1.466

♦ **Note 17 - Eléments relevant de plusieurs postes du bilan et du compte de résultat**

Rubriques	Entreprises liées	Participations
Actif immobilisé		
Participations	48.995	-
Créances rattachées à des participations	-	-
Actif circulant		
Créances clients et comptes rattachés	14.390	-
Autres créances	125	-
Dettes		
Fournisseurs et comptes rattachés	9.662	-
Dettes sur immobilisations financières	2.400	-
Autres dettes	605	-
Résultat financier		
Produits financiers	5	-
Dividendes reçus des filiales	1.372	-
Charges financières	5	-
Intégration fiscale		
Crédit d'impôt Mécénat	-	-

Les valeurs indiquées dans ce tableau correspondent aux valeurs brutes hors dépréciations éventuelles.

♦ **Note 18 - Détail des charges à payer**

En k€	31-mars-20	APA 01/10/19
Intérêts courus auprès des Banques	58	22
Fournisseurs, factures non parvenues	4.013	4.563
Dettes sociales	608	451
Jetons de Présence	30	
Taxes assises sur salaires	76	49
Dettes fiscales	289	143
Clients, remises de fin d'année à accorder	1.585	801
Intérêts Dettes Diverses	13	29
Total	6.672	6.058

2.3.2. NOTES COMPLEMENTAIRES AU COMPTE DE RESULTAT

- ♦ **Note 19 - Ventilation du chiffre d'affaires**
- Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques

En k€	31-mars-20
France	7.859
Export	41.209
Total	49.068

Principe Comptable – Chiffre d'affaires

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 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 consolières ou plateformes. Nacon agit en tant que principal vis-à-vis des consolières 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 consolières et plateformes (et non les montants facturés aux clients finaux). Les montants garantis par les plateformes sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du master du jeu et les montants additionnels (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées.*

- ♦ **Note 20 - Autres produits d'exploitation et reprises de provisions**

En k€	31-mars-20
Reprise sur provisions d'exploitation	
- Stocks	10.729
- Actifs circulants	267
- Risques et charges	
Sous-total	10.996
Produits divers d'exploitation	
- Transferts de charges	158
- Autres produits d'exploitation	196
Sous-total	354
Total	11.350

Les transferts de charges correspondent essentiellement à la refacturation de frais envers les différentes filiales pour 86 k€.

♦ **Note 21 - Frais de Recherche & Développement**

En k€	31-mars-20
Dépôts	164

Les frais de recherche & développement comportent l'intégralité des honoraires versés pour les études de faisabilité et les dépôts de brevets, marques et modèles relatifs aux produits développés par la société.

♦ **Note 22 - Dotations aux amortissements et provisions d'exploitation**

En k€	31-mars-20
Immobilisations Incorporelles	16
Immobilisations corporelles	45
Stocks	11.728
Autres actifs circulants	204
Risques et charges	116
Total	12.109

♦ **Note 23 - Résultat Financier**

En k€	31-mars-20
Dividendes reçus des filiales	1.372
Gains/Pertes de change	243
Intérêts sur prêts versés aux filiales	-5
Intérêts prêts reçus des filiales	5
Intérêts reçus	
Provision/reprise risque de change	102
Provision pour perte latente sur instruments dérivés	
Provisions ou Reprises sur titres Filiales	
Provisions sur actions propres	
Intérêts versés	-329
Total	1.388

Les dividendes reçus des filiales correspondent aux dividendes reçus de la filiale Nacon HK Ltd.

- ♦ **Note 24 - Résultat exceptionnel**
- Détails des produits et charges exceptionnels

En k€	31-mars-20
Détail des charges exceptionnelles	
Mali sur Actions propres	-
Amortissements Dérogatoires	-
Dotations immob corporelles	-
VNC des Frais Acquisition Titres MDL Group	-
VNC des titres : Liquidation Newave	-
Autres charges exceptionnelles	15
Total	15
Détail des produits exceptionnels	
Cession des éléments d'actif immobilisé cédés	-
Boni sur Actions propres	-
Reprises immob corporelles	-
Reprises sur titres – Liquidation Newave	-
Reprises Amortissements Dérogatoires	-
Autres produits exceptionnels	-
Total	15

- Résultat exceptionnel par nature

En k€	31 mars-20
Résultat sur cession actions propres	-
Plus-value cession immobilisation corporelle	-
VNC des Frais Acquisition Titres MDL Group	-
Amortissements Dérogatoires	-
Autres	(15)
Total	(15)

- ♦ **Note 25 - Impôts sur les bénéfices**

- Ventilation de l'impôt sur les bénéfices

En k€	Résultat courant	Résultat exceptionnel et participation	Divers	Total
Résultat avant impôt	1.435	-15	9	1.429
Taux de droit commun 28 %	-	-	-	-33
Résultat après impôt	1.435			1.396

Le poste Divers correspond au crédit d'impôt Mécénat pour un total de 9 k€.

- Situation fiscale différée et latente

Impôt dû sur :

Provisions réglementées	-
Charges déduites fiscalement non encore comptabilisées	-
Total accroissements	-

Impôt payé d'avance sur :

Charges non déductibles temporairement (année suivante) :	
Participation des salariés	-
Contribution sociale de solidarité	20
A déduire ultérieurement :	
Ecart de conversion passif	-
Provision risque de change	25
Jetons de présence	47
Provision pour retraite	116
Produits imposés fiscalement non encore comptabilisés	0
Total allègements	208

(au taux de droit commun 28 %)

- Contrôle fiscal

Il est à noter que Bigben Interactive SA a fait l'objet d'un contrôle de la part de l'administration fiscale sur les exercices couvrant la période du 1er avril 2013 au 31 mars 2018 qui intègre l'activité « gaming » de BigBen Interactive SA transférée au 1^{er} octobre 2019 chez Nacon SA. Une proposition de rectification a été reçue le 2 mars 2020. Bigben Interactive SA compte répondre à l'administration dans le respect des délais administratifs impartis dans le contexte de la crise sanitaire covid-19 en contestant la majorité des redressements proposés.

Dans le cadre de l'apport partiel d'actif réalisé, Bigben Interactive SA et Nacon SA sont débitrices solidaires des impositions relatives à l'activité « gaming » dont le fait générateur est intervenu antérieurement à la réalisation de l'opération d'apport. La société bénéficiaire peut contester auprès de l'administration et des juridictions le bien-fondé des rappels d'impôts concernés dans la limite des sommes dont elle peut être déclarée redevable au titre de cette solidarité et la société apporteuse peut également introduire un litige en matière de recouvrement au même titre que la société bénéficiaire.

Dans le cas où ces redressements seraient confirmés, les conséquences financières seraient très limitées dans la mesure où les charges réintégrées par l'administration fiscale seraient déduites sur les exercices ultérieurs.

2.3.3. AUTRES INFORMATIONS

♦ **Note 26 - Engagements hors bilan**

- Garanties accordées

Engagements donnés	Bénéficiaire	mar. 2020	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	CIC	5000	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Banque Postale	5000	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	CIC	2000	Nantissement des titres Kylotonn SAS
Garantie bancaire	CIC	4000	Nantissement des titres Spiders SAS
Garantie bancaire	BPI	773	Retenues de garantie sur plusieurs emprunts souscrits entre 2017 et 2019 (présentées en autres immobilisations financières au bilan)

- Crédits documentaires import

Au 31 mars 2020, aucun crédit documentaire import n'a été mis en place.

- Gestion du risque de change

La société n'est engagée au 31 mars 2020 dans aucun contrat 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 vend 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 – Gestion du risque de change**

Les créances en devises sont valorisées au taux de change en vigueur à la clôture de l'exercice.

Concernant le risque de change, la plupart des achats, notamment les achats d'accessoires, sont effectués en devises (USD et GBP principalement).

- Gestion du risque de taux

Il n'existe pas de couverture de taux en place.

- Covenants bancaires

Afin de financer les acquisitions de ses studios de développement Cyanide SA, Kylotonn SAS, Eko Software SAS et Spiders SAS, ainsi que les coûts de développement de son métier Edition, Bigben Interactive a obtenu plusieurs prêts remboursables sur 5 ans qui ont été transférés par le biais de l'apport partiel d'actif susmentionné à sa filiale NACON SA. Ces prêts contiennent les covenants suivants :

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

Tous les covenants sont respectés au 31 mars 2020.

♦ **Note 27 - Engagements de crédit-bail au 31 mars 2020**

En k€	Clim rue Orfila	Véhicules	Total	
VALEUR DES CONTRATS	16	269	285	
VALEUR ORIGINE	15	264	279	
REDEVANCES PAYEES				
	Cumuls antérieurs	1	98	99
	Exercice en cours	3	35	38
REDEVANCES A PAYER				
	< 1 an	4	61	65
	De 1 à 5 ans	8	75	83
	> 5 ans	-	-	-
	Total	12	136	148
VALEUR RESIDUELLE	-	3	3	
MONTANT CHARGES	2	32	34	

♦ **Note 28 - Actions gratuites**

• Plan d'Actions gratuites

- Les plans d'actions gratuites 2008, 2010, 2011 et 2016 sont achevés (actions Bigben Interactive attribuées aux salariés de Nacon SA).
- 166.995 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de Bigben Interactive SA 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.
- 19.799 Actions Gratuites avait été attribuées par le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 26 novembre 2018 à certains hommes clés de studios nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an était liée à une condition de présence continue. La condition de présence des salariés concernés ayant été respectée, l'attribution définitive des 19.799 actions gratuites à ces salariés a eu lieu le 26 novembre 2019.
- Le Conseil d'administration du 4 septembre 2019 a attribué 221.822 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. Les conditions de performance du plan d'actions gratuites de 2019 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2020 par toutes les entités du Groupe NACON. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés aura lieu le 4 septembre 2020 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 185.508 actions, calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2020, représente donc le nombre maximum d'actions attribuables au 4 septembre 2020.

Date d'attribution du plan (CA)	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	26/11/2018	04/09/2019
Date de l'Assemblée Générale de Bigben Interactive, société mère de Nacon	AGE 22/07/2016	AGE 21/07/2017	AGE 20/07/2018	AGE 20/07/2018	AGE 19/07/2019
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	69 300	85 710	166 995	19 799	221 822
Nombre d'actions définitivement attribuées	67 850	86 360	150 616	19 799	N/A
Nombre d'actions potentiellement attribuables au 31 mars 2020	-	N/A	N/A	N/A	185 508
Date d'attribution des actions gratuites	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	26/11/2018	04/09/2019
Fin de la période d'acquisition	31/08/2017	31/08/2018	03/09/2019	26/11/2019	04/09/2020
Fin de la période de conservation	31/08/2019	31/08/2020	03/09/2021	26/11/2021	04/09/2022
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	5,05	9,72	10,62	7,72	12,0
Cours de l'action à la date d'acquisition	9,79	10,52	11,8	14,9	N/A

♦ **Note 29 - Rémunérations des dirigeants**

• Rémunération du Comité de Direction

Les rémunérations totales brutes versées à l'ensemble des membres du Comité de Direction de la société se sont élevées au titre de l'exercice 2019/2020 à 298 k€.

Rémunérations allouées aux membres des organes de direction au titre de leurs fonctions de mandataire social

en milliers d'euros	Avantages à court terme	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail
au 31 mars 2020	298	-	-

♦ **Note 30 - Transactions avec des parties liées – Règlement ANC 2010.02**

A compter du 4 mars 2020, n'étant plus détenue à 100% par sa maison mère Bigben Interactive SA, il est devenu nécessaire pour NACON SA de détailler les transactions avec les parties liées au groupe Bigben Interactive :

A compter du 1^{er} octobre 2019, les refacturations ci-dessous ont existé de manière effective entre certaines entités du Groupe Bigben, notamment la maison mère du Groupe Bigben, Bigben Interactive SA et les entités du Groupe Nacon. Ces refacturations ont été conclues à des conditions normales de marché.

Les principaux flux intra-groupe consistent en :

A l'intérieur du Groupe Nacon :

- des facturations de coûts de développement des studios du groupe à la société NACON SA : chaque studio 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 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 pour 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'approvisionnent 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 filiales³⁴ de Nacon qui continuent à vendre de façon limitée 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 31 mars 2020 : 6,1 M€ soit 4,7% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,
- 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 25 000 € par mois en faveur de NACON SA),
- un loyer pour les bureaux ainsi que l'espace commun mis à disposition par Bigben Interactive

³⁴ Préalablement à l'apport partiel d'actif 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 2^{ème} 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.

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.

♦ **Note 31 - Effectif moyen de la période**

Personnel salarié	31 mars-20	APA 01.10.19
Cadres	65	60
Agents de Maîtrise	14	13
Employés	18	16
Total	97	89

La Société NACON SA n'a qu'une existence de 6 mois : son effectif ne lui a été transféré que lors de l'apport partiel d'actif de Bigben Interactive du 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019. Son effectif moyen en est donc affecté pour l'exercice en cours.

♦ **Note 32 - Convention d'intégration fiscale**

A noter que Games.fr, entrée le 1^{er} avril 1999 dans le groupe d'intégration fiscale de Bigben Interactive, préalablement détenue à 100% par Bigben Interactive SA, a été transférée à NACON SA lors de l'apport partiel d'actif de la branche Gaming de Bigben Interactive SA vers NACON SA du 31 octobre 2019, avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1^{er} octobre 2019. Cette filiale est ensuite automatiquement sortie du groupe d'intégration fiscale de Bigben Interactive lorsque NACON SA est entrée en bourse le 04 mars 2020, son pourcentage de détention indirect par le Groupe Bigben Interactive étant devenu inférieur à 95%.

Au 31 mars 2020, aucun groupe d'intégration fiscale n'existait au sein des entités de NACON SA.

Tableau des filiales et participations

	Capital		Quote-part du capital détenu (en %)	Valeur comptable des titres détenus		Prêts et avances consentis	Montant des cautions et avals donnés pour la société	Montant du CA hors taxe du dernier exercice écoulé	Résultat (bénéfice ou perte du dernier exercice clos)	Dividendes encaissés au cours de l'exercice
	Capitaux propres autres que le capital			Brute	Nette					
Filiales (détenues à + de 50 %) en K€										
Game's.fr S.A.S.	1 000	551	100%	2 849	1 549	-	-	3 583	87	-
Bigben Interactive Belgique SA	300	813	100%	2 897	2 897	-	-	7 464	165	-
NACON HK Ltd – Hong-Kong	3 781	420	100%	117	117	-	-	16 627	1 795	1 372
Bigben Interactive GmbH – Allemagne	500	856	100%	500	500	-	-	18 029	388	-
Bigben Interactive Italie	100	1 310	100%	100	100	-	-	7 030	1 517	-
Kylotonn	405	-353	100%	2 787	2 787	-	-	7 495	1 183	-
Cyanide	435	7 419	100%	22 874	22 874	-	-	5 081	23	-
Eko Software	65	888	100%	9 796	7 296	-	-	2 989	823	-
Nacon USA	458	0	100%	458	458	-	-	0	-114	-
Spiders	10	2 010	100%	6 400	6 400	-	-	8 230	3 108	-
Participations (détenues entre 25 et 50 %)										
Bigben Interactive US	89	-1	50%	37	37	-	-	23	-2	-
Lunar	20	471	43,15%	180	180	-	-	794	217	-

18.1.2 Changement de date de référence comptable

Se référer aux comptes consolidés annuels présentés en section 18.1.6.

18.1.3 Normes comptables

Se référer aux comptes consolidés annuels présentés en section 18.1.6.

18.1.4 Changement de référentiel comptable

Non applicable.

18.1.5 Informations financières en normes comptables nationales

Se référer aux comptes sociaux annuels présentés en section 18.1.1.

18.1.6 États financiers consolidés

1 COMPTES CONSOLIDES AU 31 MARS 2020 AVEC COMPARATIFS COMPTES COMBINES AU 31 MARS 2019

1.1 ETAT DE SITUATION FINANCIERE

<i>en milliers d'euros</i>	Notes	mar. 2020	mar. 2019
Goodwill	1	29 072	23 454
Droit d'utilisation		3 512	
Autres immobilisations incorporelles	2	68 154	52 139
Immobilisations corporelles	3	1 006	950
Titres mis en équivalence	4	43	44
Autres actifs financiers	5	1 073	514
Actifs d'impôts différés	6	2 897	3 269
Actifs non courants		105 758	80 370
Stocks	7	27 417	20 449
Créances clients	8	39 529	32 970
Autres débiteurs	9	11 763	6 787
Actifs d'impôts exigibles		4 137	1 096
Trésorerie et équivalents de trésorerie	10	110 929	6 769
Actifs courants		193 775	68 071
TOTAL ACTIF		299 533	148 441
Capital		84 909	
Primes		73 679	
Réserves consolidées		13 884	56 827
Résultat de la période		15 300	10 706
Ecart de conversion		111	10
Capitaux propres part du groupe		187 883	67 544
Participations ne donnant pas le contrôle		(262)	
Total des capitaux propres	16	187 621	67 544
Provisions à long terme	14	659	542
Passifs financiers à long terme	12	50 312	32 236
Dettes sur loyers long terme		1 991	
Autres passifs non courants		0	
Passifs d'impôts différés	13	118	76
Passifs non courants		53 081	32 855
Provisions à court terme	14	530	530
Passifs financiers à court terme	12	17 828	12 717
Dettes sur loyers court terme		1 545	
Fournisseurs		19 570	18 598
Autres créditeurs	15	17 889	15 703
Passifs d'impôts exigibles		1 468	494
Passifs courants		58 831	48 042
Total Passif et Capitaux Propres		299 533	148 441

1.2 ETAT DU RESULTAT NET ET DES AUTRES ELEMENTS DU RESULTAT GLOBAL

(en k€)	Notes	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'affaires	17	129 427	113 101
Achats consommés	18	(50 377)	(50 691)
Marge brute		79 050	62 410
<i>Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires</i>		<i>61.1%</i>	<i>55.2%</i>
Autres produits opérationnels	19	705	546
Autres achats et charges externes	20	(19 272)	(18 319)
Impôts et Taxes		(702)	(899)
Charges de Personnel		(10 985)	(9 834)
Autres charges opérationnelles		(436)	(544)
Résultats sur cessions d'actifs non courants			
EBITDA		48 361	33 359
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>		<i>37.4%</i>	<i>29.5%</i>
Amortissements des immobilisations		(25 741)	(20 817)
Résultat opérationnel courant		22 620	12 542
<i>Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires</i>		<i>17.5%</i>	<i>11.1%</i>
Plans d'actions gratuites et stock-options	21	(2 038)	(1 321)
Autres éléments opérationnels non récurrents	22	0	2 243
Quote-part de résultat des sociétés MEE	23	(1)	(87)
Résultat opérationnel		20 580	13 377
Résultat financier	24	(619)	(383)
Résultat avant impôt		19 961	12 995
Impôts sur les bénéfices	25	(4 705)	(2 289)
Résultat net de la période		15 256	10 706
Autres éléments du résultat global		101	12
Résultat global de la période		15 357	10 718
Résultat net de la période		15 256	10 706
Part revenant aux minoritaires		(44)	
Résultat Net part du groupe		15 300	10 706
Résultat par action			
Résultat de base par action (en euro)	27	0.22 €	
<i>Nombre moyen pondéré d'actions</i>		67 980 575	
<i>Résultat Net de la période - Part du Groupe</i>		15 256 100	
Résultat dilué par action (en euro)	27	0.22 €	
<i>Nombre moyen d'actions après dilution</i>		67 980 575	
<i>Résultat Net de la période - Part du Groupe</i>		15 256 100	

Passage entre le résultat opérationnel courant et l'EBITDA :

(en k€)	mar. 2020	mar. 2019
Résultat opérationnel courant	22 620	12 542
Amortissements des immobilisations	25 741	20 817
EBITDA	48 361	33 359
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>37,4%</i>	<i>29,5%</i>

L'EBITDA n'est pas un indicateur prévu par les normes IFRS et n'a pas de définition standard. Se reporter à sa définition et au mode de calcul utilisé par le Groupe NACON au chapitre 2.3.1.

1.3 VARIATION DES CAPITAUX PROPRES

en milliers d'euros	Note	Nombre d'actions	Capital social	Primes d'émission	Réserves consolidées		Capitaux propres du groupe	Participations ne donnant pas le contrôle	Total capitaux propres
					Réserves et report à nouveau	Ecarts de conversion			
Capitaux propres combinés au 31 mars 2018					43 562	(2)	43 560	0	43 560
Résultat au 31 mars 2019					10 706		10 706		10 706
Autres éléments du résultat global						12	12		12
Résultat global					10 706	12	10 718	0	10 718
Paiement de l'acquisition Cyanide en titres de capital Bigben Interactive					9 373		9 373		9 373
Paiement de l'acquisition Eko en titres de capital Bigben Interactive					2 572		2 572		2 572
Plans actions gratuites BigBen Interactive					1 321		1 321		1 321
Capitaux propres combinés au 31 mars 2019					67 533	10	67 544	0	67 544
Résultat au 31 mars 2020					15 300		15 300	(44)	15 256
Autres éléments du résultat global						101	101		101
Résultat global					15 300	101	15 401	(44)	15 357
Apport partiel d'actifs Bigben Interactive *		65 097 988	65 098	516	(65 614)		0		0
Augmentation de capital		19 810 931	19 811	73 163	10 000		102 974		102 974
Plans actions gratuites BigBen Interactive					2 038		2 038		2 038
Contrat de liquidité					(75)		(75)		(75)
Participations ne donnant pas le contrôle							0	(218)	(218)
Capitaux propres consolidés au 31 mars 2020		84 908 919	84 909	73 679	29 183	111	187 883	(262)	187 621

* Cet impact concerne l'apport partiel d'actifs représentant l'activité Gaming du groupe Bigben Interactive réalisé le 1er octobre 2019. L'effet de cet apport était déjà pris en compte dans les capitaux propres combinés à l'ouverture (à l'exception du résultat de la période allant du 1er avril au 30 septembre 2019), les comptes combinés résultant du détournement de ce même périmètre Gaming réalisé à partir des comptes consolidés historiques du groupe Bigben Interactive. Le résultat de cette activité Gaming du 1er avril 2019 au 30 septembre 2019 est intégré dans le résultat consolidé au 31 mars 2020.

1.4 TABLEAU DE FLUX DE TRESORERIE

en k€	Notes	mar. 2020	mar. 2019	mars 2018
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles				
Résultat de la période		15 300	10 706	2 169
<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	87	(57)
• Part revenant aux minoritaires		(44)		
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur		25 741	20 817	10 864
• Variation des provisions		41	83	12
• Plus et moins-values de cessions			(6)	(2)
• Résultat net du financement		944	706	478
• Autres produits et charges sans incidence financière		2 038	(922)	632
• Charge d'impôt		4 704	2 289	128
Capacité d'autofinancement		48 725	33 759	14 224
Stocks		(6 968)	(314)	(2 313)
Créances d'exploitation	8 - 9	(13 905)	(3 883)	(2 228)
Dettes d'exploitation	15	(2 194)	(8 072)	3 379
Variation du BFR		(23 067)	(12 268)	(1 161)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles		25 658	21 491	13 062
Impôt sur le résultat payé		(3 046)	(1 643)	(998)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES		22 613	19 848	12 064
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement				
Acquisition d'immobilisations incorporelles	2	(35 408)	(29 423)	(17 957)
Dont Amortissements des droits d'utilisation des locaux incorporés aux coûts de développement		622		
Acquisition d'immobilisations incorporelles nettes		(34 786)	(29 423)	(17 957)
Acquisition d'immobilisations corporelles	3	(477)	(484)	(241)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles		0	38	3
Acquisition d'actifs financiers	5	(549)	(10)	(430)
Cession d'immobilisations financières		3	87	2
Dividendes reçus		0		
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	1	(7 040)	(13 786)	
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT		(42 849)	(43 579)	(18 624)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement				
Augmentation des capitaux propres		102 975		
Intérêts payés		(903)	(706)	(478)
Encaissements provenant d'emprunts		36 093	28 940	13 801
Remboursements d'emprunts ou dettes financières		(11 476)	(5 798)	(822)
Autre		(1)		
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	12	126 687	22 436	12 501
Incidence des variations de cours de devises		(18)	1	
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie		106 432	(1 294)	5 941
Trésorerie à l'ouverture		2 289	3 583	(2 358)
Trésorerie à la clôture	10	108 721	2 289	3 583

⇒ 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.

2 NOTES ANNEXES AUX COMPTES CONSOLIDÉS

2.1 BASE DE PREPARATION

2.1.1 Préambule

Les comptes seront soumis à l'approbation de l'AG qui aura lieu le 30 juillet 2020 et pourront donc éventuellement être modifiés (IAS 10.17).

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 a levé des fonds par voie d'offre au public et a procédé à son introduction en bourse sur le marché réglementé d'Euronext à Paris. Le groupe Bigben Interactive a conservé le contrôle de Nacon à l'issue de son introduction en bourse.

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 (se référer au Document d'enregistrement de l'introduction en bourse de NACON). Ces comptes combinés ont été établis comme si les opérations d'apports avaient été réalisées au 1er avril 2016, à l'exception de ceux relatifs à des filiales ou entreprises associées acquises après le 1er avril 2016, consolidées ou mises en équivalence dans les comptes combinés à compter de la date à laquelle le groupe Bigben Interactive SA en a obtenu le contrôle ou l'influence notable.

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 établit 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 Périmètre de consolidation

♦ Liste des sociétés consolidées

Au 31 mars 2020 :

Société	Pays	Détention	Méthode de consolidation
NACON SA	France	Société mère	
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 GAMING 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.	Italie	43,15%	Intégration globale
NACON GAMING INC	Etats-Unis	100,00%	Intégration globale
NACON PTY Ltd	Australie	100,00%	Intégration globale

*La filiale BIGBEN INTERACTIVE USA Inc n'a plus d'activité et sera prochainement dissoute

Au 31 mars 2019 :

Société	Pays	Détention	Méthode de consolidation
NACON SAS	France	Société mère	
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 GAMING 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

♦ Variation de périmètre

Cf. note 2.2.2

Spiders SAS est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe NACON depuis le 3 septembre 2019, date de son acquisition.

Le groupe Nacon a pris le contrôle de la société italienne LunarGreat Wall Studios S.r.l le 29 juillet 2019.

NACON Gaming Inc. est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe NACON depuis le 11 février 2020, date de sa création.

NACON Pty Ltd est entrée dans le périmètre de consolidation du Groupe NACON depuis le 17 mars 2020, date de sa création.

2.2 FAITS MARQUANTS DE L'EXERCICE 2019/2020

2.2.1 Développement commercial

En 2019/2020, le chiffre d'affaires annuel consolidé atteint 129,4 M€, en forte hausse de 14,4 % par rapport à 2018/19 grâce notamment à la dynamique de l'Édition de jeux vidéo.

- **Jeux vidéo :**

Hausse des ventes de l'Édition tirées essentiellement par l'essor des ventes digitales qui augmentent de 140,7% par rapport à l'exercice passé et qui représentent 70,5% du poids total des Jeux en 2019/20 (contre 40,5% en 2018/19).

- **Accessoires Gaming :**

Une baisse des ventes des Accessoires, du fait de l'absence de sortie majeure de nouveaux accessoires dans l'exercice hormis la manette *REVOLUTION Pro Controller 3* pour *PS4™*.

2.2.2 Evolution du périmètre

- **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. lui permettant d'augmenter sa part d'intérêts dans Lunar GreatWall Studios S.r.l à 53,15%.

Basé à Milan, le studio en pleine expansion prévoit de développer son équipe pour atteindre rapidement un effectif de trente collaborateurs : 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.

L'approche IFRS 10 repose sur une logique de « capacité à exercer un contrôle ». 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 depuis le 29 juillet 2019 le contrôle sur la Société Lunar Great Wall Studios S.r.l. et que cette Société devait être consolidée.

Conformément aux règles de la norme IFRS 3, un goodwill provisoire de 0,3 M€ a ainsi été comptabilisé dans le bilan au 31 mars 2020.

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	0
Immobilisations corporelles	56
Créances	66
IDA	457
Charges constatées d'avance	0
Disponibilités et divers	0
Provisions pour risques	-11
Dettes	-950
Total des actifs nets identifiables acquis	-383
Part des actifs nets identifiables acquis	-165
Goodwill	345
Juste valeur de la contrepartie transférée	180

- **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 17ème 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 consolidé depuis septembre 2019 dans les comptes du Groupe

Les compléments de prix sont 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.

Impact 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 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 restant à rendre	-4 440
Total des actifs nets identifiables acquis	1 127
Goodwil	5 273
Juste valeur de la contrepartie transférée	6 400

○ **Immatriation de NACON Gaming Inc.**

Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™ (cf section 2.2.6), Nacon a créé la société NACON Gaming Inc le 11 février 2020. Immatriculée selon les Lois de l'Etat du Delaware où se situe son siège social, elle dispose d'un établissement commercial à Seattle (Etat de Washington) et d'un établissement logistique à Santa Cruz (Californie).

Cette société soutient les activités commerciales du Groupe aux Etats-Unis, dans le secteur des jeux vidéo et des accessoires. Elle a vocation à développer les ventes des casques RIG™ ainsi que des autres produits du Groupe NACON sur ce territoire.

- **Immatriculation de NACON Pty Ltd.**

Faisant suite à l'accord conclu avec « Poly » (Plantronics Inc.) au dernier trimestre 2019/20 portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™ (cf section 2.2.6), Nacon a créé la société NACON Pty Ltd le 17 mars 2020. Cette société soutient les activités commerciales du Groupe en Australie, dans le secteur des accessoires de jeux vidéo et a vocation à développer les ventes des casques RIG™ ainsi que des autres produits du Groupe NACON sur ce territoire.

2.2.3 Apport partiel d'actifs du Pôle Gaming de Bigben Interactive SA à Nacon SAS

Aspects juridiques

La société Nacon (la « **Société** ») a été immatriculée le 18 juillet 2019 sous forme de société par actions simplifiée, avec un capital social de 10.000 Euros.

Le Conseil d'Administration de Bigben Interactive SA, réuni le 4 septembre 2019, a approuvé le principe d'un regroupement des actifs et passifs constitutifs de son Pôle Gaming, par le biais d'un apport partiel d'actifs (l'« **Apport** ») au sein de la société Nacon SAS filiale à 100% de Bigben Interactive SA.

Les actionnaires de la société Bigben Interactive, réunis en assemblée générale extraordinaire le 31 octobre 2019, ont approuvé la réalisation définitive de l'opération d'apport partiel d'actif. L'associé unique de la Société a également approuvé l'Apport le 31 octobre 2019, avec effet rétroactif au 1^{er} octobre 2019 conformément aux dispositions de l'article L.236-4 du Code de commerce.

L'actif net apporté a été estimé à cette date à 65.087.988 Euros. Par décisions de l'associé unique de la Société en date du 31 octobre 2019, le capital social de Nacon 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).

L'arrêté comptable définitif ayant été établi postérieurement lors de l'approbation des comptes semestriels du 25 novembre 2019, l'actif net apporté réel tel qu'il ressort des comptes sociaux de chacune des sociétés, s'est établi à 65.603.700 Euros. En conséquence et conformément aux dispositions du Traité d'Apport, le complément constaté du montant de 515.712 Euros a été compensé, par la société Nacon, par l'inscription de ce montant en prime d'apport dans les capitaux propres de la société Nacon.

Aspects opérationnels

Cette opération, qui a pris la forme d'un apport partiel d'actif tel que décrit ci-dessus englobait notamment les studios de jeux acquis durant les deux années précédentes, les filiales de distribution dédiées et les contrats liés aux activités, ainsi que tous les brevets et toutes les propriétés intellectuelles du Pôle Gaming.

En conséquence de l'Apport, 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.

La Société est dirigée depuis le 31 octobre 2019 par Monsieur Alain Falc en tant que Président, puis en qualité de Président-Directeur général suite à la transformation de la Société en société anonyme le 22 janvier 2020.

Cet Apport permet de clarifier l'organisation du Groupe Bigben en distinguant juridiquement les trois Pôles à savoir le Gaming d'une part, le Mobile et l'Audio d'autre part, regroupés en deux secteurs d'activité opérationnels distincts : le secteur « Bigben - Audio / Telco » et le secteur « Nacon - Gaming ».

La création de Nacon a donné au Pôle Gaming sa nécessaire indépendance, en optimisant son organisation opérationnelle et stratégique.

Aspects comptables

En l'absence de précision dans les IFRS pour de telles opérations de regroupement d'entreprises sous contrôle commun, Nacon a comptabilisé les apports à leurs valeurs comptables telles qu'elles figuraient dans les comptes consolidés de Bigben Interactive SA. Pour plus de précision, se reporter à la note 2.1.1, Préambule.

2.2.4 Introduction en bourse de Nacon SA

En dotant son Pôle Gaming d'une identité propre, Bigben Interactive lui a donné des moyens adaptés pour accroître son développement notamment en matière de financement.

Pour accompagner la croissance future de sa filiale et lui permettre de poursuivre son éventuelle politique sélective d'acquisitions de studios de jeux, Bigben Interactive SA a étudié diverses options d'augmentation et a jugé qu'une introduction en bourse de sa filiale Nacon constituait la meilleure option pour assurer le financement de son activité Gaming.

Le calendrier de l'introduction en bourse de la Société a été le suivant :

- ◆ 22 janvier 2020 : transformation de la Société en société anonyme à conseil d'administration et nomination des principaux organes d'administration de la Société.
- ◆ 29 janvier 2020 : approbation du document d'enregistrement de la Société par l'Autorité des Marchés Financiers (l'« **AMF** ») sous le numéro I. 20 – 003.
- ◆ 19 février 2020 : approbation du Prospectus par l'AMF sous le numéro 20-047.
- ◆ 20 février 2020 : diffusion du communiqué de presse annonçant l'ouverture des périodes d'offre à prix ouvert (l'« **OPO** ») et de Placement Global (le « **PG** ») (ensemble l'« **Offre** »), la mise à disposition du Prospectus et publication par Euronext de l'avis d'ouverture de l'Offre.
- ◆ 27-28 février 2020 : Clôture de l'OPO et du PG, fixation du prix de l'Offre, signature du contrat de placement et publication par Euronext de l'avis de résultat de l'Offre.
- ◆ 03 mars 2020 : règlement-livraison de l'OPO et du PG.
- ◆ 04 mars 2020 : premier jour de négociation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris sur une ligne de cotation intitulée « **NACON** » et début de la période de stabilisation.
- ◆ 26 mars 2020 : fin de la période de stabilisation.

En date du 4 mars 2020, suite au succès rencontré par l'Offre au public avec un prix d'action fixé à 5,50€ sursouscrite quatre fois (OPO souscrite à hauteur de 7,7 M€ avec exercice intégral de la clause d'extension, et souscription intégrale du PG), le Conseil d'administration de la Société a constaté la première cotation des actions de la Société sur le marché réglementé d'Euronext à Paris et a voté une augmentation de capital de 18.181.819€ par émission de 18.181.819 actions ordinaires nouvelles d'une valeur nominale d'un euro (1€) chacune, assortie d'une prime d'émission totale de 81.818.185,50 euros (soit une prime d'émission de 4,50 euros par action ordinaire). En conséquence, le capital social s'est établi à cette date à la somme de 83.279.807 euros, divisé en 83.279.807 actions ordinaires d'une valeur nominale d'un euro (1€) chacune, entièrement souscrites et intégralement libérées.

A l'issue de cette opération, la capitalisation boursière de la Société s'élevait à environ 458 M€ sur la base du cours d'introduction à 5,50 €. Le flottant représentent alors 19,65% du capital de la Société et Bigben Interactive SA détient à cette date 78,17% du capital.

Conformément aux dispositions de l'article L. 225-135-1 du Code de commerce, et afin d'assurer la stabilisation du cours de l'action de la Société dans le cadre de son introduction en bourse, le Conseil d'administration de la Société a consenti, le 28 février 2020, à Louis Capital Markets en qualité d'agent stabilisateur, une option de surallocation permettant la souscription, au prix de l'offre soit à 5,50€, d'un nombre maximum de 1.818.181 actions nouvelles supplémentaires. Cette option de surallocation pouvait être exercée jusqu'au 27 mars 2020.

Le cours de l'action s'étant maintenu à un niveau stable, l'agent stabilisateur a notifié à la Société, le 26 mars 2020, l'arrêt des opérations de stabilisation, étant précisé que les actions de la Société offertes dans le cadre de l'opération de surallocation ont été souscrites à hauteur de 9M€. Suite à l'exercice partiel de l'option de surallocation, le Conseil d'administration de la Société a décidé une augmentation de capital d'un montant de 1.629.112 euros, par l'émission de 1.629.112 actions nouvelles supplémentaires, au prix de 5,50 € chacune, soit 1 euro de valeur nominale et 4,50 € de prime d'émission représentant une souscription d'un montant total supplémentaire, prime d'émission incluse, de 8.960.116 euros.

En conséquence, le nombre total d'actions de la Société émises dans le cadre de son introduction en bourse s'élève à 19.810.931 actions nouvelles, soit 23,33 % du capital de la société et portait ainsi la taille de l'émission à 109 M€. Le capital social de la Société est désormais composé de 84.908.919 actions.

Bigben Interactive SA détient donc 76,67% du capital de la Société depuis le 26 mars 2020 et conserve le contrôle de NACON SA à l'issue de cette opération.

2.2.5 Actionnariat

♦ Augmentation de capital de Bigben Interactive suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites attribuées en 2018

166.995 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration de Bigben Interactive SA du 3 septembre 2018 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités ayant rejoint le 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 acquise 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.

Le Conseil d'administration de Bigben Interactive SA du 26 novembre 2018 avait attribué 19.799 Actions Gratuites à certains managers 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 Groupe Bigben a en conséquence procédé le 27 novembre 2019 à l'émission de 19.799 actions nouvelles Bigben par incorporation de réserves.

La charge IFRS 2 résiduelle comptabilisée sur l'exercice 2019/2020 du Groupe Nacon s'élève à 0,8 M€ avec pour contrepartie la rubrique « Plan d'actions gratuites Bigben Interactive » des capitaux propres du groupe Nacon.

♦ Attribution d'Actions Gratuites Bigben Interactive 2019

Le Conseil d'administration de Bigben Interactive SA du 4 septembre 2019 a attribué 221.822 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.

La charge IFRS 2 comptabilisée au titre de l'exercice 2019/2020 du Groupe Nacon s'élève à 1,3 M€ avec pour contrepartie la rubrique « Plan d'actions gratuites Bigben Interactive » des capitaux propres du groupe Nacon.

♦ Introduction en bourse de NACON SAS

Cf section 2.2.4

2.2.6 Autres évènements

♦ Acquisition des casques Gaming et de la marque premium RIG™ de Plantronics Inc. (« Poly »)

NACON a annoncé le 5 février 2020 la conclusion d'un accord avec Plantronics Inc. (« Poly ») portant sur le rachat de ses casques gaming et de la marque premium RIG™. La réalisation de cette opération d'acquisition d'actifs est intervenue le 20 mars 2020 après levée de conditions préalables usuelles. La société a procédé à l'analyse de cette acquisition au regard de la norme IFRS 3. Cette acquisition ne peut être considérée comme l'acquisition d'une activité. En conséquence, la société analyse cette acquisition comme une acquisition d'actifs isolés.

NACON entend pérenniser et développer l'activité autour des casques RIG™, notamment sur le marché américain où la marque et les ventes de ces produits spécifiques sont particulièrement bien implantées. Cette opération devrait permettre à NACON de s'installer sur le plus important marché au monde pour ce type d'activités et de pouvoir opérer efficacement la commercialisation de l'ensemble de ses produits dédiés au Gaming.

Au-delà d'une extension à l'international sur le marché américain, cette opération devrait permettre à NACON de renforcer et d'étoffer significativement son offre Accessoires, grâce à des produits RIG™ très complémentaires et d'une qualité reconnue par les gamers, mais également d'asseoir et de renforcer le positionnement premium de sa marque Nacon®.

♦ Crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)

Le Groupe NACON a été impacté par cette crise sanitaire mondiale :

- Perturbation de ses sources d'approvisionnement asiatiques dès début janvier 2020
- Fermeture des magasins liée aux mesures de confinement imposées par les principaux pays européens dès mars 2020
- Mesure de protection des salariés et tiers (télétravail, etc.)

Sur le plan opérationnel, les services support et les équipes de développement ont été mises en télétravail dès mi-mars 2020. Le recours au chômage partiel a été limité à quelques collaborateurs dont l'activité était restreinte ou rendue impossible en télétravail.

Toutefois, l'impact financier de cette crise a été positif en termes de résultat au 31 mars 2020 : négatif sur les ventes d'Accessoires mais positif sur les ventes digitales des jeux qui ont fortement augmenté durant la période de confinement.

♦ Evolution de l'endettement

Au cours de l'exercice 2019/20, la société NACON SA a contracté pour 35 M€ de nouveaux emprunts moyen terme et a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes et de crédit baux. A noter que la totalité des emprunts moyen-termes liés aux acquisitions des studios et développement de l'activité Gaming et contractés avant le 1er octobre 2019 a été transférée à sa filiale NACON SA lors de l'apport partiel d'actifs susmentionné.

Néanmoins, la Société ayant levé 103 M€ de fonds suite à son introduction en bourse (après déduction des frais d'introduction), sa trésorerie nette est positive au 31 mars 2020.

2.2.7 Evènements post clôture du 31 mars 2020

♦ Poursuite de la crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus)

Nacon constate que la crise du Covid-19 n'a plus d'impact en mai 2020 sur les ventes d'accessoires et continue de booster les ventes digitales de jeux.

La société écoule ses stocks de façon satisfaisante et a même été en rupture ponctuellement sur certaines lignes de produits.

Les créances clients du 31 mars 2020 sont collectées conformément aux délais de règlement prévus.

Le Groupe NACON ne prévoit pas de répercussions négatives de cette crise sanitaire sur ses ventes et sur sa rentabilité de l'exercice 2020/21 étant donné la dynamique du secteur des Jeux Vidéo.

2.3 PRINCIPES ET METHODES COMPTABLES

2.3.1 Déclaration de conformité

Comme indiqué en 2.1.2, les comptes consolidés de Nacon et de ses filiales (le « Groupe ») sont établis en conformité avec les normes IFRS telles qu'adoptées par l'Union Européenne et applicables à l'exercice clos au 31 mars 2020 avec, en comparatif, l'exercice clos au 31 mars 2019 issu des comptes combinés et établi selon le même référentiel. 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 consolidés, sont détaillées ci-dessous.

• **Normes et interprétations nouvellement applicables à l'exercice clos le 31 mars 2020**

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. Les incidences de la mise en application de cette norme sont présentées ci-dessous.
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.
« Caractéristiques de remboursement anticipé avec rémunération négative » (modifications d'IFRS 9)	01/01/2019	

- 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 appliquée 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 1^{er} 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 qui tient compte de la durée exécutoire ainsi que d'éventuelles options de renouvellement ou résiliation, 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 1^{er} avril 2019. Le taux d'emprunt marginal moyen pondéré au 1^{er} 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.

Au 1er avril 2019, les durées retenues pour le calcul de la dette de loyers ont été basées sur les dates d'échéance des contrats (la fin de la période triennale pour les baux 3-6-9 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 le premier renouvellement.

Les contrats de locations des bureaux de chaque entité représentent la majeure partie du montant total des contrats traités sous IFRS16.

Le taux d'actualisation retenu est de 1%, ce taux a été établi d'après les conditions financières obtenues lors des dernières souscriptions d'emprunts bancaires moyen terme.

Ainsi, les impacts de la première application d'IFRS 16 au 31 mars 2020 sont pour le Groupe Nacon :

Dans l'Etat du résultat net et des autres éléments du résultat global (« Compte de résultat »)

- un impact de -40k€ sur le résultat opérationnel courant et de -24k€ sur le résultat net.

Sur l'EBITDA : un impact de + 1,6 M€

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	Application de l'IFRS 16	au 31 mars 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
Réserves consolidées	56 827		56 827
Résultat de la période	10 706		10 706
Ecart de conversion	10		10
Provisions à long terme	542		542
Passifs financiers à long terme	32 236		32 236
Dettes sur loyers long terme		2 393	2 393
Passifs d'impôts différés	76		76
Passifs non courants	32 855	2 393	35 248
Provisions à court terme	530		530
Passifs financiers à court terme	12 717		12 717
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	48 042	1 896	49 938
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)
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 consolidés du fait de leur adoption.

♦ Utilisation de l'indicateur alternatif de performance « 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, 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. 2020	mar. 2019
Résultat opérationnel courant	22 620	12 542
Amortissements des immobilisations	25 741	20 817
EBITDA	48 361	33 359
Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires	37,4%	29,5%

♦ 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).

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'arrêté 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 consolidés, 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)

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 commercialisés à compter du 1^{er} avril 2019 par Nacon S.A. consistent en un amortissement dégressif sur trois ans.

2.3.3 Bases d'évaluation

◆ Critères de consolidation

Les sociétés contrôlées par le Groupe sont consolidées dès la date à laquelle le Groupe en obtient le contrôle. Les sociétés dans lesquelles le Groupe, sans en avoir le contrôle, exerce une influence notable, sont mises en équivalence.

Les sociétés sont consolidées sur la base des comptes annuels clos au 31 mars 2020, et retraitées le cas échéant en harmonisation avec les principes comptables du Groupe.

◆ 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 lorsque les décisions relatives aux activités pertinentes doivent être prises.

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 le Groupe. 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 consolidés 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 dans lesquelles le Groupe exerce 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 consolidés 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 consolidées sont éliminées, ainsi que tous les résultats internes à l'ensemble combiné.

♦ Conversion en euro des comptes des sociétés étrangères

La monnaie de présentation du Groupe est l'euro.

Les filiales étrangères du groupe 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 du trimestriel au cours duquel ont lieu les transactions.
- Les écarts qui découlent de la conversion sont comptabilisés directement en autres éléments du résultat global, dans une composante séparée dans les capitaux propres.

♦ 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 34,35 et 36).

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, 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 de l'exercice 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, EKO et Spiders 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 est 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. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	100%	100%
<i>dont Accessoires</i>	52 596	55 242	41%	49%
<i>Jeux physiques</i>	20 471	29 931	16%	26%
<i>Jeux digitaux</i>	48 940	20 332	38%	18%
<i>Autres</i>	7 421	7 596	6%	7%

Du fait des modalités 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 zone géographique**

en milliers d'euros	Cumul 12 mois		Contribution	
	mar. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	100,0%	100,0%
<i>dont France</i>	27 419	34 503	21,2%	30,5%
<i>Export</i>	102 008	78 597	78,8%	69,5%

Cette répartition géographique est basée sur la localisation des clients facturés.

2.4 NOTES COMPLEMENTAIRES

2.4.1 Notes complémentaires au bilan

♦ Note 1 – Goodwill

Entités acquises en milliers d'euros	BBI Belgique	Cyanide SA	Eko	Kylo tonn	Spiders	RaceWard	TOTAL
Goodwill issu des transactions de l'exercice clos au 31 mars 2020	1 088	12 539	6 058	3 770	5 273	345	29 072
Perte de valeur							0
Activités abandonnées							0
Goodwill issu des transactions de l'exercice clos au 31 mars 2019 et antérieurs	1 088	12 539	6 058	3 770			23 454

⇒ 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 au minimum une fois par an à la date de clôture. Pour ce test, les goodwill sont ventilés par UGT ou groupe d'UGT (Unités Génératrices de Trésorerie), qui correspondent à des ensembles homogènes générant conjointement des entrées de trésorerie indépendantes. Etant donné l'intégration forte de son activité, le groupe n'a qu'une seule UGT (voir ci-dessous).

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.

Description des transactions de l'exercice 2019/2020 :

Le groupe a réalisé les transactions suivantes au cours de l'exercice 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. ;
- le 3 septembre 2019, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Spiders SAS.

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.

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 détails de calcul des goodwills sont présentés en note 2.2.2 Evolution du périmètre.

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 de la contrepartie transférée 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 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 et au 31 mars 2020.

Dans le cadre de la comptabilisation de l'acquisition, le Groupe a effectué une revue de l'évaluation des actifs acquis et des passifs assumés de Cyanide. Les principaux ajustements de juste valeur ont porté sur les marques de Cyanide 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 commercialisation d'opus successifs sous la même marque, de niveaux de marges pour lesquels le management a dû faire preuve de jugement, 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 était 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.

Rapprochement des décaissements relatifs aux acquisitions avec les flux de trésorerie au 31 mars 2020 :

Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	mar. 2020
Acquisition Spiders SAS	4 000
Acquisition Lunar Great Wall Studios S.r.l.	180
Complément Acquisition Cyanide SAS	1 768
Complément Acquisition Eko Software SAS	1 296
Trésorerie nette acquise	-204
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	7 040

Test de valeur des Goodwill

Le groupe réalise un test de dépréciation sur son UGT 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 2020, aucune dépréciation n'a été comptabilisée.

Test de dépréciation

Hypothèses :

WACC	12,00%
Taux de croissance à l'infini	2,0%

Le WACC et le taux de croissance à l'infini tiennent compte du dynamisme du secteur d'activité dans lequel opère la société.

Test de sensibilité :

Valeur comptable de l'UGT *	141 687 k€	
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de réduction de l'EBITDA sur l'année N+3 :	EBITDA	-18.20%
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de baisse du taux d'EBITDA par rapport au chiffre d'affaires sur l'année N+3 :	% EBITDA	-7.8 pts
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de baisse du taux de croissance à l'infini :	% taux de croissance à l'infini	-9.0 pts
Seuil pour lequel la valeur recouvrable de l'UGT serait égale à sa valeur comptable en cas de hausse du taux d'actualisation (WACC) :	WACC	+5.6 pts

*la valeur comptable de l'UGT correspond à l'actif net économique incluant un niveau de BFR normatif

⇒ 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 (goodwill et marques).

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 sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et notamment par Nacon S.A. pour les ventes digitales auprès des plateformes et consoliers et participent par conséquent à la génération de cash flows global du Groupe. Les lignes éditoriales sont définies et travaillées par la Direction Générale du Groupe en coopération avec les studios.

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 cette UGT 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.

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 du Groupe. 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 et au 31 mars 2020 ne faisant apparaître aucune perte de valeur.

◆ Note 2 - Autres immobilisations incorporelles

Immobilisations incorporelles:

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	134 845	87 997
Amortissements	(62 574)	(35 859)
Dépréciation	(605)	0
Valeur nette	71 666	52 138

Immobilisations incorporelles:

Valeurs brutes	Logiciels, Concessions et Brevets	Marques	Droit utilisation	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2018	666	1 291	0	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)
Cessions						0
Ecart Change						0
mar. 2019	709	8 363	0	78 353	574	87 997
Acquisition	1 302	1 562	0	32 838	90	35 791
Variation de périmètre	80			5 919		5 998
IFRS 16			5 057			5 057
Cessions						0
Ecart Change						0
mar. 2020	2 091	9 925	5 057	117 109	664	134 845
Amortissements	Logiciels, Concessions et Brevets	Marques	Droit utilisation	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2018	(488)	(228)		(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
Cessions						0
Ecart Change						0
mar. 2019	(661)	(228)		(34 468)	(502)	(35 859)
Dotations	(1 163)	(0)	0	(18 746)	(21)	(19 930)
Variation de périmètre	(79)			(5 767)		(5 846)
IFRS 16			(1 545)			(1 545)
Cessions						0
Ecart Change						0
mar. 2020	(1 903)	(228)	(1 545)	(58 980)	(523)	(63 179)
Valeur nette	188	9 696	3 512	58 129	141	71 666

Le poste « Marques » est principalement constitué au 31 mars 2020 des marques du studio de développement Cyanide ainsi que de la marque RIG™ suite à l'acquisition sur l'exercice 31 mars 2019 de Cyanide (cf Note 1) et de l'acquisition des actifs RIG auprès de « Poly » (cf 2.2.6) sur l'exercice 31 mars 2020.

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 d'utilisation sont amortis sur la période contractuelle qui a été déterminée pour calculer la dette de loyers afférente.

Les logiciels informatiques acquis sont immobilisés et amortis sur une durée d'utilité 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 chiffres d'affaires et marges 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. Contrairement à la présomption de la norme IAS 38, le rythme des produits tirés de l'activité de l'édition de jeux constitue une base appropriée pour évaluer la consommation des avantages économiques des jeux puisque les produits tirés de l'exploitation commerciale des jeux et l'utilisation des immobilisations incorporelles sont très fortement corrélés. Les droits associés aux jeux n'ont plus de valeur quand leur exploitation commerciale est achevée. 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 et de l'allongement de la durée durant laquelle des bénéfices économiques vont être obtenus, les modalités d'amortissement évoluent donc d'exercice en exercice.

♦ Note 3 - Immobilisations corporelles

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	4 084	3 402
Amortissements	(3 078)	(2 452)
Dépréciation	0	0
Valeur nette	1 006	950

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.

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 :

Catégories Installations techniques	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

Immobilisations corporelles :

Valeurs brutes	Terrains	Constructions	Installations techniques	TOTAL
mar. 2018	45	583	1 064	1 691
Acquisition	0	(15)	311	296
Variation de périmètre			1 416	1 416
Transferts				0
Cessions				0
Ecart Change				0
mar. 2019	45	568	2 790	3 402
Acquisition	0	0	407	407
Variation de périmètre			275	275
Transferts				0
Cessions				0
Ecart Change				0
mar. 2020	45	568	3 472	4 084

Amortissements	Terrains	Constructions	Installations techniques	TOTAL
mar. 2018	0	(581)	(748)	(1 329)
Dotations	0	15	(232)	(217)
Variation de périmètre			(906)	(906)
Transferts				0
Reprises				0
Ecart Change				0
mar. 2019	0	(566)	(1 886)	(2 452)
Dotations	0	0	(418)	(418)
Variation de périmètre			(208)	(208)
Transferts				0
Reprises				0
Ecart Change				0
mar. 2020	0	(566)	(2 512)	(3 078)
Valeur nette	45	1	960	1 006

♦ **Note 4 – Titres mis en équivalence**

Ce compte intègre au 31 mars 2020 la mise en équivalence de l'entité Bigben Interactive USA. Cette société en cours de dissolution est sans activité.

♦ **Note 5 – Autres actifs financiers non courants**

Valeurs nettes	Actifs à la Juste Valeur par le Résultat	Dépôts de garantie	Autres titres	Autres créances	TOTAL
mar. 2018	0	231	26	0	257
Acquisition					0
Variation de périmètre		252	12	5	269
Transferts					0
Cessions		(12)			(12)
Ecart Change					0
mar. 2019	0	472	38	5	514
Acquisition	0	546	0	0	546
Variation de périmètre		13			13
Transferts					0
Cessions					0
Ecart Change					0
mar. 2020	0	1 031	38	5	1 073

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

Un actif financier est évalué au coût amorti si les conditions liées au modèle économique et aux caractéristiques des flux de trésorerie définies par IFRS 9 sont réunies et s'il n'est pas désigné à la juste valeur par le biais du compte de résultat. Il est initialement évalué à la juste valeur majoré des coûts de transaction directement liés, à l'exception des créances client sans composante de financement significative initialement évaluées au prix de la transaction selon IFRS 15. Ces actifs financiers sont dépréciés pour tenir compte des pertes de crédit attendues. Pour les créances clients et les actifs sur contrats, les pertes de crédit sont évaluées sur la durée de vie totale de ces actifs, selon la méthode simplifiée d'IFRS 9, sur la base d'une matrice de provisionnement.

◆ **Note 6 - Actifs d'impôts différés**

▶ Total Groupe

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
IDA sur déficits reportables	1 307	2 562
IDA sur différences temporaires	1 472	630
ACTIF NET D'IMPOT DIFFERE	2 779	3 192

▶ Détails par entité

en milliers d'euros	au 01 avr. 2019	Activation	Utilisation	31/03/2020
Nacon SA	1 018		(1 018)	0
Cyanide SAS	1 222		(116)	1 106
Bigben Interactive GmbH	38		(38)	0
Kylotonn SAS	284		(109)	175
Nacon Gaming Inc.		26		26
TOTAL DEFICIT REPORTABLE	2 562	26	(1 281)	1 307

Compte tenu des perspectives de résultat à court et moyen terme des entités concernées, tous les déficits fiscaux (indéfiniment reportables) ont été activés.

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	Accessoires	Jeux	Autre	Total mar. 2020	mar. 2019
Valeur brute	24 014	14 266	912	39 191	31 306
dont stocks physiques	22 567	14 266	912	37 744	29 528
dont stocks en transit	1 447			1 447	1 778
Perte de valeur	(4 888)	(6 878)	(8)	(11 774)	(10 858)
Valeur nette	19 126	7 388	903	27 417	20 449

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 était également prise en compte à hauteur du poids que représentent les ventes physiques par rapport aux ventes totales. Pour les nouveaux jeux commercialisés à compter du 1^{er} avril 2019, étant donné le poids prépondérant des ventes digitales et le niveau limité de production de stocks physiques de ces jeux, aucune quote-part d'amortissement des frais de développement de ces nouveaux jeux n'a été intégrée aux stocks afférents. 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. 2020	mar. 2019
Clients et effets en portefeuille	40 057	33 492
Pertes de valeurs	(528)	(522)
TOTAL CREANCES CLIENTS	39 529	32 970

La hausse temporaire des créances s'explique par des ventes digitales très élevées sur la 2^{ème} quinzaine du mois de mars 2020 et aux entrées de périmètre de l'exercice.

La société Nacon SAS 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 31 mars 2020 figurent dans le poste « Clients et effets en portefeuille » et s'élèvent à 0,3 M€ (contre 3,4 M€ au 31 mars 2019). 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 11.8% du chiffre d'affaires consolidé au 31 mars 2020 (9.6% du chiffre d'affaires combiné au 31 mars 2019).

► Crédit client :

en milliers d'euros	mar. 2020		mar. 2019	
	montant	taux	montant	taux
Créances clients non échues	18 426	46%	26 589	79%
Créances clients échues	21 631	54%	6 903	21%
< à 30 jours	2 555	12%	4 765	69%
< à 90 jours	15 722	73%	778	11%
< à 1 an	3 165	15%	676	10%
> à 1 an	(222)	-1%	163	2%
clients douteux	411	2%	522	8%
Total clients et effets en portefeuille	40 057		33 492	

La part des clients présentant un risque de perte de valeur dans les créances du Groupe Nacon est non significative.

Les clients de Nacon sont principalement des plateformes internationales et de grands groupes de distribution et qui règlent avec des délais rapides. Le groupe a donc analysé son portefeuille de clients par typologie et a observé que le risque de pertes provisionnelles était très limité. L'application de la norme IFRS 9 n'a donc pas eu d'impact sur l'estimation des provisions clients.

⇒ **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 enregistrées dans un compte spécifique de dépréciation. Les créances étant d'une maturité inférieure à un an, elles ne comportent pas de composante de financement significative.

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. 2020	mar. 2019
Etats et collectivités locales (hors IS)	5 675	3 347
Personnel	45	80
Avoirs Fournisseurs à recevoir	565	878
Charges constatées d'avance	1 250	1 393
Acomptes et avances sur commandes		473
Comptes courants débiteurs	3 637	
Débiteurs divers	590	617
TOTAL	11 763	6 787

Rapprochement des variations des créances d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2020 :

	31/03/2020
Variation bilancielle des créances d'exploitation	14 575
Variations liées aux entrées dans le périmètre	-670
Flux net de trésorerie - Créances d'exploitation	13 905

◆ **Note 10 – Trésorerie nette**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Concours bancaires	(2 209)	(4 480)
Valeurs mobilières de placement	750	1 000
Trésorerie et équivalents de trésorerie	110 179	5 769
Trésorerie nette	108 721	2 289

⇒ **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, les comptes à terme 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**

Provisions retraite

en milliers d'euros	01/04/2019	Dotations	Variation de périmètre	31/03/2020
Provisions pour retraite & assimilées	542	47	70	659
TOTAL	542	47	70	659

en milliers d'euros	01/04/2018	Dotations	Variation de périmètre	31/03/2019
Provisions pour retraite & assimilées	145	17	381	542
TOTAL	145	17	381	542

Les écarts actuariels ne sont pas significatifs sur l'exercice car les incidences des hypothèses retenues se compensent.

Les hypothèses retenues pour l'évaluation de ces engagements sont les suivantes :

Hypothèses retenues	mar. 2020	mar. 2019
Taux d'actualisation	1,5%	1,4%
Turnover	7% à 8%	6.5% à 8.0%
Table de mortalité	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires		
<i>Cadres</i>	2,0%	2,0%
<i>Agents de maîtrise</i>	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 sont comptabilisés en « Autres éléments du résultat global ». Ils sont présentés au bilan dans la rubrique de capitaux propres « Autres éléments du résultat global » 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 2020	68 140	17 828	48 846	1 466
Emprunt d'origine long terme	65 874	15 562	48 846	1 466
Concours bancaires courants	2 209	2 209		
Intérêts courus non échus	58	58		
Autres financements	0			
Total des passifs financiers au 31 mars 2019	44 953	12 718	30 917	1 319
Emprunt d'origine long terme	40 457	8 221	30 917	1 319
Concours bancaires courants	4 480	4 480		
Intérêts courus non échus	16	16		
Autres financements	0			

Principe Comptable – Passifs financiers

Les 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 « 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 crédateurs.

► **Emprunts bancaires**

Entre le 1er avril 2018 et le 31 mars 2019, la Société Bigben Interactive avait 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.

Les emprunts souscrits par Bigben Interactive et relatifs au développement de l'activité Gaming ont été transférés à NACON dans le cadre de l'apport partiel d'actif.

Entre le 1er avril 2019 et le 31 mars 2020, la Société NACON a contracté de nouveaux emprunts bancaires moyen-terme pour un montant total de 35,0 M€ afin de financer le développement de l'activité jeux, l'acquisition du studio de développement Spiders SAS, la prise de participation dans le studio RaceWard et l'acquisition des actifs de Plantronics Inc. (« Poly ») et de la marque RIG™.

Pour certains de ces emprunts, la Société s'est engagée à respecter des covenants financiers annuels.

Au 31 mars 2020, les ratios financiers concernés (ratio de couverture des frais financiers et ratio de Levier net) sont respectés. (se référer à la Note 30)

Rapprochement des variations des passifs avec les flux de trésorerie liés aux activités de financement

	Passifs		Capitaux propres	Total
	Découverts bancaires	Autres Emprunts	Reserves	
Solde au 31 mars 2019	4 480	40 474	67 544	112 498
Variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement				
Augmentation de capital			102 975	102 975
Encaissements provenant d'emprunts		36 093		36 093
Remboursement d'emprunts		(11 476)		(11 476)
Intérêts courus		(903)		(903)
Total des variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement		23 713	102 975	126 688
Variations liées à l'obtention ou à la perte de contrôle de filiales		31		31
Variations des découverts bancaires	(2 271)			(2 271)
Reconnaissance au bilan de la dette de loyer IFRS 16 au 1 ^{er} avril 2019		4 289		4 289
Intérêts courus		961		961
Total des autres variations liées aux passifs	(2 271)	5 250		2 978
Total des autres variations liées aux capitaux propres			17 102	17 102
Solde au 31 mars 2020	2 209	69 468	187 621	259 297

♦ **Note 13 – Impôts différés passifs**

Les impôts différés du Groupe au 31 mars 2019 avaient 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.

⇒ **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 (ou en autres éléments du résultat global) 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**

	01/04/2019	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		Ecart de conversion	Autres	31/03/2020
				utilisées	non utilisées			
Non courant	542	70	47					659
Provisions pour risques								
- <i>social</i>								
- <i>fiscal</i>								
Provisions pour charges - autres								
Provisions engagements de retraite	542	70	47					659
Courant	530							530
Provisions pour risques	530							530
- <i>commercial</i>								
- <i>social</i>								
- <i>autres</i>	530							530
Provisions pour charges - autres								
TOTAL	1 072	70	47					1 189

▶ Litige de propriété industrielle

Plusieurs procédures pour contrefaçon sont en cours et impliquent des tribunaux en Allemagne et en France. Elles concernent notamment des brevets, ainsi que des produits qui ne sont plus aujourd'hui commercialisés par Nacon. A ce stade des procédures très longues, la probabilité et le montant éventuel de sortie de ressources ne peuvent pas être estimés.

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, en 2015, le tribunal français avait condamné Nacon à payer 530 K€ pour concurrence déloyale. Une provision de ce montant a alors été constituée au 31 mars 2015.

Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2020. Cette position est similaire à celle retenue au 31 mars 2019.

▶ Autres procédures

Par ailleurs, le Groupe 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 :

- Nacon a assigné un fournisseur d'accessoires pour rupture abusive du contrat d'approvisionnement. Le 19 novembre 2019, la cour d'appel de Berlin a proposé aux parties un accord transactionnel favorable à Nacon sur la base de la valeur du stock acquis par Nacon. Cette proposition a été rejetée par le fournisseur et la procédure se poursuit donc.
- Un litige oppose un éditeur canadien à l'un des studios de Nacon SA, et porte sur la violation supposée d'un contrat de développement d'un jeu vidéo. Il a été porté devant la Cour supérieure du Québec en décembre 2017. La société Nacon SA, dans le cadre de sa défense déposée en avril 2018, met en exergue une demande manifestement mal fondée de cet éditeur et demande notamment à la Cour, de déclarer abusive la demande de cet éditeur et de le condamner à lui payer des dommages-intérêts sous la forme de ses honoraires d'avocats et de ses autres débours
- Un dernier litige oppose Nacon SA en tant qu'éditeur à un studio de développement étranger, et porte sur de prétendus manquements dans le cadre de relation contractuelle et notamment sur des réclamations relatives à la propriété intellectuelle qui apparaissent contestables à Nacon SA.

La société Nacon SA considère ces poursuites sans fondement. Ces litiges ne présentant aucun caractère sérieux, elle les a cartographiés dans la catégorie des contentieux non significatifs. En tant que tels, la Société n'a pas pris la décision

de les provisionner sur le plan comptable.

⇒ **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 créiteurs**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Etats et collectivités publiques (hors IS)	2 576	2 155
Personnel et organismes sociaux	3 871	3 162
Remises clients et clients créiteurs	3 761	6 099
Instruments financiers dérivés		82
Dettes sur immobilisations	1 647	
Produits constatés d'avance	2 326	1 427
Créiteurs divers (y compris dettes sur earn out)	3 708	2 777
TOTAL	17 889	15 703

Rapprochement des variations des dettes d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2020 :

	31/03/2020
Variation bilancielle des dettes d'exploitation	4 132
Variation dette sur acquisitions de filiales	-1 270
Variations liées aux entrées dans le périmètre	-5 056
Flux net de trésorerie - Dettes d'exploitation	-2 194

◆ **Note 16 – Capitaux propres**

Nombre d'actions au 31 mars 2019	0
Paiement dividende en actions	
Augmentation de capital	84 908 919
Actions gratuites émises	
Nombre d'actions au 31 mars 2020	84 908 919

Le capital social est composé de 84.908.919 actions d'une valeur nominale de 1 €. Au cours de l'exercice, les mouvements correspondent aux événements suivants liés à son introduction en bourse :

La Société Nacon n'ayant été créée que le 18 juillet 2019, aucun capital social n'existait au 31 mars 2018 et 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, il a été réhaussé à 65.097.988 euros composé de 65.097.988 actions Nacon de nominal 1 EUR.

L'arrêté comptable définitif ayant été établi postérieurement lors de l'approbation des comptes semestriels du 25 novembre 2019, l'actif net apporté réel tel qu'il ressort des comptes sociaux de chacune des sociétés, s'est établi à 65.603.700 Euros. En conséquence et conformément aux dispositions du Traité d'Apport, le complément constaté du montant de 515.712 Euros a été compensé, par la société Nacon, par l'inscription de ce montant en prime d'apport au passif du bilan de la société Nacon.

En date du 4 mars 2020, suite au succès rencontré par l'Offre au public avec un prix d'action fixé à 5,50€ sursouscrite quatre fois (OPO souscrite à hauteur de 7,7 M€ avec exercice intégral de la clause d'extension, et souscription intégrale du PG), le Conseil d'administration de la Société a constaté la première cotation des actions de la Société sur le marché

réglementé d'Euronext à Paris et a voté une augmentation de capital de 18.181.819 € par émission de 18.181.819 actions ordinaires nouvelles d'une valeur nominale d'un euro (1€) chacune, assortie d'une prime d'émission totale de 81.818.185,50 euros (soit une prime d'émission de 4,50 euros par action ordinaire). En conséquence, le capital social s'est établi à cette date à la somme de 83.279.807 euros, divisé en 83.279.807 actions ordinaires d'une valeur nominale d'un euro (1€) chacune, entièrement souscrites et intégralement libérées.

Conformément aux dispositions de l'article L. 225-135-1 du Code de commerce, et afin d'assurer la stabilisation du cours de l'action de la Société dans le cadre de son introduction en bourse, le Conseil d'administration de la Société a consenti, le 28 février 2020, à Louis Capital Markets en qualité d'agent stabilisateur, une option de surallocation permettant la souscription, au prix de l'offre soit à 5,50€, d'un nombre maximum de 1.818.181 actions nouvelles supplémentaires. Cette option de surallocation pouvait être exercée jusqu'au 27 mars 2020.

Le cours de l'action s'étant maintenu à un niveau stable, l'agent stabilisateur a notifié à la Société, le 26 mars 2020, l'arrêt des opérations de stabilisation, étant précisé que les actions de la Société offertes dans le cadre de l'opération de surallocation ont été souscrites à hauteur de 9M€. Suite à l'exercice partiel de l'option de surallocation, le Conseil d'administration de la Société a décidé une augmentation de capital d'un montant de 1.629.112 euros, par l'émission de 1.629.112 actions nouvelles supplémentaires, au prix de 5,50 € chacune, soit 1 euro de valeur nominale et 4,50 € de prime d'émission représentant une souscription d'un montant total supplémentaire, prime d'émission incluse, de 8.960.116 euros.

En conséquence, le nombre total d'actions de la Société émises dans le cadre de son introduction en bourse s'élève à 19.810.931 actions nouvelles, soit 23,33 % du capital de la société et portait ainsi la taille de l'émission à 109 M€. Le capital social de la Société est désormais composé de 84.908.919 actions.

Bigben Interactive SA détient donc 76,67% du capital de la Société depuis le 26 mars 2020 et conserve le contrôle de NACON SA à l'issue de cette opération.

Tableau récapitulatif des mouvements du capital social :

Date	Nature de l'opération	Nombre d'actions		Augmentation de capital			Valeur nominale par action	Capital social après opération	Prix par action
		Nombre d'actions émises	Nombre cumulé d'actions en circulation	Capital social émis	Prime d'émission ou d'apport	Produit brut de l'augmentation de capital			
18/07/2019	Constitution (apport en numéraire)	10.000	10.000	10.000 €	/	10.000 €	1,00 €	10.000 €	1,00 €
01/10/2019	Apport partiel d'actif	65.087.988	65.097.988	65.087.988 €	/	65.087.988 €	1,00 €	65.097.988 €	1,00 €
28/02/2020	Augmentation de capital (offre au public)	18.181.819	83.279.807	18.181.819 €	81.818.185,50 €	100.000.004,50 €	1,00 €	83.279.807 €	5,50 €
26/03/2020	Augmentation de capital (option de surallocation)	1.629.112	84.908.919	1.629.112 €	7.331.004 €	8.960.116 €	1,00 €	84.908.919 €	5,50 €

Toutes les actions donnent droit aux actifs résiduels de la Société. Les porteurs d'actions ont droit à des dividendes lorsqu'ils sont décidés, et bénéficient d'un droit de vote par action aux assemblées générales. S'agissant des actions de la Société détenues par le Groupe, tous les droits sont suspendus jusqu'à ce que ces actions soient remises en circulation.

► Actions propres

Un contrat de liquidité a été conclu au cours de l'exercice 2019/20 avec la société LOUIS CAPITAL MARKETS UK LLP. Ce contrat d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 27 mars 2020. La signature de ce contrat de liquidité fait suite à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n°2018-01 du 2 juillet 2018, applicable depuis le 1er janvier 2019, instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise. Pour la mise en œuvre de ce contrat, la somme de 400 000 € en espèces a été affectée au compte de liquidité.

Nombre d'actions et cours moyens des transactions :

Période	Solde début de période	Achats	Apports	Ventes	Solde fin de période
mar. 2018 - mar. 2019					0
mar. 2019 - mar. 2020		16 142		182	15 960

Période	Achats	Ventes
mar. 2018 - mar. 2019		
mar. 2019 - mar. 2020	4.6764	5.0428

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. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	100%	100%
<i>dont Accessoires</i>	52 596	55 242	41%	49%
<i>Jeux physiques</i>	20 471	29 931	16%	26%
<i>Jeux digitaux</i>	48 940	20 332	38%	18%
<i>Autres</i>	7 421	7 596	6%	7%

Du fait des modalités 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. 2020	mar. 2019	mar. 2020	mar. 2019
Chiffre d'Affaires	129 427	113 101	100,0%	100,0%
<i>dont France</i>	27 419	34 503	21,2%	30,5%
<i>Export</i>	102 008	78 597	78,8%	69,5%

La répartition ci-dessus correspond à une typologie des ventes par pays de clients facturés. 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 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 (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 (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. En fin d'exercice, la société estime le chiffre d'affaires de royautés à reconnaître sur la base des ventes réalisées sur chaque plateforme. 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 encore 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 » ou « Live Ops » permettant à un joueur de bénéficier de services en ligne (nouveaux contenus, mises à jour gratuites, contenu téléchargeable premium et autres add-ons qui prolongent la durée de vie du jeu). 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. 2020	mar. 2019
Marchandises	(57 345)	(51 004)
Variation stock marchandises	7 885	2 167
Perte de valeur consommée	(916)	(1 853)
TOTAL	(50 377)	(50 691)

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Provision pour dépréciation des stocks	(11 774)	(10 858)

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. Il en ressort une augmentation de la marge brute sur les deux exercices présentés.

◆ **Note 19 – Autres produits opérationnels**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Subventions	3	14
Autres produits	702	532
TOTAL	705	546

♦ **Note 20 – Autres achats et charges externes**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Achats non stockés	(260)	(340)
Sous-traitance	(1 674)	(2 159)
Loyers	(204)	(629)
Entretiens – réparations	(687)	(602)
Primes d'assurances	(202)	(295)
Autres services extérieurs	(37)	(65)
Personnel extérieur	(295)	(343)
Honoraires	(3 331)	(2 893)
Frais de R&D	(445)	(450)
Publicité	(6 808)	(4 711)
Transports sur vente	(2 238)	(2 487)
Frais de déplacements	(1 297)	(1 145)
Frais de communication	(980)	(1 299)
Frais et services bancaires	(289)	(189)
Autres charges externes	(527)	(712)
TOTAL	(19 272)	(18 319)

♦ **Note 21 - 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 2018/2019 du Groupe NACON à 1,3 M€ Euros
- sur l'exercice 2019/2020 du Groupe NACON à 2,0 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 22 - Autres éléments opérationnels non récurrents**

Aucun élément opérationnel non-récurrent significatif pour l'exercice 2019/2020.

Les éléments opérationnels non-récurrents comptabilisés sur l'exercice 2018/2019 consistaient en un 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)

♦ **Note 23 – Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence**

(cf Note 4).

Au 31 Mars 2020, la société a comptabilisé un résultat de -1 K€ correspondant à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA.

Sur l'exercice 2018/19, le résultat de -87 K€ correspondait à la quote-part de résultat mis en équivalence de Bigben USA et Kylotonn SAS.

◆ **Note 24 – Résultat financier**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Autres intérêts et produits assimilés	31	13
PRODUITS FINANCIERS	31	13
Intérêts sur financement moyen terme	(963)	(394)
Autres intérêts financiers	(33)	(324)
CHARGES FINANCIERES	(996)	(718)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	(965)	(706)
Gain de change	1 002	1 293
Perte de change	(656)	(970)
Résultat de change	346	323
RESULTAT FINANCIER	(619)	(383)

La valorisation des instruments financiers dérivés est de 0K€ au 31 mars 2020 (contre -107K€ au 31 mars 2019) (cf note 34).

◆ **Note 25 – Impôts sur les bénéfices**

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Impôt exigible	3 056	1 534
Impôt différé	1 658	770
Charge d'impôt	4 714	2 305
Crédit d'impôt	(9)	(16)
TOTAL	4 705	2 289

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Résultat consolidé avant impôt et perte de valeur et résultat des activités abandonnées et MEE	19 962	13 081
Taux d'imposition de Nacon SA (Mère)	31.00%	34.43%
Impôt théorique	(6 188)	(4 504)
Charges d'impôts	(4 705)	(2 289)
Ecart à analyser	1 483	2 215
IS sur différences permanentes	1 864	1 313
Comptabilisation d'impôts sans base	(517)	(192)
Différence de taux	410	1 016
Autres	(274)	78
Ecart analysé	1 483	2 215

L'écart d'Impôt sur les Sociétés sur différences permanentes de 1 864 K€ provient principalement des frais d'introduction en bourse imputés directement sur la prime d'émission dans les comptes consolidés. L'écart de comptabilisation d'impôts sans base est lié à la charge IFRS2 sur plan d'actions gratuites, l'écart de différence de taux est essentiellement dû au taux d'imposition plus faible de la filiale hongkongaise.

Le périmètre d'intégration fiscale du Groupe Bigben a été modifié sur l'exercice 2019/20 suite :

- au transfert des actifs et passifs de la société Games.fr dans le groupe NACON lors de l'apport partiel d'actif du Pôle Gaming de Bigben Interactive SA à NACON SAS le 31 octobre 2019 avec effet rétroactif comptable et fiscal au 1er octobre 2019
- Suivi de l'introduction en bourse de NACON SAS qui a baissé le pourcentage de détention indirect de Games.fr par Bigben Interactive de 100% à 78,17% au 4 mars 2020, premier jour des négociations des titres NACON SA, puis à 76,67% au 26 mars 2020.

La Société Games.fr n'étant plus détenue à plus de 95% par Bigben Interactive SA, elle est sortie automatiquement du groupe d'intégration fiscale de Bigben Interactive SA.

Aucune des sociétés du groupe NACON ne fait partie d'un groupe d'intégration fiscale au 31 mars 2020. Le Groupe NACON a l'intention de recréer un groupe d'intégration fiscale propre sur l'exercice 2020/21.

⇒ **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 6 et 13 pour les calculs d'impôts différés actifs et passifs

♦ **Note 27 – Résultat par action - Paiement fondé en action**

▶ **Résultat par actions :**

Le capital social est composé de 84.908.919 actions d'une valeur nominale de 1 €.

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, il a été réhaussé à 65.097.988 euros composé de 65.097.988 actions Nacon de nominal 1 EUR.

Le nombre total d'actions de la Société émises dans le cadre de son introduction en bourse s'élève à 19.810.931 actions nouvelles, soit 23,33 % du capital de la société. Le capital social de la Société est désormais composé de 84.908.919 actions.

en euros	mar. 2020
Résultat Net - Part du Groupe	15 256 100
Nombre moyen pondéré d'actions	67 980 575
Effet dilutif des futures attributions gratuites – Plans AGA	
Nombre moyen d'actions après dilution	67 980 575
Nominal des actions (en euro)	1.00 €
Résultat de base par action	0.22
Résultat dilué par action	0.22

Nombre moyen pondéré d'actions utilisé pour le calcul du résultat par action

	mar. 2020
Actions en rémunération de l'apport partiel d'actifs de la société Bigben Interactive	65 097 988
Prorata temporis des actions émises	2 882 587
Actions auto-détenues	
Nombre moyen pondéré d'actions	67 980 575
Actions émises au cours de l'exercice	19 810 931
Prorata temporis des actions émises	2 882 587

⇒ **Principe Comptable – Résultat par action**

Le résultat par action est obtenu en divisant le Résultat Net - Part du Groupe par le nombre moyen pondéré d'actions en circulation au cours de l'exercice. Pour la détermination du résultat dilué par action, le nombre moyen pondéré d'actions est ajusté de l'impact maximal de la conversion des instruments dilutifs en actions ordinaires.

► Actions gratuites :

Voici le détail des actions Bigben qui ont été attribuées ou acquises par des salariés du Groupe Nacon :

Comme susmentionné au paragraphe 2.2.4 :

- 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. 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 a été définitivement acquise par les bénéficiaires du Groupe Nacon.
- Le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 3 septembre 2018 avait également attribué 166.995 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 150.616 actions gratuites aux salariés a eu lieu le 3 septembre 2019 sous condition de présence des salariés du Groupe Nacon.
- 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 19.799 actions gratuites aux salariés concernés a eu lieu le 26 novembre 2019 sous condition de présence des salariés du Groupe Nacon.
- Le Conseil d'administration de Bigben Interactive du 4 septembre 2019 a également attribué 221.822 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. Les conditions de performance du plan d'actions gratuites de 2019 ont été remplies dans leur intégralité ou partiellement au 31 mars 2020 par toutes les entités du Groupe. L'attribution définitive des actions gratuites aux salariés aura lieu le 4 septembre 2020 sous condition de présence des salariés. Le chiffre de 185 508 actions, calculé à partir de l'effectif présent au 31 mars 2020 du Groupe Nacon, représente donc au 31 mars 2020 le nombre maximum d'actions attribuables au 4 septembre 2020 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	04/09/2019
Période d'acquisition	1 an	1 an	1 an	1 an	1 an
Période de conservation	2 ans	2 ans	2 ans	2 ans	2 ans
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	69 300	85 710	166 995	19 799	221 822
Nombre d'actions actuellement attribuées au 31 mars 2020	67 850	86 360	150 616	19 799	N/A
Nombre d'actions attribuables au 31 mars 2020	N/A	N/A	N/A	N/A	185 508
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	5,05	9,72	10,62	7,72	12,0
Juste valeur par action à la date d'attribution	5,24	9,56	10,78	7,52	11,54

⇒ **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 deux exercices susmentionnés.

Le Conseil d'Administration a décidé, lors de sa réunion du 25 mai 2020, de ne pas soumettre au vote de l'Assemblée Générale qui se réunira le 30 juillet 2020 de distribution de dividende au titre de l'exercice 2019/2020.

♦ Note 29 – Engagements hors bilan

▶ Garanties accordées

Engagements donnés	par	Bénéficiaire	mar. 2020	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	Cyanide SAS	BRED	500	Nantissement du fonds de commerce Cyanide SAS
Garantie bancaire	Cyanide SAS	HSBC	500	Nantissement du fonds de commerce Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	5 000	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	Banque Postale	5 000	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	2 000	Nantissement des titres Kylotonn SAS
Garantie bancaire	Kylotonn SAS	HSBC	358	Nantissement du fonds de commerce Kylotonn SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	4 000	Nantissement des titres Spiders SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	BPI	773	Retenues de garantie sur plusieurs emprunts souscrits entre 2017 et 2019

♦ Note 30 – Covenants bancaires

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 d'Édition, la Société Nacon SA a obtenu plusieurs prêts remboursables sur 5 ans avec les covenants suivants :

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

Suite au transfert des emprunts lors de l'apport partiel d'actif de Bigben Interactive vers Nacon, les établissements bancaires concernés ont réappliqué les mêmes covenants à la Société Nacon.

Tous les covenants étaient respectés au 31 mars 2020.

◆ Note 31 – Instruments financiers (complément sur l'application IFRS 7)

au 31 mars 2020

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, Trésorerie ou découverts bancaires	Modèle interne avec des paramètres observables	Modèle interne avec des paramètres non observables	Juste valeur de la classe
Titres de participation	38	38						38	38
Autres immobilisations financières long terme	1 035		1 035				1 035		1 035
Actifs financiers non courants	1 073	38	1 035	0	0	0	1 035	38	1 073
Créances clients	39 529		39 529				39 529		39 529
Autres débiteurs	11 763		11 763				11 763		11 763
Trésorerie et équivalents de trésorerie	110 929	110 929				110 929			110 929
Actifs financiers courants	162 221	110 929	51 291	0	0	110 929	51 291	0	162 221
ACTIFS	163 294	110 967	52 326	0	0	110 929	52 326	38	163 294
Passifs financiers à long terme	(50 312)		(50 312)				(50 312)		(50 312)
Passif financiers à court terme	(17 828)				(17 828)	(2 209)	(15 619)		(17 828)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(15 619)						(15 619)		(15 619)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(2 209)					(2 209)			(2 209)
Fournisseurs	(19 570)				(19 570)		(19 570)		(19 570)
Autres créditeurs	(17 889)			0	(17 889)		(17 889)		(17 889)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(17 889)				(17 889)		(17 889)		(17 889)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	0			0	0		0		0
Passifs financiers courants	(55 287)	0	0	0	(55 287)	(2 209)	(53 078)	0	(55 287)
PASSIFS	(105 599)	0	(50 312)	0	(55 287)	(2 209)	(103 391)	0	(105 599)

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	(32 236)		(32 236)				(32 236)		(32 236)
Passif financiers à court terme	(12 717)				(12 717)	(4 480)	(8 237)		(12 717)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(8 237)				(8 237)		(8 237)		(8 237)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(4 480)				(4 480)	(4 480)			(4 480)
Fournisseurs	(18 598)				(18 598)		(18 598)		(18 598)
Autres créditeurs	(15 703)			(82)	(15 621)		(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	(47 018)	0	0	(82)	(46 936)	(4 480)	(42 538)	0	(47 018)
PASSIFS	(79 254)	0	(32 236)	(82)	(46 936)	(4 480)	(74 774)	0	(79 254)

► 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 32 – Echancier contractuel des décaissements**

Les tableaux suivants présentent, pour les passifs financiers comptabilisés (hors concours bancaires courants, affacturage et intérêts courus non échus) l'échancier contractuel des décaissements, nominal et intérêts, hors effet d'actualisation.

Mars 2020

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	1 125	2 861	11 575	16 409	15 347	11 162	5 928	1 466	65 874
	Intérêts	41	140	481	491	316	171	90	11	1 743
Passifs financiers		1 166	3 002	12 057	16 901	15 663	11 333	6 019	1 477	67 617
Dettes sur loyers		137	297	1 111	1 096	539	132	106	118	3 536
Fournisseurs		11 128	2 734	5 651	57	0	0			19 570
Autres créditeurs		3 537	3 071	8 787	1 200	0	1 200	94		17 889
Passif impôt exigible		0	0	1 468	0	0	0	0		1 468
Total passifs financiers		15 968	9 104	29 074	19 253	16 202	12 665	6 218	1 595	110 080

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

♦ **Note 33 - Ventilation des dettes financières par échéance et par nature**

Au 31 mars 2020 :

en milliers d'euros	ANNEE					TOTAL
	à 1 an	à 2 ans	à 3 ans	à 4 ans	5 ans et +	
Taux fixe	15 562	16 409	15 347	11 162	7 394	65 874
% / total 1	24%	25%	23%	17%	11%	100%
Taux variable						0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	15 562	16 409	15 347	11 162	7 394	65 874

Analyse par trimestre de l'échéancier de l'exercice en cours

en milliers d'euros	TRIMESTRE				TOTAL
	1	2	3	4	
Taux fixe	3 986	3 822	3 858	3 896	15 562
% / total 1	26%	25%	25%	25%	100%
Taux variable					0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	3 986	3 822	3 858	3 896	15 562

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

♦ **Note 34 – Risque de change sur les approvisionnements**

L'essentiel du risque de change correspond aux achats d'accessoires gaming en USD effectués par Nacon France à sa filiale de Hongkong.

en milliers d'euros	mar. 2020	mar. 2019
Nacon France	(23 540)	(17 477)
TOTAL	(23 540)	(17 477)
Sensibilité au taux du \$		
+ 10% = profit	(2 140)	(1 589)
-10% = surcoût	2 616	1 942

⇒ **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 35 – 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. Il n'existe plus depuis juillet 2016 de couverture de taux en place.

♦ Note 36 – 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 37 – 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 clients :

Au 31 mars 2020 :

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	32 970	6 558	39 529
Passifs de contrats	7 526	(1 439)	6 087

Les passifs de contrats au 31/03/20 sont composés de :

- remises client à payer pour 3 761K€
- factures client émises mais comptabilisées en chiffre d'affaires au moment de la sortie des jeux pour 2 326 K€.

Les passifs de contrats au 31/03/19 étaient composés de :

- remises client à payer pour 6 099K€. Ces remises ont été déduites de paiements effectués par les clients au cours de l'exercice 2019/20.
- factures client émises mais comptabilisées en chiffre d'affaires au moment de la sortie des jeux pour 1 427 K€.

Les actifs de contrats au 31/03/19 étaient composés de :

- factures à établir pour 2 376K€. Ces factures à établir ont fait l'objet de facturations au cours de l'exercice 2019/20
- créances clients nettes de provisions pour 30 594K€

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 au 31 mars 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

de l'exercice combiné au 31 mars 2019, se référer aux Notes 22 et 27 ainsi qu'à la section 2.2.

A compter du 1^{er} octobre 2019, les refacturations ci-dessous ont existé de manière effective entre certaines entités du Groupe Bigben, notamment la maison mère du Groupe Bigben, Bigben Interactive SA et les entités du 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 Groupe Nacon :

- des facturations de coûts de développement des studios du Groupe à la société NACON SA : chaque studio 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 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 pour 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'approvisionnent ensuite en produits Groupe auprès de la société NACON SA
- une convention de trésorerie a également été mise en place entre le studio Kylotonn SAS 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

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 filiales³⁵ de Nacon qui continuent à vendre de façon limitée 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 31 mars 2020 : 6,1 M€ soit 4,7% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,
- 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

³⁵ 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 2^{ème} 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.

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

Avec les filiales du Groupe Bigben Interactive

- La filiale Bigben Espana refacture 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 refacture à sa société sœur Nacon HK Ltd les services administratifs fournis par quelques salariés travaillant sur les deux sociétés.

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
au 31 mars 2018	649	(1)	31
au 31 mars 2019	668	3	22
au 31 mars 2020	724	0	18

⁽¹⁾ Avantages postérieurs à l'emploi

♦ Rémunération du Comité Exécutif

Rémunération du Comité Exécutif

en milliers d'euros	Avantages à court terme	PIDR ⁽¹⁾	Paiements fondés en action
au 31 mars 2018	758	2	61
au 31 mars 2019	808	8	54
au 31 mars 2020	865	(0)	46

⁽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 exercices clos aux 31 mars 2020 et 31 mars 2019.

Il est à noter qu'un contrat de travail a été conclu, post-clôture, entre la Société et Monsieur Laurent HONORET en qualité de Directeur Stratégie et Développement Business. Ce contrat de travail se cumule avec son mandat social comme cela est autorisé, conformément à la recommandation n°15 du Code Middenext.

La conclusion de ce contrat de travail constitue une convention réglementée qui a été autorisée par le Conseil d'administration du 27 avril 2020 et a pris effet le 2 mai 2020 (se référer à la section 17.1 « opérations intra-groupe ou avec des apparentés »).

♦ Transaction avec les principaux dirigeants et administrateurs

Néant.

2.4.5 Honoraires des commissaires aux comptes

en milliers d'euros	mar. 2020			mar. 2019 ⁽²⁾		
	KPMG	FMA	Autres cabinets	KPMG	FMA	Autres cabinets
Honoraires des CAC						
Certification des comptes	90	104	189	70	84	126
Emetteur	90	90		70	70	
Sociétés intégrées globalement		14	189		14	126
Services autres que la certification des comptes	542	20	20	21	0	0
Emetteur ⁽¹⁾	542	20		21		
Sociétés intégrées globalement			20			
Autres prestations						
TOTAL	632	124	209	91	84	126

(1) dont 536k€ d'honoraires d'audit liés à l'introduction en bourse de NACON SA

(2) Pour l'exercice clos le 31 mars 2019, les honoraires de KPMG et de FMA ont été répartis à 2/3 sur l'activité « gaming » représentant le périmètre Nacon, par convention.

18.1.7 Date des dernières informations financières

31 mars 2020, sous la forme de comptes sociaux et de comptes consolidés.

18.2 INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES

Néant.

18.3 VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES

18.3.1 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes sociaux au 31 mars 2020

A l'Assemblée générale de la société Nacon S.A.,

Opinion

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos statuts et votre Assemblée générale, nous avons effectué l'audit des comptes annuels de la société NACON S.A. relatifs au premier exercice de 9 mois clos le 31 mars 2020, tels qu'ils sont joints au présent rapport. Ces comptes ont été arrêtés par le conseil d'administration le 25 mai 2020 sur la base des éléments disponibles à cette date dans un contexte évolutif de crise sanitaire liée au Covid-19 et de difficultés à appréhender ses incidences et les perspectives d'avenir.

Nous certifions que les comptes annuels sont, au regard des règles et principes comptables français, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine de la société à la fin de cet exercice.

L'opinion formulée ci-dessus est cohérente avec le contenu de notre rapport au comité d'audit.

Fondement de l'opinion

Référentiel d'audit

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Les responsabilités qui nous incombent en vertu de ces normes sont indiquées dans la partie « Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes annuels » du présent rapport.

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance qui nous sont applicables, sur la période du 12 juillet 2019 à la date d'émission de notre rapport, et notamment nous n'avons pas fourni de services interdits par l'article 5, paragraphe 1, du règlement (UE) n° 537/2014 ou par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes.

Justification des appréciations - Points clés de l'audit

En application des dispositions des articles L. 823-9 et R.823-7 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les points clés de l'audit relatifs aux risques d'anomalies significatives qui, selon notre jugement professionnel, ont été les plus importants pour l'audit des comptes annuels de l'exercice, ainsi que les réponses que nous avons apportées face à ces risques.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes annuels pris dans leur ensemble, arrêtés dans les conditions rappelées précédemment, et de la formation de notre opinion exprimée ci-avant. Nous n'exprimons pas d'opinion sur des éléments de ces comptes annuels pris isolément.

a. Evaluation des titres de participation :

Risques identifiés

Les titres de participation figurent au bilan au 31 mars 2020 pour un montant net de 45 195 K€. Ils sont comptabilisés à leur date d'entrée au coût d'acquisition et dépréciés sur la base de leur valeur d'utilité.

Comme indiqué dans la note 2.3.1 « Notes complémentaires au bilan – Note 3 Titres de participation » de l'annexe, la valeur recouvrable est estimée par la direction en fonction de la valeur d'usage de la participation, telle qu'évaluée globalement par la direction dans la stratégie d'ensemble du Groupe sur la base de cash-flows prévisionnels actualisés du Groupe.

L'estimation de la valeur d'usage de ces titres requiert l'exercice du jugement de la direction dans son choix des éléments prévisionnels à considérer.

Dans ce contexte et du fait des incertitudes inhérentes à certains éléments et notamment à la probabilité de réalisation des prévisions, nous avons considéré que la correcte évaluation des titres de participation constituait un point clé de l'audit.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité de la méthodologie de calcul de la valeur recouvrable des titres de participation, mise en œuvre par la société, aux normes comptables en vigueur.

Nous avons également effectué un examen critique des modalités de calcul de la valeur d'usage et vérifié notamment :

- la cohérence des prévisions de flux de trésorerie avec les performances de l'activité « Gaming » de l'exercice passé et les dernières estimations de la direction, établies dans le cadre du processus budgétaire du Groupe ;
- le caractère raisonnable du taux d'actualisation et du taux de croissance à l'infini avec l'aide de nos spécialistes en évaluation ;

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans la note 2.3.1 « Notes complémentaires au bilan - Note 3 - Titres de participation » de l'annexe aux comptes annuels.

b. Valorisation du poste Editeur - coûts de développement des jeux

Risques identifiés

Au 31 mars 2020, les dépenses engagées par Nacon S.A. en tant qu'éditeur au titre du développement des jeux, sont inscrites en autres créances et s'élèvent à 55 246 K€, soit 20,7% des actifs. Ces dépenses figurent à l'actif pour leur montant net de pertes de valeur.

Les contrats signés avec les studios de développement stipulent en général le versement par l'éditeur au studio, au cours du développement du jeu, d'un minimum garanti ou de milestones forfaitaires basés sur des prévisions de ventes. En cas de dépassement des niveaux de ventes estimées, des royalties complémentaires sont versées au studio.

Comme indiqué en note 2.3.1 « Notes complémentaires au bilan - Note 7 - Autres créances » de l'annexe aux comptes annuels, à la clôture de chaque exercice, pour chaque jeu, les recettes prévisionnelles font l'objet d'estimations par la Direction. Lorsque ces dernières sont inférieures aux dépenses supportées par Nacon au titre du développement du jeu, une dépréciation est pratiquée.

Le risque que la valeur nette comptable de ces actifs excède leur valeur recouvrable et que la dépréciation correspondante ne soit pas comptabilisée au bilan constitue selon nous, un point clé de l'audit, en raison de l'importance du poste dans les états financiers et du recours au jugement de la direction qu'implique la détermination des ventes futures des jeux.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Dans le cadre de notre mission, nous avons pris connaissance du processus mis en œuvre par la société pour le suivi des dépenses relatives aux coûts de développement des jeux, la définition des modalités de comptabilisation au compte de résultat et la détermination de la valeur recouvrable des jeux.

Nous avons sélectionné notamment des montants présentant des valeurs significatives à l'actif du bilan au 31 mars 2020 et nous avons apprécié le caractère raisonnable des estimations de ventes futures de jeux conduisant à la détermination de la valeur recouvrable de ces montants.

Nous avons par ailleurs apprécié le caractère approprié des informations communiquées dans la note 2.3.1 « Notes complémentaires au bilan - Note 7 - Autres créances » de l'annexe aux comptes annuels.

c. Reconnaissance du chiffre d'affaires lié aux ventes de jeux vidéo

Risques identifiés

Au 31 mars 2020, le chiffre d'affaires s'élève à 49 068 K€ et comprend notamment les ventes de jeux vidéo sur support physique et digitales.

Comme indiqué en note 2.3.2 « Notes complémentaires au compte de résultat - Note 19 - Ventilation du chiffre d'affaires » de l'annexe aux comptes annuels, le chiffre d'affaires généré par la vente de boîtes de jeux vidéo est comptabilisé à la date de livraison des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant, 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.

Le chiffre d'affaires issu des ventes digitales de jeux est constaté à la date de mise à disposition du contenu aux consolateurs ou plateformes. Les montants garantis sont reconnus en chiffre d'affaires dès la mise à disposition du jeu. Les montants additionnels (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées.

Dans ce contexte et du fait du caractère significatif des ventes de jeux vidéo, nous avons considéré que la reconnaissance du chiffre d'affaires constituait un point clé de l'audit.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité de la méthodologie appliquée par la société aux normes comptables en vigueur.

Dans le cadre de notre mission, nous avons pris connaissance du processus mis en œuvre par la société pour la reconnaissance du chiffre d'affaires sur les ventes de jeux vidéo.

Nous avons également apprécié le caractère raisonnable des estimations entrant dans la détermination du chiffre d'affaires :

- S'agissant des estimations de réductions de prix sur les ventes de boîtes de jeux, dont le montant tend à diminuer du fait de la digitalisation des ventes, nous avons apprécié la cohérence de la provision enregistrée au 31 mars 2020 par rapport à l'utilisation des provisions passées et remises réellement consenties ;
- S'agissant des estimations de ventes digitales réalisées sur les plateformes utilisées pour la détermination des royalties reconnues en chiffre d'affaires mais restant à facturer au 31 mars 2020, nous avons obtenu des extractions des données des plateformes quand cela était possible ou bien avons apprécié la cohérence des estimations de la direction avec les réalisations passées.

Nous avons par ailleurs apprécié par échantillonnage l'existence du chiffre d'affaires relatif aux ventes digitales au cours de l'exercice par obtention du contrat signé, de la preuve de la mise à disposition du contenu et de l'encaissement le cas échéant.

Nous avons enfin apprécié le caractère approprié des informations communiquées dans la note 2.3.2 « Notes complémentaires au compte de résultat - Note 19 - Ventilation du chiffre d'affaires » de l'annexe aux comptes annuels.

Vérifications spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires.

Informations données dans le rapport de gestion et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur la sincérité et la concordance avec les comptes annuels des informations données dans le rapport de gestion du Conseil d'administration arrêté le 25 mai 2020 et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires. S'agissant des événements survenus et des éléments connus postérieurement à la date d'arrêté des comptes relatifs aux effets de la crise liée au Covid-19, la direction nous a indiqué qu'ils feront l'objet d'une communication à l'Assemblée générale appelé à statuer sur les comptes.

Nous attestons de la sincérité et de la concordance avec les comptes annuels des informations relatives aux délais de paiement mentionnées à l'article D.441-4 du code de commerce.

Rapport sur le gouvernement d'entreprise

Nous attestons de l'existence, dans le rapport du Conseil d'administration sur le gouvernement d'entreprise, des informations requises par les articles L.225-37-3 et L.225-37-4 du code de commerce.

Concernant les informations fournies en application des dispositions de l'article L.225-37-3 du code de commerce sur les rémunérations et avantages versés aux mandataires sociaux ainsi que sur les engagements consentis en leur faveur, nous avons vérifié leur concordance avec les comptes ou avec les données ayant servi à l'établissement de ces comptes et, le cas échéant, avec les éléments recueillis par votre société auprès des sociétés contrôlant votre société ou contrôlées par elle. Sur la base de ces travaux, nous attestons l'exactitude et la sincérité de ces informations.

Concernant les informations relatives aux éléments que votre société a considéré susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique d'achat ou d'échange, fournies en application des dispositions de l'article L.225-37-5 du code de commerce, nous avons vérifié leur conformité avec les documents dont elles sont issues et qui nous ont été communiqués. Sur la base de ces travaux, nous n'avons pas d'observation à formuler sur ces informations.

Autres informations

En application de la loi, nous sommes assurés que les diverses informations relatives aux prises de participation et de contrôle et à l'identité des détenteurs du capital ou des droits de vote et aux participations réciproques vous ont été communiquées dans le rapport de gestion.

Informations résultant d'autres obligations légales et réglementaires

Désignation des commissaires aux comptes

Nous avons été nommés commissaires aux comptes de la société NACON S.A. par les statuts lors de la création de la société le 12 juillet 2019 pour le cabinet KPMG et par votre Assemblée générale du 22 janvier 2020 pour le cabinet Fiduciaire Métropole Audit - FMA.

Au 31 mars 2020, les cabinets KPMG et FMA étaient dans leur première année de mission de commissariat aux comptes.

Responsabilités de la direction et des personnes constituant le gouvernement d'entreprise relatives aux comptes annuels

Il appartient à la direction d'établir des comptes annuels présentant une image fidèle conformément aux règles et principes comptables français ainsi que de mettre en place le contrôle interne qu'elle estime nécessaire à l'établissement de comptes annuels ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

Lors de l'établissement des comptes annuels, il incombe à la direction d'évaluer la capacité de la société à poursuivre son exploitation, de présenter dans ces comptes, le cas échéant, les informations nécessaires relatives à la continuité d'exploitation et d'appliquer la convention comptable de continuité d'exploitation, sauf s'il est prévu de liquider la société ou de cesser son activité.

Il incombe au comité d'audit de suivre le processus d'élaboration de l'information financière et de suivre 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.

Les comptes annuels ont été arrêtés par le conseil d'administration.

Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes annuels

Objectif et démarche d'audit

Il nous appartient d'établir un rapport sur les comptes annuels. Notre objectif est d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes annuels pris dans leur ensemble ne comportent pas d'anomalies significatives. L'assurance raisonnable correspond à un niveau élevé d'assurance, sans toutefois garantir qu'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel permet de systématiquement détecter toute anomalie significative. Les anomalies peuvent provenir de fraudes ou résulter d'erreurs et sont considérées comme significatives lorsque l'on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'elles puissent, prises individuellement ou en cumulé, influencer les décisions économiques que les utilisateurs des comptes prennent en se fondant sur ceux-ci.

Comme précisé par l'article L.823-10-1 du code de commerce, notre mission de certification des comptes ne consiste pas à garantir la viabilité ou la qualité de la gestion de votre société.

Dans le cadre d'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, le commissaire aux comptes exerce son jugement professionnel tout au long de cet audit.

En outre :

- il identifie et évalue les risques que les comptes annuels comportent des anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs, définit et met en œuvre des procédures d'audit face à ces risques, et recueille des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour fonder son opinion. Le risque de non-détection d'une anomalie significative provenant d'une fraude est plus élevé que celui d'une anomalie significative résultant d'une erreur, car la fraude peut impliquer la collusion, la falsification, les omissions volontaires, les fausses déclarations ou le contournement du contrôle interne ;
- il prend connaissance du contrôle interne pertinent pour l'audit afin de définir des procédures d'audit appropriées en la circonstance, et non dans le but d'exprimer une opinion sur l'efficacité du contrôle interne ;
- il apprécie le caractère approprié des méthodes comptables retenues et le caractère raisonnable des estimations comptables faites par la direction, ainsi que les informations les concernant fournies dans les comptes annuels ;
- il apprécie le caractère approprié de l'application par la direction de la convention comptable de continuité d'exploitation et, selon les éléments collectés, l'existence ou non d'une incertitude significative liée à des événements ou à des circonstances susceptibles de mettre en cause la capacité de la société à poursuivre son exploitation. Cette appréciation s'appuie sur les éléments collectés jusqu'à la date de son rapport, étant toutefois rappelé que des circonstances ou événements ultérieurs pourraient mettre en cause la continuité d'exploitation. S'il conclut à l'existence d'une incertitude significative, il attire l'attention des lecteurs de son rapport sur les informations fournies dans les comptes annuels au sujet de cette incertitude ou, si ces informations ne sont pas fournies ou ne sont pas pertinentes, il formule une certification avec réserve ou un refus de certifier ;
- il apprécie la présentation d'ensemble des comptes annuels et évalue si les comptes annuels reflètent les opérations et événements sous-jacents de manière à en donner une image fidèle.

Rapport au comité d'audit

Nous remettons au comité d'audit un rapport qui présente notamment l'étendue des travaux d'audit et le programme de travail mis en œuvre, ainsi que les conclusions découlant de nos travaux. Nous portons également à sa connaissance, le cas échéant, les faiblesses significatives du contrôle interne que nous avons identifiées pour ce qui concerne les procédures relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière.

Parmi les éléments communiqués dans le rapport au comité d'audit, figurent les risques d'anomalies significatives que nous jugeons avoir été les plus importants pour l'audit des comptes annuels de l'exercice et qui constituent de ce fait les points clés de l'audit, qu'il nous appartient de décrire dans le présent rapport.

Nous fournissons également au comité d'audit la déclaration prévue par l'article 6 du règlement (UE) n° 537-2014 confirmant notre indépendance, au sens des règles applicables en France telles qu'elles sont fixées notamment par les articles L.822-10 à L.822-14 du code de commerce et dans le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes. Le cas échéant, nous nous entretenons avec le comité d'audit des risques pesant sur notre indépendance et des mesures de sauvegarde appliquées.

Les commissaires aux comptes,

Paris la Défense, le 18 juin 2020

Roubaix, le 18 juin 2020

KPMG Audit
Département de KPMG S.A.

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie ORTEGA
Associée

François DELBECQ
Associé

18.3.2 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes consolidés au 31 mars 2020

A l'assemblée générale de la société Nacon S.A.,

Opinion

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos statuts et votre Assemblée générale, nous avons effectué l'audit des comptes consolidés de la société Nacon S.A. relatifs à l'exercice clos le 31 mars 2020, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

Ces comptes ont été arrêtés par le conseil d'administration le 25 mai 2020 sur la base des éléments disponibles à cette date dans un contexte évolutif de crise liée au Covid-19 et de difficultés à appréhender ses incidences et les perspectives d'avenir.

Nous certifions que les comptes consolidés sont, au regard du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne, réguliers et sincères et donnent une image fidèle du résultat des opérations de l'exercice écoulé ainsi que de la situation financière et du patrimoine, à la fin de l'exercice, de l'ensemble constitué par les personnes et entités comprises dans la consolidation.

L'opinion formulée ci-dessus est cohérente avec le contenu de notre rapport au Comité d'audit.

Fondement de l'opinion

Référentiel d'audit

Nous avons effectué notre audit selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Nous estimons que les éléments que nous avons collectés sont suffisants et appropriés pour fonder notre opinion.

Les responsabilités qui nous incombent en vertu de ces normes sont indiquées dans la partie « Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes consolidés » du présent rapport.

Indépendance

Nous avons réalisé notre mission d'audit dans le respect des règles d'indépendance qui nous sont applicables, sur la période du 1^{er} avril 2019 à la date d'émission de notre rapport, et notamment nous n'avons pas fourni de services interdits par l'article 5, paragraphe 1, du règlement (UE) n° 537/2014 ou par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes.

Observation

Sans remettre en cause l'opinion exprimée ci-dessus, nous attirons votre attention sur le point suivant exposé dans la note 2.3.1 de l'annexe aux comptes consolidés concernant la première application de la norme IFRS 16 sur les contrats de location au 1^{er} avril 2019.

Justification des appréciations

En application des dispositions des articles L.823-9 et R.823-7 du code de commerce relatives à la justification de nos appréciations, nous portons à votre connaissance les points clés de l'audit relatifs aux risques d'anomalies significatives qui, selon notre jugement professionnel, ont été les plus importants pour l'audit des comptes consolidés de l'exercice, ainsi que les réponses que nous avons apportées face à ces risques.

Les appréciations ainsi portées s'inscrivent dans le contexte de l'audit des comptes consolidés pris dans leur ensemble, arrêtés dans les conditions rappelées précédemment, et de la formation de notre opinion exprimée ci-avant. Nous n'exprimons pas d'opinion sur des éléments de ces comptes consolidés pris isolément.

Evaluation des goodwill :

Risque identifié

Dans le cadre de son développement, le groupe réalise des opérations de croissance externe et reconnaît

à ce titre des goodwill dont le montant total inscrit à l'actif du bilan consolidé s'élève à 29 072 milliers d'euros au 31 mars 2020. Pour chaque transaction, le goodwill est évalué à la date d'acquisition tel que défini dans la note 2.3.3 « Bases d'évaluation – regroupements d'entreprise ».

La direction s'assure lors de chaque clôture ou dès lors qu'il existe un indice de perte de valeur, que la valeur comptable de ces goodwill n'est pas supérieure à leur valeur recouvrable.

Pour ce test, les immobilisations sont regroupées en Unités Génératrices de Trésorerie (UGT). Etant donné l'intégration forte de ses activités, le groupe Nacon n'a qu'une seule UGT.

Tel que décrit dans la note 2.4.1 « Notes complémentaires au bilan – Note 1 – Goodwill », 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 d'utilité de l'UGT est déterminée par référence à des flux futurs de trésorerie après impôt et actualisés, sur un horizon de 3 ans, au-delà duquel ces flux sont extrapolés par application d'un taux de croissance à l'infini.

La détermination de la valeur recouvrable des goodwill repose sur des estimations et le jugement de la direction, s'agissant notamment des flux de trésorerie, du taux de croissance à l'infini retenu pour leur projection et du taux d'actualisation qui leur est appliqué. Nous avons par conséquent considéré l'évaluation des goodwill comme un point clé de l'audit.

Procédures d'audit mises en œuvre face au risque identifié

Nous avons apprécié la conformité de la méthodologie de calcul de la valeur recouvrable de l'UGT de Nacon, mise en œuvre par la société, aux normes comptables en vigueur.

Nous avons également effectué un examen critique des modalités de mise en œuvre du test de perte de valeur et vérifié notamment :

- la cohérence des prévisions de flux de trésorerie avec les performances de l'activité « Gaming » de l'exercice passé et les dernières estimations de la direction, établies dans le cadre du processus budgétaire du Groupe ;
- le caractère raisonnable du taux d'actualisation et du taux de croissance à l'infini avec l'aide de nos spécialistes en évaluation ;
- le test de sensibilité aux hypothèses clés entrant dans le calcul de la valeur recouvrable.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans l'annexe aux comptes consolidés.

Evaluation des coûts de développement des jeux :

Risques identifiés

Au 31 mars 2020, la valeur nette des coûts de développement des jeux édités par le Groupe, développés par des studios du Groupe ou des studios externes, inscrits en autres immobilisations incorporelles s'élève à 58 129 milliers d'euros.

Comme indiqué en 2.4.1 « Notes complémentaires au bilan – Note 2 – Autres immobilisations incorporelles » de l'annexe aux comptes consolidés, les dépenses de développement diminuées des éventuels crédits d'impôt afférents 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 chiffres d'affaires et marges brutes prévisionnels font l'objet d'une estimation par la direction. Lorsque la valeur recouvrable d'un jeu est inférieure à sa valeur nette comptable, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis sur la durée de vie attendue des jeux en dégressif selon les perspectives de ventes associées qu'il s'agisse de support digital ou physique, à compter du lancement commercial du jeu. Les durées d'amortissements des jeux sont amenées à évoluer en fonction des

tendances du marché et des perspectives de commercialisation.

Le risque que la valeur nette comptable de ces actifs excède leur valeur recouvrable et que la dépréciation correspondante ne soit pas comptabilisée au bilan constitue selon nous, un point clé de l'audit, en raison de l'importance du poste dans les états financiers et du degré de jugement de la direction qu'implique la détermination des estimations de ventes futures des jeux.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité de la méthodologie appliquée par la société aux normes comptables en vigueur.

Nous avons pris connaissance des process mis en œuvre pour le suivi des coûts de développement des jeux, la définition des modalités d'amortissement et la détermination de la valeur recouvrable des jeux.

Nous avons apprécié la cohérence des dernières modalités d'amortissement retenues en les corroborant avec une analyse de données de chiffre d'affaires réalisé depuis le lancement commercial d'un échantillon représentatif de jeux.

Nous avons sélectionné des jeux en cours de développement ainsi que des jeux déjà commercialisés présentant des valeurs significatives de coûts de développement immobilisés au 31 mars 2020 et, pour chaque jeu ainsi sélectionné, nous avons :

- contrôlé la correcte application des modalités d'amortissement déterminées par la direction, en fonction de la date de commercialisation du jeu ;
- apprécié le caractère raisonnable des estimations de ventes futures de jeux conduisant à la détermination de leur valeur recouvrable et notamment leur cohérence avec des réalisations passées pour des jeux similaires.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans l'annexe aux comptes consolidés.

Reconnaissance du chiffre d'affaires Edition de jeux vidéo :

Risque identifié

Comme indiqué en note 2.2.1 de l'annexe aux comptes consolidés, en 2019/2020, le chiffre d'affaires annuel consolidé atteint 129,4 millions d'euros, en forte hausse de 14,4 % par rapport à 2018/2019 grâce notamment à la dynamique de l'Edition de jeux vidéo dont le chiffre d'affaires représente 69,4 millions d'euros au 31 mars 2020. La hausse des ventes de l'Edition est tirée essentiellement par l'essor des ventes digitales qui représentent 69,2% du poids total du chiffre d'affaires Edition (voir note 2.3.6 des Etats Financiers consolidés).

Tel qu'indiqué en 2.4.2 – Note 17 « Chiffre d'affaires », le chiffre d'affaires généré par les ventes de boîtes de jeux vidéo est comptabilisé à la date de livraison des produits aux distributeurs, déduction faite, le cas échéant, 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.

S'agissant des ventes digitales de jeux vidéo, 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 (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 (royautés) qui dépendent des ventes futures sur les consoles et plateformes, sont reconnus au moment où ces ventes sont réalisées. En fin d'exercice, la société estime le chiffre d'affaires de royautés à reconnaître sur la base des ventes réalisées sur chaque plateforme. 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 encore été mis à disposition des clients à la date de clôture.

Le chiffre d'affaires est également un indicateur clé de performance du groupe.

C'est pour ces raisons que nous avons considéré la reconnaissance du chiffre d'affaires Edition de jeux vidéo comme un point clé de notre audit.

Procédures d'audit mises en œuvre face aux risques identifiés

Nous avons apprécié la conformité des principes de reconnaissance du chiffre d'affaires appliqués par Nacon à la norme IFRS 15 en vigueur.

Nous avons notamment apprécié si Nacon avait satisfait entièrement ses obligations de performance lors de la livraison des masters des jeux aux consociers et plateformes et si les contrats ne comportaient pas d'obligations distinctes (nouveaux contenus, mises à jour gratuites, contenu téléchargeable premium et autres « add-ons » qui prolongent la durée de vie du jeu) qui seraient satisfaites ultérieurement.

Nous avons également apprécié le caractère raisonnable des estimations entrant dans la détermination du chiffre d'affaires :

- S'agissant des estimations de réductions de prix sur les ventes de boîtes de jeux, dont le montant tend à diminuer du fait de la digitalisation des ventes, nous avons apprécié la cohérence de la provision enregistrée au 31 mars 2020 en réduction du chiffre d'affaires. par rapport à l'utilisation des provisions passées et remises réellement consenties ;
- S'agissant des estimations de ventes digitales réalisées sur les plateformes utilisées pour la détermination des royautés reconnues en chiffre d'affaires mais restant à facturer au 31 mars 2020, nous avons obtenu des extractions des données des plateformes quand cela était possible ou bien avons apprécié la cohérence des estimations de la direction avec les réalisations passées.

Nous nous sommes par ailleurs assurés par échantillonnage de l'existence du chiffre d'affaires relatif aux ventes digitales au cours de l'exercice par obtention du contrat signé, de la preuve de la mise à disposition du contenu et de l'encaissement le cas échéant.

Enfin, nous avons également apprécié le caractère approprié des informations fournies dans l'annexe aux comptes consolidés.

Vérifications spécifiques

Nous avons également procédé, conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, aux vérifications spécifiques prévues par les textes légaux et réglementaires des informations relatives au groupe, données dans le rapport de gestion du conseil d'administration arrêté le 25 mai 2020.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

S'agissant des événements survenus et des éléments connus postérieurement à la date d'arrêté des comptes relatifs aux effets de la crise liée au Covid-19, la direction nous a indiqué qu'ils feront l'objet d'une communication à l'assemblée générale appelé à statuer sur les comptes.

Nous attestons que la déclaration consolidée de performance extra-financière prévue par l'article L. 225-102-1 du code de commerce figure dans le rapport de gestion du groupe, étant précisé que, conformément aux dispositions de l'article L. 823-10 de ce code, les informations contenues dans cette déclaration n'ont pas fait l'objet de notre part de vérifications de sincérité ou de concordance avec les comptes consolidés et doivent faire l'objet d'un rapport par un organisme tiers indépendant.

Informations résultant d'autres obligations légales et réglementaires

Désignation des commissaires aux comptes

KPMG S.A. a été nommé commissaire aux comptes de la société Nacon S.A. par les statuts lors de la création de la société le 12 juillet 2019.

Fiduciaire Métropole Audit a été nommé commissaire aux comptes de la société Nacon S.A. par l'Assemblée générale du 22 janvier 2020.

Au 31 mars 2020, les cabinets KPMG et FMA étaient dans leur première année de mission de commissariat aux comptes.

Responsabilités de la direction et des personnes constituant le gouvernement d'entreprise relatives aux comptes consolidés

Il appartient à la direction d'établir des comptes consolidés présentant une image fidèle conformément au référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne ainsi que de mettre en place le contrôle interne qu'elle estime nécessaire à l'établissement de comptes consolidés ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

Lors de l'établissement des comptes consolidés, il incombe à la direction d'évaluer la capacité de la société à poursuivre son exploitation, de présenter dans ces comptes, le cas échéant, les informations nécessaires relatives à la continuité d'exploitation et d'appliquer la convention comptable de continuité d'exploitation, sauf s'il est prévu de liquider la société ou de cesser son activité.

Il incombe au comité d'audit de suivre le processus d'élaboration de l'information financière et de suivre 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.

Les comptes consolidés ont été arrêtés par le conseil d'administration.

Responsabilités des commissaires aux comptes relatives à l'audit des comptes consolidés

Objectif et démarche d'audit

Il nous appartient d'établir un rapport sur les comptes consolidés. Notre objectif est d'obtenir l'assurance raisonnable que les comptes consolidés pris dans leur ensemble ne comportent pas d'anomalies significatives. L'assurance raisonnable correspond à un niveau élevé d'assurance, sans toutefois garantir qu'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel permet de systématiquement détecter toute anomalie significative. Les anomalies peuvent provenir de fraudes ou résulter d'erreurs et sont considérées comme significatives lorsque l'on peut raisonnablement s'attendre à ce qu'elles puissent, prises individuellement ou en cumulé, influencer les décisions économiques que les utilisateurs des comptes prennent en se fondant sur ceux-ci.

Comme précisé par l'article L.823-10-1 du code de commerce, notre mission de certification des comptes ne consiste pas à garantir la viabilité ou la qualité de la gestion de votre société.

Dans le cadre d'un audit réalisé conformément aux normes d'exercice professionnel applicables en France, le commissaire aux comptes exerce son jugement professionnel tout au long de cet audit. En outre :

- il identifie et évalue les risques que les comptes consolidés comportent des anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs, définit et met en œuvre des procédures d'audit face à ces risques, et recueille des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour fonder son opinion. Le risque de non-détection d'une anomalie significative provenant d'une fraude est plus élevé que celui d'une anomalie significative résultant d'une erreur, car la fraude peut impliquer la collusion, la falsification, les omissions volontaires, les fausses déclarations ou le contournement du contrôle interne ;

- il prend connaissance du contrôle interne pertinent pour l'audit afin de définir des procédures d'audit appropriées en la circonstance, et non dans le but d'exprimer une opinion sur l'efficacité du contrôle interne ;
- il apprécie le caractère approprié des méthodes comptables retenues et le caractère raisonnable des estimations comptables faites par la direction, ainsi que les informations les concernant fournies dans les comptes consolidés ;
- il apprécie le caractère approprié de l'application par la direction de la convention comptable de continuité d'exploitation et, selon les éléments collectés, l'existence ou non d'une incertitude significative liée à des événements ou à des circonstances susceptibles de mettre en cause la capacité de la société à poursuivre son exploitation. Cette appréciation s'appuie sur les éléments collectés jusqu'à la date de son rapport, étant toutefois rappelé que des circonstances ou événements ultérieurs pourraient mettre en cause la continuité d'exploitation. S'il conclut à l'existence d'une incertitude significative, il attire l'attention des lecteurs de son rapport sur les informations fournies dans les comptes consolidés au sujet de cette incertitude ou, si ces informations ne sont pas fournies ou ne sont pas pertinentes, il formule une certification avec réserve ou un refus de certifier ;
- il apprécie la présentation d'ensemble des comptes consolidés et évalue si les comptes consolidés reflètent les opérations et événements sous-jacents de manière à en donner une image fidèle ;
- concernant l'information financière des personnes ou entités comprises dans le périmètre de consolidation, il collecte des éléments qu'il estime suffisants et appropriés pour exprimer une opinion sur les comptes consolidés. Il est responsable de la direction, de la supervision et de la réalisation de l'audit des comptes consolidés ainsi que de l'opinion exprimée sur ces comptes.

Rapport au comité d'audit

Nous remettons un rapport au comité d'audit qui présente notamment l'étendue des travaux d'audit et le programme de travail mis en œuvre, ainsi que les conclusions découlant de nos travaux. Nous portons également à sa connaissance, le cas échéant, les faiblesses significatives du contrôle interne que nous avons identifiées pour ce qui concerne les procédures relatives à l'élaboration et au traitement de l'information comptable et financière.

Parmi les éléments communiqués dans le rapport au comité d'audit, figurent les risques d'anomalies significatives que nous jugeons avoir été les plus importants pour l'audit des comptes consolidés de l'exercice et qui constituent de ce fait les points clés de l'audit qu'il nous appartient de décrire dans le présent rapport.

Nous fournissons également au comité d'audit la déclaration prévue par l'article 6 du règlement (UE) n° 537-2014 confirmant notre indépendance, au sens des règles applicables en France telles qu'elles sont fixées notamment par les articles L.822-10 à L.822-14 du code de commerce et dans le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes. Le cas échéant, nous nous entretenons avec le comité d'audit des risques pesant sur notre indépendance et des mesures de sauvegarde appliquées.

Les commissaires aux comptes,

Paris la Défense, le 18 juin 2020

Roubaix, le 18 juin 2020

KPMG Audit
Département de KPMG S.A.

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie ORTEGA
Associée

François DELBECQ
Associé

18.4 INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA

Néant.

18.5 POLITIQUE EN MATIÈRE 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 530 K€ (correspondant au montant d'une condamnation de 530 K€ pour concurrence déloyale prononcée à l'encontre de la Société). Aucune provision supplémentaire n'a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2020. 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.

A la connaissance de la société, il n'existe pas à la date du document d'enregistrement universel 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.

Se reporter à la Note 12 des annexes des comptes sociaux clos au 31 mars 2020 et à la Note 14 des annexes des comptes consolidés clos au 31 mars 2020 pour ce qui concerne l'ensemble des litiges impliquant la Société.

18.7 CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE

Se référer au paragraphe 7.1.2. concernant les implications de la crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus).

A la connaissance de la Société, il n'est pas survenu d'autre changement significatif de la situation financière du Groupe depuis le 31 mars 2020.

18.8 AUTRES INFORMATIONS

18.8.1 Informations requises par la LME sur les délais de paiement des fournisseurs et les créances clients

Ci-dessous est présenté le tableau correspondant à l'échéancier des dettes fournisseurs à la clôture fin mars 2020. Les retards de paiement correspondent principalement à :

- des déductions opérées en attente d'avoirs de RFA, repricing (réduction de prix) ou retours de marchandises,
- des facturations par les éditeurs des contrats de royauté non régularisés.

18.8.2 Tableau des résultats de la société au cours des 5 derniers exercices

Nature des Indications (en euros)	2019/20	2018/19	2017/18	2016/17	2015/16
<u>1- Capital en fin d'exercice</u>					
Capital social	84 908 919				
Nombre d'actions ordinaires existantes	84 908 919				
Nombre des actions à dividende prioritaire Existantes					
Nombre maximal d'actions futures à créer					
- Par conversion d'obligations					
- Par exercice de droit de souscription					
- Par attribution Actions gratuites					
- Par exercice de bons de souscriptions					
<u>2- Opérations et résultats de l'exercice</u>					
Chiffre d'affaires hors taxes	49 067 695				
Résultats avant impôt, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	2 430 348				
Impôts sur les bénéfices	24 399				
Participation des salariés due au titre de l'exercice					
Résultats après impôt, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	1 396 037				
Montant des bénéfices distribués					
<u>3- Résultats par action</u>					
Résultats après impôts, participation des salariés mais avant dotations aux amortissements et provisions	0.03				
Résultats après impôts, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	0.02				
Dividende versé à chaque action					
<u>4-Personnel</u>					
Nombre de salariés	97				
Montant de la masse salariale	2 191 299				
Montant des sommes versées au titre des avantages sociaux (sécurité sociale, œuvres sociales, etc...)	949 211				

19. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

19.1 CAPITAL SOCIAL

19.1.1 Montant du capital social

À la date du présent document d'enregistrement universel, le capital de la Société s'élève à 84 908 919 € divisé en 84 908 919 actions d'une valeur nominale d'un (1) Euro chacune, entièrement libérées et toutes de même catégorie.

Pour mémoire, la Société reste de constitution récente (18 juillet 2019). Se reporter au paragraphe 19.1.7 en ce qui concerne l'évolution du capital de NACON au cours de cette première année d'existence.

19.1.2 Titres non représentatifs du capital

Néant.

19.1.3 Acquisition par la Société de ses propres actions.

Autorisation

Les actionnaires de la Société, préalablement à l'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché réglementé, en date du 22 janvier 2020, ont autorisé 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.

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 que depuis l'admission aux négociations des actions de la Société sur le marché réglementé Euronext Paris, cette dernière est 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.

Contrat de liquidité

Un contrat de liquidité a été conclu, conformément à la Charte de déontologie AMAFI, au cours de l'exercice 2019/20, avec la société LOUIS CAPITAL MARKETS UK LLP. Ce contrat d'une durée d'un an, renouvelable par tacite reconduction, a pris effet le 27 mars 2020 conformément à la décision de l'Autorité des Marchés Financiers n° 2018-01 du 2 juillet 2018 applicable depuis le 1^{er} janvier 2019 instaurant les contrats de liquidité sur titres de capital au titre de pratique de marché admise.

Pour la mise en œuvre de ce contrat, la somme de 400 000 € en espèces a été affectée au compte de liquidité.

Au 31 mars 2020, la Société détient au travers de son contrat de liquidité conclu avec LOUIS CAPITAL MARKETS UK LLP 15.960 actions en propre, représentant environ 0,02% du capital social actuel de la Société. Ce nombre d'actions représente une valeur nominale globale de 15.960 €.

Période	Solde début de période	Achats	Apports	Ventes	Solde fin de période
mar. 2018 - mar. 2019					0
mar. 2019 - mar. 2020		16 142		182	15 960

Période	Achats	Ventes
mar. 2018 - mar. 2019		
mar. 2019 - mar. 2020	4.6764	5.0428

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 ont été appelés préalablement à l'admission des actions de la Société aux négociations sur le marché réglementé à délibérer sur les délégations financières suivantes :

Nature de la délégation	Durée de validité	Plafond (valeur nominale)	Modalités de détermination du prix	Utilisation
<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)	CA 28/02/2020 Emission de 18.181.819 actions Augmentation de capital de 18.181.819 euros
<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	CA 26/03/2020 Emission de 1.629.112 actions Augmentation de capital de 1.629.112 euros
<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 peut, 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 a été déterminé comme suit :

- pour les titres de capital, tel qu'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 ;

- pour les valeurs mobilières donnant accès au capital, 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) le prix d'émission des actions de la Société est 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 doit être 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 doit être déterminé 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

Tableau récapitulatif des mouvements du capital social et de la prime d'émission :

Date	Nature de l'opération	Nombre d'actions		Augmentation de capital			Valeur nominale par action	Capital social après opération	Prix par action
		Nombre d'actions émises	Nombre cumulé d'actions en circulation	Capital social émis	Prime d'émission ou d'apport	Produit brut de l'augmentation de capital			
18/07/2019	Constitution (apport en numéraire)	10.000	10.000	10.000 €	/	10.000 €	1,00 €	10.000 €	1,00 €
01/10/2019	Apport partiel d'actif	65.087.988	65.097.988	65.087.988 €	/	65.087.988 €	1,00 €	65.097.988 €	1,00 €
28/02/2020	Augmentation de capital (offre au public)	18.181.819	83.279.807	18.181.819 €	81.818.185,50 €	100.000.004,50 €	1,00 €	83.279.807 €	5,50 €
26/03/2020	Augmentation de capital (option de surallocation)	1.629.112	84.908.919	1.629.112 €	7.331.004 €	8.960.116 €	1,00 €	84.908.919 €	5,50 €

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)

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. L'ordre du jour et le projet de texte des résolutions qui seront soumises à l'assemblée générale du 30 juillet 2020 figurent dans l'avis préalable de réunion publié le 24 juin 2020 au Bulletin des Annonces Légales Obligatoires (BALO). Cet avis de réunion est également consultable sur le site internet de la Société (www.nacongaming.com). Se référer également au chapitre 22 pour consulter le projet des textes de résolutions.

Les documents d'enregistrement universel peuvent également être consultés sur le site Internet de la Société (www.nacongaming.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. Depuis 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 est également disponible sur le site Internet de la Société.

A TITRE ORDINAIRE**PREMIERE RESOLUTION**

(Approbation des comptes sociaux de l'exercice clos le 31 mars 2020)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance des rapports du Conseil d'administration et des commissaires aux comptes, approuve les comptes annuels de l'exercice clos le 31 mars 2020 tels qu'ils sont présentés, ainsi que les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans ces rapports,

approuve les comptes sociaux de l'exercice clos le 31 mars 2020 tels qu'ils lui ont été présentés, lesquels font apparaître un bénéfice de 1.396.037 euros,

approuve le montant des dépenses non-déductibles de l'impôt sur les sociétés visées à l'article 39, 4° du Code général des impôts qui s'élèvent à 7.391 euros, ainsi que l'impôt correspondant, soit 2.291 euros,

DEUXIEME RESOLUTION

(Approbation des comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2020)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance des rapports du conseil d'administration et des commissaires aux comptes,

approuve les comptes consolidés au 31 mars 2020 tels qu'ils sont présentés, ainsi que les opérations traduites dans ces comptes ou résumées dans ces rapports.

TROISIEME RESOLUTION

(Affectation du résultat de l'exercice clos le 31 mars 2020)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et après avoir constaté que le résultat de l'exercice clos le 31 mars 2020 se solde par un bénéfice net de 1.396.037 euros,

décide d'affecter le bénéfice distribuable de la manière suivante :

	(en euros)
Résultat de l'exercice	1.396.037 €
Report à nouveau antérieur (2018-2019)	0 €
Affectation à la réserve légale (5% du résultat)	0 €
Bénéfice distribuable	1.396.037 €
Distribution	0 €
Nouveau solde du compte « Report à nouveau »	1.396.037 €

décide que conformément à l'engagement pris de réinvestir les cashflows de la Société dans le développement de ses activités, il ne sera pas versé de dividende au titre de l'exercice 2019/2020.

Il est rappelé que la Société a été constituée le 18 juillet 2019, et que conformément aux dispositions légales, aucun dividende n'a été mis en distribution depuis la constitution de la Société.

QUATRIEME RESOLUTION

(Approbation des conventions visées aux articles L. 225-38 du Code de commerce)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport spécial des commissaires aux comptes sur les conventions visées aux articles L. 225-38 et suivants du Code de commerce, **prend acte** des conclusions dudit rapport, et **approuve** les conventions qui y sont mentionnées.

CINQUIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération du Président-Directeur général)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport précité et attribuables au Président-Directeur général au titre de son mandat social.

SIXIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération du Directeur général délégué)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport précité et attribuables au Directeur général délégué au titre de son mandat social.

SEPTIEME RESOLUTION

(Approbation de la politique de rémunération des administrateurs)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration,

approuve, en application de l'article L. 225-37-2 du Code de commerce, les principes et les critères de détermination, de répartition et d'attribution des éléments fixes, variables et exceptionnels composant la rémunération totale et les avantages de toute nature tels que présentés dans le rapport précité et attribuables aux administrateurs au titre de leur mandat social.

HUITIEME RESOLUTION

(Approbation du rapport sur les rémunérations des mandataires sociaux émis en application de l'article L. 225-37-3 I. du Code de commerce)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, conformément aux dispositions du II de l'article L. 225-100 du Code de commerce,

approuve, le rapport sur les rémunérations des mandataires sociaux comprenant les informations mentionnées à l'article L. 225-37-3 du Code de commerce, telles que présentées dans le rapport sur le gouvernement d'entreprise.

NEUVIEME RESOLUTION

(Approbation des éléments composant la rémunération totale et les avantages en nature versés ou attribués au Président-Directeur général)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, en application des articles L. 225-37-2 et L. 225-100 du Code de commerce,

Approuve les éléments fixes et variables composant la rémunération totale et les avantages de toute nature versés ou attribués au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020 à Monsieur Alain FALC tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Président-Directeur général.

DIXIEME RESOLUTION

(Approbation des éléments composant la rémunération totale et les avantages en nature versés ou attribués au Directeur général délégué)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le conseil d'administration, en application des articles L. 225-37-2 et L. 225-100 du Code de commerce,

Approuve les éléments fixes et variables composant la rémunération totale et les avantages de toute nature versés ou attribués au titre de l'exercice clos le 31 mars 2020 à Monsieur Laurent HONORET tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Directeur général délégué.

ONZIEME RESOLUTION

(Nomination de Bpifrance Investissement en qualité d'Administrateur)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

décide de nommer en qualité d'administrateur, **la société Bpifrance Investissement**, société par actions simplifiée, au capital de 20.000.000 € dont le siège social est sis au 27-31, avenue du Général Leclerc - 94710 Maisons-Alfort Cedex, immatriculée sous le numéro B 433 975 224 RCS CRETEIL, agissant en qualité de société de gestion du fonds Bpifrance Capital I, pour une durée de six (6) ans, soit jusqu'à l'issue de l'assemblée générale des actionnaires appelée à statuer en 2026 sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026,

prend acte que Bpifrance Investissement a désigné comme représentant permanent Monsieur Nicolas PARPEX, directeur d'investissement, né le 3 mars 1980 à Saint-Cyr-L'Ecole et demeurant au 6-8 boulevard Haussmann – 75009 Paris.

DOUZIEME RESOLUTION

(Nomination de Madame Anne JANSSEN en qualité d'Administrateur)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

décide de nommer en qualité d'administrateur, **Madame Anne JANSSEN**, épouse BADOT, née le 6 novembre 1977 à Lille (59), de nationalité française et demeurant 29, rue de Seclin – 59034 Avelin, pour une durée de six (6) ans, soit jusqu'à l'issue de l'assemblée générale des actionnaires appelée à statuer en 2026 sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026,

TREIZIEME RESOLUTION

(Fixation du montant de la rémunération des membres du Conseil d'administration)

L'assemblée générale, statuant aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport sur le gouvernement d'entreprise établi par le Conseil d'administration,

décide de fixer à cent mille (100.000) euros le montant global annuel pour l'exercice en cours (2020-2021) de

la rémunération allouée au conseil d'administration, étant précisé que cette décision applicable à l'exercice en cours (2020-2021), sera maintenue jusqu'à décision contraire de l'assemblée générale.

QUATORZIEME RESOLUTION

(Autorisation à donner au conseil d'administration en vue du rachat par la Société de ses propres actions conformément aux dispositions de l'article L. 225-209 du Code de commerce)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

autorise le Conseil d'administration, avec faculté de subdélégation, conformément aux dispositions des articles L.225-209 et suivants du Code de commerce, du Règlement européen n°596/2014 du 16 avril 2014 et des règlements européens qui lui sont rattachés, de l'article L451-3 du Code monétaire et financier et du Règlement général de l'Autorité des Marchés Financiers, à acheter ou faire acheter des actions de la Société dans le cadre de la mise en œuvre d'un programme de rachat d'actions,

décide que :

- le prix maximal d'achat (hors frais) par action ne pourra excéder quinze (15) euros, étant précisé qu'en cas d'opérations sur le capital, notamment par incorporation de réserves suivie de la création et de l'attribution gratuite d'actions, et/ou de division ou de regroupement des actions, ce prix sera ajusté en conséquence ; et
- le montant maximal des fonds destinés à la réalisation de ce programme d'achat d'actions ne pourra pas dépasser dix millions (10.000.000) d'euros.

décide que les achats d'actions de la Société pourront porter sur un nombre d'actions tel que :

- le nombre maximal d'actions pouvant être achetées en vertu de cette autorisation ne pourra excéder dix pour cent (10%) du nombre total d'actions composant le capital social de la Société et, pour ce qui concerne les acquisitions réalisées en vue de leur conservation et de leur remise ultérieure en paiement ou en échange dans le cadre d'une opération de fusion, de scission ou d'apport, cinq pour cent (5%) du nombre total d'actions composant le capital social de la Société, étant précisé que (i) ces limites s'appliquent à un montant du capital social de la Société qui sera, le cas échéant, ajusté pour prendre en compte les opérations affectant le capital social postérieurement à la présente assemblée générale, et (ii) lorsque les actions sont rachetées pour favoriser la liquidité dans les conditions définies par le règlement général de l'Autorité des marchés financiers, le nombre d'actions pris en compte pour le calcul de la limite de dix pour cent (10%) susvisée correspond au nombre d'actions achetées, déduction faite du nombre d'actions revendues pendant la durée de l'autorisation ; et
- les acquisitions réalisées par la Société ne pouvant en aucun cas l'amener à détenir, à quelque moment que ce soit, directement ou indirectement, plus de dix pour cent (10%) de son capital social.

Ces acquisitions d'actions pourront être effectuées en vue de toute affectation permise par les dispositions législatives et réglementaires applicables, et notamment en vue :

- d'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,
- d'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,
- de 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,
- de conserver des actions pour remise ultérieure à titre de paiement ou d'échange, dans le cadre d'éventuelles opérations de croissance externe,
- de leur annulation et de la réduction de capital corrélative, sous réserve de l'adoption de la vingt-quatrième résolution ci-après, et

- plus généralement, de 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,

décide que ces opérations d'achat, de cession, d'échange ou de transfert pourront être effectuées par tous moyens, c'est-à-dire sur un marché réglementé, sur un système multilatéral de négociation, au travers d'un internalisateur systématique ou de gré à gré, y compris par acquisition ou cession de blocs, ou encore par le recours à des instruments financiers, notamment des instruments financiers dérivés négociés sur un marché réglementé, sur un système multilatéral de négociation, au travers d'un internalisateur systématique ou de gré à gré ou par le recours à des bons et ce, dans les conditions autorisées par les dispositions législatives et réglementaires en vigueur à la date des opérations considérées et aux époques que le conseil d'administration de la Société ou la personne agissant sur la délégation du conseil d'administration appréciera. La part maximale du capital social acquise ou transférée sous forme de blocs de titres pourra atteindre la totalité du programme,

ces opérations pourront intervenir à tout moment, dans le respect de la réglementation en vigueur, y compris en période d'offre publique initiée par la Société ou visant les titres de celle-ci, sous réserve des dispositions légales et réglementaires applicables en pareille matière,

délègue au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues à l'article L. 225-209 du Code de commerce, en cas de modification du montant nominal de l'action, d'augmentation de capital par incorporation de réserves, d'attribution gratuite d'actions, de division ou de regroupement de titres, de distribution de réserves ou de tous autres actifs, d'amortissement du capital ou de toute autre opération portant sur les capitaux propres, le pouvoir d'ajuster le prix d'achat susvisé afin de tenir compte de l'incidence de ces opérations sur la valeur de l'action,

confère tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues à l'article L. 225-209 du Code de commerce, pour décider et effectuer la mise en œuvre de la présente autorisation, pour en préciser, si nécessaire, les termes et notamment pour passer tous ordres en bourse ou hors-marché, affecter ou réaffecter les actions acquises aux différents objectifs poursuivis dans les conditions législatives et réglementaires applicables, conclure tous accords en vue notamment de la tenue des registres d'achat et de ventes d'actions, effectuer toutes formalités et déclarations auprès de tous organismes, en particulier l'Autorité des marchés financiers, et d'une manière générale, faire tout ce qui sera nécessaire aux fins de réalisation des opérations effectuées en application de la présente autorisation,

confère également tous pouvoirs au Conseil d'administration, si la loi ou l'Autorité des marchés financiers tenait à étendre ou à compléter les objectifs autorisés pour les programmes de rachat d'actions, à l'effet de porter à la connaissance du public, dans les conditions légales et réglementaires applicables, les modifications éventuelles du programme concernant les objectifs modifiés,

prend acte que le conseil d'administration communiquera aux actionnaires, lors de la prochaine assemblée générale, les informations relatives à la réalisation des opérations d'achat d'actions autorisés par la présente assemblée générale, notamment le nombre et le prix des actions ainsi acquises et le volume des actions utilisées,

cette autorisation est donnée pour une durée de dix-huit (18) mois à compter de la présente assemblée générale,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 16^{ème} résolution.

QUINZIEME RESOLUTION

(Pouvoirs pour les formalités légales)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, confère tous pouvoirs au porteur de copies ou d'extraits du présent procès-verbal pour remplir toutes formalités de droit.

A TITRE EXTRAORDINAIRE

SEIZIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-129 à L. 225-129-6, L. 228-91 à L. 228-97 et suivants du Code de commerce,

délègue, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence pour décider, en une ou plusieurs fois, à l'époque ou aux époques qu'il fixera, dans les proportions qu'il appréciera, tant en France qu'à l'étranger, l'émission, avec maintien du droit préférentiel de souscription, d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières, y compris par attribution gratuite de bons de souscription d'actions, donnant accès au capital de la Société ou de tout société qui posséderait directement ou indirectement plus de la moitié de son capital ou dont elle posséderait directement ou indirectement plus de la moitié du capital, lesdites actions conférant les mêmes droits que les actions anciennes sous réserve de leur date de jouissance, étant précisé qu'en cas d'augmentation de capital sous forme d'attribution gratuite d'actions, les droits formant des rompus ne seront pas négociables, ni cessibles et que les titres de capital correspondant seront vendus et les sommes provenant de leur vente seront allouées aux titulaires des droits dans les délais prévus par la réglementation,

décide qu'est expressément exclue toute émission d'actions de préférence et de valeurs mobilières donnant accès à des actions de préférence,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social susceptibles d'être réalisées immédiatement et/ou à terme en vertu de la présente délégation, ne pourra excéder un montant nominal global de dix millions (10.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution de la présente assemblée et que ce montant nominal global ne tient pas compte des ajustements susceptibles d'être opérés conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables, et le cas échéant, aux stipulations contractuelles prévoyant d'autres cas d'ajustement, pour préserver les droits des porteurs de valeurs mobilières ou autres droits donnant accès au capital,

délègue également sa compétence au conseil d'administration pour décider l'émission de valeurs mobilières donnant droit à l'attribution de titres de créance,

décide que le montant nominal global des valeurs mobilières représentatives de titres de créances, donnant accès au capital social de la Société ou à des titres de créance, susceptibles d'être émises en vertu de la présente délégation sera au maximum de treize millions (13.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que :

- ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution,
- ce montant sera majoré, le cas échéant, de toute prime de remboursement au-dessus du pair,
- ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 alinéa 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,

décide que les actionnaires pourront exercer, dans les conditions prévues par la loi, leur droit préférentiel de souscription à titre irréductible. En outre, le conseil d'administration aura la faculté de conférer aux actionnaires le droit de souscrire à titre réductible un nombre de valeurs mobilières supérieur à celui qu'ils pourraient souscrire à titre irréductible, proportionnellement aux droits de souscription dont ils disposent et, en tout état de cause, dans la limite de leur demande. Si les souscriptions à titre irréductible et, le cas échéant, à titre réductible, et si le conseil d'administration en a décidé la possibilité, n'ont pas absorbé la totalité d'une émission

d'actions ou de valeurs mobilières, le conseil d'administration pourra utiliser, dans l'ordre qu'il estimera opportun, chacune des facultés offertes par l'article L. 225-134 du Code de commerce, ou certaines d'entre elles seulement,

constate que cette délégation emporte de plein droit au profit des porteurs de valeurs mobilières émises au titre de la présente résolution et donnant accès au capital de la Société, renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions auxquelles ces valeurs mobilières donnent droit,

décide que la somme revenant ou devant revenir à la Société pour chacune des actions émises dans le cadre de la présente délégation sera au moins égale à la valeur nominale de l'action à la date d'émission desdites valeurs mobilières,

donne tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment :

- déterminer le prix, les modalités, les dates des émissions, les dates de jouissance et les modalités de libération ainsi que la forme et les caractéristiques des valeurs mobilières à émettre,
- suspendre, le cas échéant, l'exercice des droits attachés aux valeurs mobilières à émettre dans les cas et limites prévues par les dispositions réglementaires et contractuelles,
- le cas échéant, pour y surseoir, constater la réalisation de l'augmentation de capital en résultant, le cas échéant, procéder à tous ajustements afin de prendre en compte l'incidence de l'opération sur le capital de la Société et fixer les modalités suivant lesquelles sera assurée la préservation des droits des titulaires de valeurs mobilières donnant accès au capital social conformément aux dispositions légales et réglementaires et procéder à toute modification corrélative des statuts,
- procéder, le cas échéant, à toutes imputations sur la ou les primes d'émission et notamment celle des frais entraînés par la réalisation des émissions, et prendre généralement toutes dispositions utiles, conclure tous accords pour parvenir à la bonne fin des émissions envisagées et demander la cotation des titres émis,

décide qu'en cas d'émission de titres de créance, le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, dans les conditions fixées par la loi, notamment pour :

- décider de leurs termes, conditions et caractéristiques et notamment leur caractère subordonné ou non,
- fixer leur taux d'intérêt, leur devise d'émission, leur durée, le prix de remboursement fixe ou variable avec ou sans prime, les modalités d'amortissement en fonction des conditions du marché et les conditions dans lesquelles ces titres donneront droit à des actions ordinaires de la Société,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

la délégation ainsi conférée au conseil d'administration est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée générale,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 18^{ème} résolution.

DIX-SEPTIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux dispositions de l'article L. 225-135-1 du Code de commerce :

autorise le conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, à augmenter le nombre de titres à émettre pour chacune des émissions avec ou sans droit

préférentiel de souscription décidées en vertu de la seizième résolution de la présente assemblée, dans les trente jours de la clôture de la souscription dans la limite de 15 % de l'émission initiale et au même prix que celui retenu pour l'émission initiale.

décide que le montant nominal maximal des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées en vertu de la présente délégation s'imputera sur le plafond nominal d'augmentation de capital fixé par la seizième résolution ci-avant,

l'autorisation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 20^{ème} résolution.

DIX-HUITIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-129 à L. 225-129-6, L. 225-35, L. 225-147 et L. 228-91 et suivants du Code de commerce,

délègue, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, au Conseil d'administration ses pouvoirs pour décider l'émission d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en vue de rémunérer des apports en nature consentis à la Société et constitués de titres de capital ou de valeurs mobilières donnant accès au capital, lorsque les dispositions de l'article L. 225-148 du Code de commerce ne sont pas applicables et décide, en tant que de besoin, de supprimer, au profit des titulaires de ces titres, le droit préférentiel de souscription des actionnaires à ces actions et valeurs mobilières à émettre,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social pouvant être réalisées dans le cadre de la présente délégation (i) ne pourra excéder un montant nominal global de huit millions cinq cent mille (8.500.000) euros et en tout état de cause, ne pourra pas excéder 10 % du capital de la Société au moment de l'utilisation par le conseil d'administration de la présente délégation, et (ii) s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution de la présente assemblée, auquel s'ajoutera, le cas échéant, le montant des actions supplémentaires à émettre pour préserver, conformément aux dispositions légales et réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, les droits des porteurs de valeurs mobilières et autres droits donnant accès au capital,

décide qu'est expressément exclue toute émission d'actions de préférence et de valeurs mobilières donnant accès à des actions de préférence,

délègue également tous pouvoirs au conseil d'administration pour décider l'émission de valeurs mobilières donnant droit à l'attribution de titres de créance,

décide que le montant nominal global des valeurs mobilières représentatives de titres de créances, donnant accès au capital social de la Société ou à des titres de créance, susceptibles d'être émises en vertu de la présente délégation sera au maximum de treize millions (13.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que :

- ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution,
- ce montant sera majoré, le cas échéant, de toute prime de remboursement au-dessus du pair,
- ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 alinéa 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,

constate que cette délégation emporte de plein droit au profit des porteurs de valeurs mobilières émises au titre de la présente résolution et donnant accès au capital de la Société, renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions auxquelles ces valeurs mobilières donnent droit,

décide que le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente résolution et notamment pour :

- arrêter la liste des valeurs mobilières apportées,
- approuver ou réduire l'évaluation des apports et l'octroi d'avantages particuliers,
- fixer, le cas échéant, le montant de la soulte en espèces à verser et constater le nombre de titres apportés à l'échange,
- prendre, plus généralement, toutes les dispositions utiles et conclure tous accords, et
- procéder à toutes formalités requises pour l'admission aux négociations des actions émises,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

l'autorisation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 23^{ème} résolution.

DIX-NEUVIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration, conformément aux articles L. 225-129, L. 225-129-2 et L. 225-130 du Code de commerce,

délègue au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence pour augmenter le capital social en une ou plusieurs fois, dans la proportion et aux époques qu'il appréciera, par incorporation de tout ou partie des réserves, bénéfices, primes d'émission, de fusion, d'apport ou autres ou autres sommes dont la capitalisation serait légalement et statutairement admise, et sous forme d'attributions d'actions gratuites ou d'augmentation de la valeur nominale des actions existantes, soit en combinant les deux opérations,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social susceptibles d'être réalisées immédiatement et/ou à terme en vertu de la présente délégation, ne pourra excéder un montant nominal global de dix millions (10.000.000) d'euros, étant précisé que ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution de la présente assemblée et que ce montant nominal global ne tient pas compte des ajustements susceptibles d'être opérés conformément aux dispositions légales et réglementaires applicables, et le cas échéant, aux stipulations contractuelles prévoyant d'autres cas d'ajustement, pour préserver les droits des porteurs de valeurs mobilières ou autres droits donnant accès au capital,

décide que les droits formant rompus ne seront pas négociables et que les actions correspondantes seront vendues et les sommes provenant de la vente seront allouées aux titulaires des droits dans les conditions prévues par la loi et la réglementation applicable,

donne tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment de :

- déterminer les dates, modalités et autres caractéristiques des émissions,

- fixer les montants à émettre et plus généralement prendre toutes dispositions pour en assurer la bonne fin,
- décider que les droits formant des rompus ne seront pas négociables, ni cessibles et que les titres de capital correspondants seront vendus et les sommes provenant de la vente seront allouées aux titulaires des droits dans les conditions prévues par les lois et règlements,
- accomplir tous actes et formalités à l'effet de rendre définitives la ou les augmentations de capital correspondants,
- constater l'augmentation de capital,
- demander la cotation des titres émis et procéder aux modifications corrélatives des statuts,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

la délégation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 22^{ème} résolution.

VINGTIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-129 à L. 225-129-6, L. 225-148, L. 228-91 et L. 228- 92 du Code de commerce,

décide de déléguer, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence au conseil d'administration pour décider, en une ou plusieurs fois, de procéder, l'émission d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société, en rémunération de titres apportés à une offre publique d'échange initiée par la Société, en France ou à l'étranger, selon les règles locales, sur des titres d'une autre société admis aux négociations sur l'un des marchés réglementés visés à l'article L. 225-148 du Code de commerce,

décide, en tant que de besoin, de supprimer, au profit des titulaires de ces titres, le droit préférentiel de souscription des actionnaires à ces actions et valeurs mobilières à émettre,

décide que le montant nominal des augmentations de capital social pouvant être réalisées dans le cadre de la présente délégation (i) ne pourra excéder un montant nominal global de dix millions (10.000.000) d'euros et en tout état de cause, ne pourra pas excéder 10 % du capital de la Société au moment de l'utilisation par le conseil d'administration de la présente délégation, et (ii) s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution de la présente assemblée, auquel s'ajoutera, le cas échéant, le montant des actions supplémentaires à émettre pour préserver, conformément aux dispositions légales et réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, les droit des porteurs de valeurs mobilières et autres droits donnant accès au capital,

délègue également sa compétence au conseil d'administration pour décider l'émission de valeurs mobilières donnant droit à l'attribution de titres de créance,

décide que le montant nominal global des valeurs mobilières représentatives de titres de créances, donnant accès au capital social de la Société ou à des titres de créance, susceptibles d'être émises en vertu de la présente délégation sera au maximum de treize millions (13.000.000) d'euros euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies, étant précisé que :

- ce montant s'imputera sur le plafond nominal global prévu à la vingt-deuxième résolution,
- ce montant sera majoré, le cas échéant, de toute prime de remboursement au-dessus du pair,
- ce plafond ne s'applique pas aux titres de créance visés aux articles L. 228-40, L. 228-36 et L. 228-92 alinéa 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,

décide que le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions prévues par la loi, pour mettre en œuvre la présente délégation et notamment pour :

- arrêter la liste des valeurs mobilières apportées à l'échange ainsi que la forme et les caractéristiques des actions ou valeurs mobilières donnant accès au capital à émettre, avec ou sans prime,
- fixer les conditions de l'émission, la parité d'échange ainsi que, le cas échéant, le montant de la soulte en numéraire à verser,
- déterminer les modalités de l'émission dans le cadre, notamment d'une offre publique d'échange, d'une offre alternative d'achat ou d'échange, à titre principal, assortie d'une offre publique d'échange ou d'achat à titre subsidiaire,
- constater le nombre de titres apportés à l'échange,
- fixer la date de jouissance éventuellement rétroactive des actions ou valeurs mobilières donnant accès au capital à émettre, leur mode de libération ainsi que, le cas échéant, les modalités d'exercice des droits à échange, conversion, remboursement ou attribution de toute autre manière de titres de capital ou valeurs mobilières donnant accès au capital,
- inscrire au passif du bilan au compte « prime d'apport », sur lequel porteront les droits de tous les actionnaires, la différence entre le prix d'émission des actions ordinaires nouvelles et leur valeur nominale,
- procéder à tous ajustements requis en application des dispositions légales ou réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, pour protéger les droits des porteurs de valeurs mobilières donnant accès au capital de la Société et
- suspendre, le cas échéant, l'exercice des droits attachés à ces valeurs mobilières pendant un délai maximum de trois mois,

décide que le conseil d'administration pourra :

- à sa seule initiative et lorsqu'il l'estimera approprié, imputer les frais, droits et honoraires occasionnés par les augmentations de capital réalisées en vertu de la délégation visée dans la présente résolution, sur le montant des primes afférentes à ces opérations et prélever, sur le montant de ces primes, les sommes nécessaires pour porter la réserve légale au dixième du nouveau capital, après chaque opération,
- prendre toute décision en vue de l'admission des titres et des valeurs mobilières ainsi émis aux négociations sur le marché réglementé d'Euronext à Paris et, plus généralement,
- prendre toutes mesures, conclure tout engagement et effectuer toutes formalités utiles à la bonne fin de l'émission proposée, ainsi qu'à l'effet de rendre définitive l'augmentation de capital en résultant, et apporter aux statuts les modifications corrélatives.

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

l'autorisation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 24^{ème} résolution.

VINGT-ET-UNIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, dans le cadre des dispositions des articles L. 3332-18 à L. 3332-24 du Code du travail en application de l'article L. 225-129-6 du Code de commerce et conformément aux dispositions de l'article L. 225-138-1 de ce même Code,

décide de déléguer au conseil d'administration, sa compétence à l'effet d'augmenter, en une ou plusieurs fois, le capital social de la Société par émission par émission d'actions, réservée aux adhérents à un plan d'épargne entreprise de la Société et des entreprises françaises ou étrangères qui lui sont liées dans les conditions de l'article L. 225-180 du Code de commerce et de l'article L. 3344-1 du Code du travail, étant précisé que ce montant s'imputera sur le plafond global prévu à la vingt-deuxième résolution de la présente assemblée,

décide que le montant nominal total des augmentations de capital susceptibles d'être réalisées en application de la présente résolution ne devra pas excéder huit cents (800.000) euros, montant maximum auquel s'ajoutera, le cas échéant, le montant supplémentaire des actions à émettre pour préserver, conformément aux dispositions légales ou réglementaires et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles applicables, les droits des porteurs de valeurs mobilières et autres droits donnant accès à des actions,

décide, que le prix d'émission d'une action sera déterminé par le conseil d'administration, selon les modalités prévues par l'article L. 3332-20 du Code du travail,

décide de supprimer le droit préférentiel de souscription des actionnaires aux actions nouvelles à émettre ou autres titres donnant accès au capital et aux titres auxquels donneront droit ces titres émis en application de la présente résolution en faveur des adhérents à un plan d'épargne entreprise,

décide que les caractéristiques des autres titres donnant accès au capital de la Société seront arrêtées par le conseil d'administration dans les conditions fixées par la réglementation,

décide que conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente résolution et notamment pour :

- fixer les modalités et conditions des opérations et arrêter les dates et les modalités des émissions qui seront réalisées en vertu de la présente autorisation,
- fixer les dates d'ouverture et de clôture des souscriptions, les dates de jouissance des titres émis, les modalités de libération des actions et des autres titres donnant accès au capital de la Société,
- consentir des délais pour la libération des actions et, le cas échéant, des autres titres donnant accès au capital de la Société,
- demander l'admission en bourse des titres créés,
- constater la réalisation des augmentations de capital à concurrence du montant des actions qui seront effectivement souscrites,
- accomplir, directement ou par mandataire, toutes opérations et formalités liées aux augmentations du capital social et sur sa seule décision, procéder à toute modification corrélative des statuts, et, s'il le juge opportun, imputer les frais des augmentations de capital sur le montant des primes afférentes à ces augmentations et prélever sur ce montant les sommes nécessaires pour porter la réserve légale au dixième du nouveau capital après chaque augmentation,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite des autorisations conférées par la présente résolution,

la délégation ainsi conférée au conseil d'administration est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée,

il est mis fin, avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation donnée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 25^{ème} résolution.

VINGT-DEUXIEME RESOLUTION

(Limitation globale des émissions effectuées en vertu des seizième, dix-septième, dix-huitième, dix-neuvième, vingtième et vingt-et-unième résolutions)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration,

sous réserve de l'adoption des résolutions ci-avant,

décide de fixer ainsi qu'il suit la limite globale des montants des émissions qui pourraient être décidées en vertu des délégations de compétence ou autorisations données au conseil d'administration et résultant des seizième, dix-septième, dix-huitième, dix-neuvième, vingtième et vingt-et-unième résolutions de la présente assemblée :

- le montant nominal maximal des augmentations de capital résultant des émissions d'actions ou de valeurs mobilières donnant accès au capital qui pourront ainsi être réalisées, que ce soit directement ou sur présentation de valeurs mobilières représentatives de titres de créances, ne pourra pas dépasser vingt millions (20.000.000) d'euros, le plafond ainsi arrêté n'incluant pas la valeur nominale globale des actions supplémentaires à émettre éventuellement, pour préserver, conformément à la loi et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles prévoyant d'autres cas d'ajustement, les droits des titulaires des valeurs mobilières et autres droits donnant accès au capital,
- le montant nominal maximal des valeurs mobilières représentatives de titres de créance sur la Société pouvant être émises ne pourra dépasser le plafond de treize millions (13.000.000) d'euros ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de comptes fixées par référence à plusieurs monnaies.

VINGT-TROISIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L. 225-197-1 et suivants du Code de commerce,

autorise le conseil d'administration à procéder, en une ou plusieurs fois, à des attributions gratuites d'actions existantes ou à émettre de la Société (à l'exclusion d'actions de préférence), au profit des membres du personnel et/ou mandataires sociaux qu'il déterminera parmi les membres du personnel salarié et mandataires sociaux visés à l'article L. 225-197-1 II du Code de commerce, de la Société ou des sociétés ou groupements qui lui sont liés, français ou étrangers, dans les conditions de l'article L. 225-197-2 du Code de commerce, ou certaines catégories d'entre eux,

décide que le conseil d'administration déterminera l'identité des bénéficiaires des attributions, le nombre d'actions attribuées ainsi que les conditions et les critères d'attribution des actions, étant précisé que l'acquisition définitive des actions pourra être soumise à certaines conditions qui seront définies par le conseil d'administration à la date d'attribution,

décide que les attributions gratuites d'actions effectuées en vertu de cette autorisation ne pourront excéder 2 % du capital social existant de la Société à la date de décision de leur attribution, ces montants ne tenant pas compte des éventuels ajustements susceptibles d'être opérés conformément aux dispositions législatives et réglementaires applicables et, le cas échéant, aux stipulations contractuelles prévoyant d'autres cas d'ajustement, pour préserver les droits des porteurs de valeurs mobilières ou autres droits donnant accès au capital. A cette fin, l'assemblée générale autorise, en tant que de besoin, le conseil d'administration à augmenter le capital social par incorporation de bénéfices, réserves ou primes d'émission à due concurrence,

décide que l'attribution des actions à leurs bénéficiaires deviendra définitive au terme d'une période d'acquisition dont la durée sera déterminée par le conseil d'administration, étant entendu que cette durée ne pourra être inférieure à une durée minimale qui ne pourra être inférieure à celle prévue par les lois et règlements. Toutefois, si la période d'acquisition pour tout ou partie d'une ou plusieurs attributions est au

minimum de trois ans, le conseil d'administration pourra ne pas fixer de période de conservation pour les actions considérées,

décide que dans l'hypothèse de l'invalidité du bénéficiaire correspondant au classement dans la deuxième et troisième des catégories prévues à l'article L. 341-4 du Code de la sécurité sociale, les actions lui seront attribuées définitivement avant le terme de la période d'acquisition restant à courir. Lesdites actions seront librement cessibles à compter de leur livraison,

constate que la présente autorisation emporte de plein droit au profit des bénéficiaires renonciation des actionnaires à leur droit préférentiel de souscription aux actions qui seraient émises en vertu de la présente résolution,

décide que le conseil d'administration aura tous pouvoirs, avec faculté de délégation dans les limites légales et réglementaires, pour mettre en œuvre la présente délégation, et notamment à l'effet de :

- fixer, le cas échéant, les modalités et conditions des attributions qui seraient réalisées en vertu de la présente autorisation,
- fixer la durée de la période d'acquisition et, le cas échéant, de la période de conservation dans les conditions fixées ci-dessus,
- procéder, le cas échéant, pendant la période d'acquisition, aux ajustements du nombre d'actions attribuées gratuitement liés aux éventuelles opérations sur le capital de la Société de manière à préserver les droits des bénéficiaires. Il est précisé que les actions éventuelles qui seraient attribuées en application de ces ajustements seront réputées attribuées le même jour que les actions initialement attribuées,
- fixer en cas d'attribution d'actions à émettre le montant et la nature des réserves, bénéfiques ou primes à incorporer au capital, et constituer la réserve indisponible par prélèvement sur les postes ainsi déterminés,
- prévoir la faculté de suspendre provisoirement les droits à attribution,
- arrêter la date de jouissance, même rétroactive, des actions nouvelles provenant des attributions gratuites d'actions,
- constater le cas échéant, la réalisation des augmentations de capital, modifier corrélativement les statuts, procéder à toutes formalités de publicité requises, accomplir toutes les formalités utiles à l'émission, à la cotation et au service financier des titres émis en vertu de la présente résolution et d'une manière générale faire tout ce qui sera nécessaire,

décide que le conseil d'administration informera chaque année l'assemblée générale ordinaire des opérations réalisées dans le cadre de la présente résolution,

l'autorisation conférée au conseil d'administration en vertu de la présente résolution est valable pour une durée de 18 mois à compter de la présente assemblée,

il est mis fin avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation conférée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 27^{ème} résolution.

VINGT-QUATRIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Conseil d'administration et du rapport spécial du Commissaire aux comptes,

sous réserve de l'adoption de l'autorisation de rachat de ses propres actions par la Société objet de la quatorzième résolution ci-dessus,

autorise le conseil d'administration, conformément aux dispositions de l'article L. 225-209 du Code de commerce, à annuler, sur ses seules décisions, en une ou plusieurs fois, tout ou partie des actions de la Société que cette dernière détiendrait au titre d'une autorisation d'achat d'actions de la Société conférée au conseil d'administration, et à réduire le capital social du montant nominal global des actions ainsi annulées, dans la limite de 10 % du capital par périodes de vingt-quatre (24) mois, étant rappelé que cette limite de 10 %

s'applique à un montant du capital de la Société qui sera, le cas échéant, ajusté pour prendre en compte des opérations affectant le capital social postérieurement à la présente assemblée.

L'assemblée générale donne tous pouvoirs au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, à l'effet de :

- procéder à ladite réduction de capital, constater sa réalisation,
- imputer la différence entre le prix de rachat des actions annulées et leur valeur nominale sur tous postes de réserves et primes,
- procéder aux modifications consécutives des statuts,
- effectuer toutes les déclarations auprès de l'Autorité des Marchés Financiers, remplir toutes autres formalités et, d'une manière générale, faire tout ce qui sera nécessaire,

prend acte du fait que, dans l'hypothèse où le conseil d'administration viendrait à utiliser la délégation de compétence qui lui est conférée dans la présente résolution, le conseil d'administration rendra compte à l'assemblée générale ordinaire suivante, conformément à la loi et à la réglementation, de l'utilisation faite de l'autorisation conférée par la présente résolution,

la présente autorisation est donnée pour une période de 18 mois à compter de la présente assemblée générale,

il est mis fin avec effet immédiat, pour la fraction non utilisée, à l'autorisation conférée par l'assemblée générale du 22 janvier 2020 par sa 28^{ème} résolution.

VINGT-CINQUIEME RESOLUTION
(Pouvoirs pour les formalités légales)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de quorum et de majorité requises par les statuts, confère tous pouvoirs au porteur de copies ou d'extraits du présent procès-verbal pour remplir toutes formalités de droit.

23. 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 son 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 84.908.919 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).

TABLE DE CONCORDANCE AVEC LE RAPPORT FINANCIER ANNUEL :

ATTESTATION DU RESPONSABLE DU DOCUMENT

- Attestation du responsable du document Paragraphe 1.1

RAPPORT DE GESTION

- Analyse des résultats et de la situation financière de la Société mère et de l'ensemble consolidé Chapitres 7 et 8
- Facteurs de risques Chapitre 3
- Informations relatives à la structure du capital et aux éléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique Chapitre 16
- Informations relatives aux rachats d'actions Paragraphe 19.1.3
- Délégations en cours de validité et utilisation faite en cours d'exercice Paragraphe 19.1.5
- Participation des salariés au capital Paragraphe 15.3
- Rémunération des mandataires sociaux et liste des mandats Paragraphes 13.1 et 12.1.2

ETATS FINANCIERS ET RAPPORTS

- Comptes annuels de la Société Paragraphe 18.1.1
- Rapport des Commissaires aux comptes sur les comptes annuels Paragraphe 18.3
- Comptes consolidés du Groupe Paragraphe 18.1.6
- Rapport des Commissaires aux comptes sur les comptes consolidés Paragraphe 18.3
- Honoraires des Commissaires aux comptes Paragraphe 2.4.5 des notes annexes des comptes consolidés

TABLE DE CONCORDANCE AVEC LE RAPPORT SUR LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE :

- Liste de l'ensemble des mandats et fonctions exercés par chaque mandataire Paragraphe 12.1
- Liste des conventions intervenues entre un dirigeant ou un actionnaire de la Société et une filiale de la Société Paragraphes 14.2 et 17.1
- Tableau récapitulatif des délégations en cours de validité accordées par l'assemblée générale des actionnaires Paragraphe 19.1.5
- Choix d'exercice de la Direction Générale Paragraphe 12.1.1
- Rémunérations totales et avantages aux mandataires sociaux Paragraphe 13.1
- Composition et condition de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'administration Paragraphe 12.1.2
- Description de la politique de diversité appliquée aux membres du Conseil d'administration Paragraphe 12.1.2
- Limitations que le Conseil d'administration apporte aux pouvoirs du Directeur Général Paragraphe 12.1 et 14.5.1
- Référence à un code de gouvernance Paragraphe 14.4.1
- Modalités particulières de la participation des actionnaires aux assemblées générales Paragraphe 19.2.2 (droits de vote)
- Éléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique Paragraphes 16.3 et 19.2.3