



NACON

Société anonyme à conseil d'administration au capital de 86.321.932 €

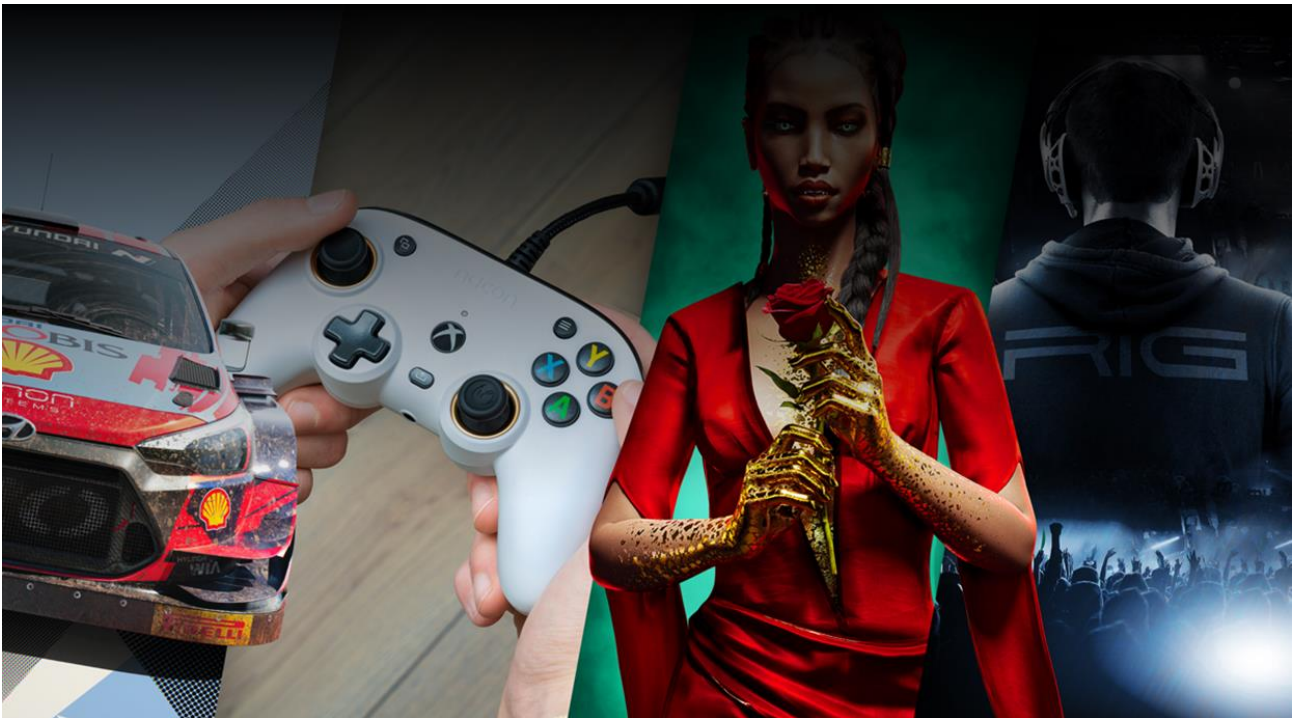
Siège social : 396/466, Rue de la Voyette – CRT 2 – 59273 Fretin

852 538 461 RCS Lille Métropole

(la « Société »)

DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL

Incluant le rapport financier annuel au titre de l'exercice 2021/22



AUTORITÉ
DES MARCHÉS FINANCIERS



Le présent document d'enregistrement universel (« DEU ») a été déposé le 22 juin 2022 auprès de l'Autorité des marchés financiers (« AMF »), en sa qualité d'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129, sans approbation préalable conformément à l'article 9 dudit règlement.

Le DEU 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 tous les amendements apportés au DEU. L'ensemble alors formé est approuvé par l'AMF conformément au règlement (UE) 2017/1129.

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 2022, ainsi que les comptes consolidés correspondant.

Le présent URD incorpore par référence :

- les comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2021, comptes présentés au sein du document d'enregistrement universel approuvé par l'AMF en date du 6 juillet 2021 sous le numéro d'approbation R. 21-037. Ces comptes ont fait l'objet d'un rapport d'audit émis par les commissaires aux comptes de la Société.
- les comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2020, comptes présentés au sein du document d'enregistrement universel approuvé par l'AMF en date du 7 juillet 2020 sous le numéro d'approbation R. 20-014. Ces comptes ont fait l'objet d'un rapport d'audit émis par les commissaires aux comptes de la Société.

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.

1.	PERSONNES RESPONSABLES	8
1.1	RESPONSABLE DU DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL	8
1.4	INFORMATIONS PROVENANT DE TIERS	8
1.5	CONTRÔLE DU PRÉSENT DOCUMENT D'ENREGISTREMENT UNIVERSEL	8
2.	CONTRÔLEURS LÉGAUX DES COMPTES	9
2.1	COMMISSAIRES AUX COMPTES.....	9
2.2	INFORMATIONS SUR LES CONTRÔLEURS LÉGAUX AYANT DÉMISSIONNÉ, AYANT ÉTÉ ÉCARTÉS OU N'AYANT PAS ÉTÉ RENOUVELÉS	9
3.	FACTEURS DE RISQUES	10
3.1	RISQUES LIÉS À L'ACTIVITÉ.....	12
3.2	RISQUES LIÉS À LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ.....	18
3.3	RISQUES LIÉS AU MARCHÉ	21
3.4	RISQUES LIÉS À L'ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ.....	24
3.5	RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES.....	27
3.6	RISQUES EXTRA-FINANCIERS.....	31
3.7	ASSURANCE ET COUVERTURE DES RISQUES.....	31
4.	INFORMATIONS CONCERNANT LA SOCIÉTÉ	33
4.1	DÉNOMINATION SOCIALE DE LA SOCIÉTÉ.....	33
4.2	LIEU ET NUMÉRO D'ENREGISTREMENT DE LA SOCIÉTÉ	33
4.3	DATE DE CONSTITUTION ET DURÉE.....	33
4.4	SIÈGE SOCIAL DE LA SOCIÉTÉ, FORME JURIDIQUE, LÉGISLATION RÉGISSANT SES ACTIVITÉS.....	33
5.	APERÇU DES ACTIVITÉS.....	34
5.1	PRINCIPALES ACTIVITÉS.....	34
5.2	PRINCIPAUX MARCHÉS	57
5.3	EVENEMENTS IMPORTANTS DANS LE DEVELOPPEMENT DES ACTIVITES.....	62
5.4	STRATÉGIE ET OBJECTIFS.....	63
5.5	RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT, BREVETS, LICENCES, MARQUES ET NOMS DE DOMAINE	76
5.6	ÉLÉMENTS SUR LA POSITION CONCURRENTIELLE.....	81
5.7	INVESTISSEMENTS	82
6.	DECLARATION DE PERFORMANCE EXTRA-FINANCIERE (DPEF).....	85
6.1	INTRODUCTION.....	85
6.2	MODELE D'AFFAIRES	86
6.3	PRINCIPAUX RISQUES EXTRA-FINANCIERS LIES A L'ACTIVITE DU GROUPE OU A L'UTILISATION DES SES PRODUITS ET SERVICES.....	88
6.4	RISQUES SOCIAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS.....	90
6.5	RISQUES ENVIRONNEMENTAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS..	101
6.6	RISQUES SOCIETAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS.....	110
6.7	ACTIONS EN FAVEUR DES DROITS DE L'HOMME.....	116
6.8	LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET L'EVASION FISCALE	117
6.9	ANNEXE – NOTE METHODOLOGIQUE DU REPORTING SOCIAL, ENVIRONNEMENTAL ET SOCIETAL.....	118
6.10	RAPPORT D'UN DES COMMISSAIRES AUX COMPTES	124
7.	STRUCTURE ORGANISATIONNELLE.....	129
7.1	ORGANIGRAMME JURIDIQUE.....	129
7.2	SOCIÉTÉS DU GROUPE	129
7.3	PRINCIPAUX FLUX INTRA-GROUPE	133
8.	EXAMEN DU RESULTAT ET DE LA SITUATION FINANCIERE	135

8.1	SITUATION FINANCIÈRE.....	135
8.2	RÉSULTATS OPERATIONNELS.....	139
9.	TRESORERIE ET CAPITAUX.....	141
9.1	INFORMATIONS SUR LES CAPITAUX, LIQUIDITÉS ET SOURCES DE FINANCEMENT DE LA SOCIÉTÉ	141
9.2	FLUX DE TRÉSORERIE	144
9.3	INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS D'EMPRUNT ET STRUCTURE DE FINANCEMENT	146
9.4	RESTRICTION À L'UTILISATION DES CAPITAUX.....	146
9.5	SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR.....	147
10.	ENVIRONNEMENT REGLEMENTAIRE	148
11.	TENDANCES.....	151
11.1	PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE DÉBUT DE L'EXERCICE EN COURS	151
11.2	TENDANCE, INCERTITUDE, CONTRAINTE, ENGAGEMENT OU EVENEMENT SUSCEPTIBLE D'INFLUER SENSIBLEMENT SUR LES PERSPECTIVES DU GROUPE NACON	151
12.	PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE.....	152
12.1	HYPOTHESES.....	152
12.2	PREVISIONS DU GROUPE POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2023.....	152
13.	ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	153
13.1	DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS	153
13.2	CONFLITS D'INTÉRÊT AU NIVEAU DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE	162
14.	REMUNERATIONS ET AVANTAGES.....	163
14.1	RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES	163
14.2	SOMMES PROVISIONNÉES PAR LA SOCIÉTÉ AUX FINS DE VERSEMENT DE PENSIONS, RETRAITES ET AUTRES AVANTAGES AU PROFIT DES MANDATAIRES SOCIAUX.....	178
15.	FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	179
15.1	DIRECTION DE LA SOCIÉTÉ.....	179
15.2	INFORMATIONS SUR LES CONTRATS LIANT LES DIRIGEANTS ET/OU MANDATAIRES ET LA SOCIÉTÉ OU L'UNE DE SES FILIALES.....	179
15.3	CONSEIL D'ADMINISTRATION, COMITÉS SPÉCIALISÉS ET GOUVERNANCE D'ENTREPRISE.....	179
15.4	DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE.....	181
15.5	INFORMATION SUR LES PROCEDURES DE CONTRÔLE INTERNE ET DE GESTION DES RISQUES.....	183
16.	SALARIES	187
16.1	NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIETE	187
16.2	PARTICIPATIONS ET STOCK-OPTIONS DES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ET DE LA DIRECTION GÉNÉRALE.....	187
16.3	PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ.....	187
17.	PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	189
17.1	RÉPARTITION DU CAPITAL ET DES DROITS DE VOTE	189
17.2	DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES.....	190
17.3	CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ	190
17.4	ACCORD POUVANT ENTRAÎNER UN CHANGEMENT DE CONTRÔLE	190
17.5	ÉTAT DES NANTISSEMENTS	191
18.	TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES.....	192
18.1	OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES	192

18.2	RAPPORT DU COMMISSAIRE AUX COMPTES SUR LES CONVENTIONS RÉGLEMENTÉES.....	192
19.	INFORMATIONS FINANCIÈRES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIÈRE ET LES RÉSULTATS DE L'ÉMETTEUR.....	194
19.1	COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2022	195
19.2	COMPTES CONSOLIDÉS AU 31 MARS 2022	225
19.3	DATE DES DERNIÈRES INFORMATIONS FINANCIÈRES	276
19.4	INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES	276
19.5	VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES	276
19.6	INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA	287
19.7	POLITIQUE EN MATIÈRE DE DIVIDENDES	287
19.8	PROCÉDURES JUDICIAIRES ET D'ARBITRAGE	287
19.9	CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE ..	288
19.10	AUTRES INFORMATIONS	288
20.	INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES	291
20.1	CAPITAL SOCIAL	291
20.2	ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS.....	297
21.	CONTRATS IMPORTANTS	300
22.	DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	301
23.	PROJETS DE RÉSOLUTION MIS À L'ORDRE DU JOUR DE LA PROCHAINE ASSEMBLÉE	302
24.	GLOSSAIRE	318
25.	TABLES DE CONCORDANCE	319

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 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 que, à ma connaissance, 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 22 juin 2022

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 déposé le 22 juin 2022, auprès de l'Autorité des marchés financiers (« **AMF** ») en tant qu'autorité compétente au titre du règlement (UE) 2017/1129, sans approbation préalable conformément à l'article 9 dudit règlement.

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.

Cet URD a été établi par l'émetteur et engage la responsabilité de ses signataires.

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 RENOUVELÉS

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	Elevé	Elevé	Elevé
Risques liés à des ventes d'un jeu à fort investissement inférieures aux attentes du Groupe	Moyen	Moyen	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	Moyen	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	Moyen	Faible	Faible
Risques liés à la situation financière de la société			
Risques liés aux acquisitions - Risques financiers et généraux sur les acquisitions - Risque induit de dépréciation des Goodwills	Faible Faible Faible	Moyen Moyen Moyen	Moyen Faible Moyen
Risques de liquidité	Faible	Faible	Faible
Risques de change	Faible	Moyen	Faible
Risques liés au marché			
Risques liés à la dépendance aux consolières et aux plateformes de jeux - Risque de non accréditation en tant qu'Editeur ou de non autorisation aux plateformes digitales des consolières - 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 consolières et plateformes	Moyen Moyen pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen Moyen pour Accessoires Faible pour Jeux	Moyen Moyen pour Accessoires Faible pour Jeux
Risques liés à l'environnement concurrentiel	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à l'organisation de la société			
Risques liés au recrutement et à la rétention du personnel - Risque lié à la recherche et à la fidélisation des talents - Risque lié aux acquisitions : intégration des salariés - Dépendance aux personnes clé	Moyen	Elevé	Elevé
Risques liés à l'influence exercée sur la Société par sa société mère Bigben Interactive et ses actionnaires	Elevé	Faible	Moyen
Risques réglementaires et juridiques			
Risques liés à l'existence de dispositifs fiscaux avantageux comme le Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV)	Faible	Elevé	Moyen
Risques liés à la propriété intellectuelle et industrielle	Moyen	Moyen	Moyen
Risques liés aux procédures judiciaires et administratives	Moyen	Elevé	Moyen
Risque RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données)	Faible	Faible	Faible

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 en cours développés en interne et en externe sur les 3 dernières années :

	31/03/2020	31/03/2021	31/03/2022
Développements internes	14	22	31
Développements externes	5	11	15

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 2021/2022 a ainsi été marquée pour NACON par l'annonce du décalage de quatre jeux (*Vampire : The Masquerade*®–*Swansong*, *Blood Bowl 3*®, *Train Life* et *Hotel Life*) afin de les améliorer et qu'ils puissent correspondre au standard de qualité souhaité par NACON.

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, 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 75% de ses développements de jeux et 100% des développements d'accessoires sont réalisés en interne. La Société est ainsi plus rapidement mise au courant de tout retard et a le temps de préparer une « contre-offensive » commerciale,
- 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 20 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 à la dépendance à l'égard de technologies tierces

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.

¹ Définition NACON : jeux vidéo sortis au cours des exercices fiscaux antérieurs.

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 « fables » (sans usine) pour sa production d'accessoires et n'exploite aucune unité de fabrication. La Société fait appel à une vingtaine de sous-traitants situés en Asie dans le cadre de la fabrication, de l'assemblage et de l'acheminement de ses produits. Afin de s'assurer du respect des critères de fabrication et de qualité des produits que NACON commercialise, la Société procède également de manière volontaire et à intervalles réguliers 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 particulier en Chine en début d'année 2020 lorsque les usines chinoises ont tourné au ralenti pendant un mois et demi avant que la production ne revienne à la normale au printemps 2020 ; puis
- en 2021, avec le blocage d'un porte-containers dans le canal de Suez qui a paralysé le fret maritime mondial pendant plusieurs semaines ;
- en 2021 et 2022 avec la rareté et l'inflation induite des coûts de transport et avec la pénurie des composants électroniques (semiconducteurs, etc.) qui a généré des rallongements des délais des production des usines et une hausse de leurs coûts d'achat ; et enfin
- en 2022 avec la guerre en Ukraine qui a bloqué la route de la soie et a freiné les approvisionnements routiers en partance d'Asie obligeant à recourir au transport maritime ou aérien.

Le Groupe est vigilant à conserver ou intensifier une diversification de ses sources d'approvisionnement et de transport ainsi qu'à adapter son processus de développement R&D aux contraintes de pénuries de composants (changements des composants des circuits intégrés de ses produits) pour limiter ce risque à l'avenir.

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

- 25% au 31 mars 2020 du total des achats et charges externes du groupe,
- 51% au 31 mars 2021 du total des achats et charges externes du groupe,
- 43% au 31 mars 2022 du total des achats et charges externes du groupe,

La hausse du poids des 5 premiers fournisseurs à compter de l'exercice 2020/21 est due aux nouveaux partenaires auxquels le Groupe fait désormais appel pour les importants volumes de production des casques RIG™ notamment, étant rappelé par ailleurs la performance des produits Accessoires Gaming sur l'exercice 2020/21, avec des ventes qui avaient quasiment doublé.

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
- la Société, contrairement à bon nombre d'acteurs du secteur, a su anticiper ses approvisionnements pour pallier la pénurie de composants et dispose actuellement de stocks suffisants lui permettant au contraire d'approvisionner ses clients, générant ainsi des ventes supplémentaires.

L'ensemble de ce dispositif permet de maintenir la probabilité d'occurrence à « moyen » ; la Société tenant compte en tout état de cause de l'environnement de marché qui reste tendu pour l'ensemble des circuits d'approvisionnement au niveau mondial en composants et matériels électroniques.

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

3.1.5 Risques liés aux stocks et à leur gestion

Dans le cadre de ses activités, la Société a notamment 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 7.3).

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. 2022	mar. 2021
Valeur brute	33 081	11 159	826	45 066	37 540
dont stocks physiques	28 129	11 159	826	40 114	34 070
dont stocks en transit	4 952			4 952	3 470
Perte de valeur	(5 792)	(6 419)	(5)	(12 216)	(12 494)
Valeur nette	27 289	4 740	821	32 850	25 046

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

La saisonnalité du chiffre d'affaires est marquée par les ventes du 3^{ème} trimestre fiscal (octobre à décembre) :

- en 2019/20, le 3^{ème} trimestre représentait 31% du chiffre d'affaires annuel de NACON,
- en 2020/21, le 3^{ème} trimestre représentait 27% du chiffre d'affaires annuel de NACON,
- en 2021/22, le 3^{ème} trimestre représente 33% du chiffre d'affaires annuel de NACON,

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.

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

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

3.1.7 Impact spécifique de la crise sanitaire du Covid-19 sur les univers du Jeu vidéo

Se reporter aux paragraphes 8.1.2 et 11.1 sur les conséquences de la crise sanitaire du Covid-19 sur l'attitude des consommateurs et l'évolution ponctuelle des ventes de la Société durant cette période.

La Société estime que le degré de criticité global de ce risque est redevenu « Faible ».

3.2 RISQUES LIÉS À LA SITUATION FINANCIÈRE DE LA SOCIÉTÉ

3.2.1 Risque lié aux acquisitions

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

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

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

(se référer à la Note 1 en annexes des comptes consolidés présents à la section 19.1.6)

Le Groupe 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 :
 - o non-respect par les cibles de leur business plans,
 - o révélation de faits ou d'événements défavorables affectants les cibles malgré les travaux de due diligence menés lors des acquisitions,
 - o 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.

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 des actifs identifiables acquis et des passifs repris. L'écart peut être positif (goodwill) ou négatif (badwill).

Le poste de Goodwill dans les comptes consolidés de NACON résulte très largement des acquisitions de studios de développement réalisées depuis 2018.

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 dégradation de la rentabilité, 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 19.1.6 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 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 19.1.6)

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 2022, la trésorerie du Groupe s'élève à 81,8 M€ et le montant total de l'endettement financier net du Groupe s'élevait à 10,4 M€ (position d'endettement net, avec un endettement financier brut de 92,5 M€).

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

Certaines conventions de crédit(s) conclues par la Société imposent le respect d'engagements (covenants).

Les covenants à respecter au 31 mars 2022 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 2022, 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

² Se référer au préambule de la section 8 pour la définition de l'EBITDA.

roulement. Elle entretient un dialogue régulier avec ses établissements financiers partenaires et négocie avec eux des moyens de financement appropriés à ses besoins.

Etant donné sa large trésorerie disponible et au vu des besoins de liquidité sur un an de NACON, la Société évalue le degré de criticité de ce risque net 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 paragraphe 11.1).

3.2.3 Risques de change

(se reporter à la note 34 en annexes des comptes consolidés en section 19.1.6)

La part du chiffre d'affaires facturé en monnaie autre que l'Euro (essentiellement en USD) représente 42% de l'ensemble du chiffre d'affaires NACON au 31 mars 2022 et 33% au 31 mars 2021. 70% des achats du Groupe au 31 mars 2022 et 68% des achats du Groupe au 31 mars 2021 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, via sa filiale de Hong Kong.

Dans le cadre de sa gestion du risque de change, le Groupe utilise habituellement des contrats de type « FX TARN / Accumulateur ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme actuels en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou 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.

La valeur « mark to market » de ces instruments financiers est de 3 k€ au 31 mars 2022. Celle-ci est 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) se sont développées grâce à la reprise des activités américaines de casques gaming sous la marque RIG® auprès de Plantronics Inc., ventes compensant les achats en USD (amélioration de la couverture naturelle) et 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 consolières et aux plateformes de jeux

Le marché du Gaming est caractérisé par une prédominance d'un nombre restreint d'acteurs : trois consolières (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).

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, Xbox Series X, etc.), Sony (PS4, PS5, 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 ont instauré des systèmes fermés, lesquels freinent le développement des manettes par les tiers. Sans accord spécifique avec les consolières, ces plateformes bloquent en effet les manettes tierces qui, non reconnues par les consoles, dysfonctionnent. En revanche les accessoires mineurs tels que les câbles et autres accessoires extérieurs ne subissent 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
- plus récemment NACON a conclu un nouvel accord avec MICROSOFT pour développer des gammes d'accessoires pour sa console nouvelle génération

NACON, disposant d'une technologie de pointe sur ses manettes, se trouve à nouveau 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 et ne dispose d'aucune information quant à la volonté des consolières 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...) fin 2020 génère des coûts supplémentaires mais que la Société estime maîtrisables.

Pour les jeux, comme pour chaque passage à une nouvelle génération de consoles, la Société doit 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 peut être supérieur dans la mesure où ils peuvent être commercialisés sur deux plateformes simultanément (PS4 et PS5 par exemple).

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

Quant aux accessoires, le passage aux nouvelles consoles ne génère 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 consolières 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 consolières 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 consolières / 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 consolières 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 consolières (et en particulier SONY et MICROSOFT), l'accessoire concerné est soumis à un processus rigoureux de tests avant d'obtenir la validation pour commercialisation par les consolières, qui dans le cas de SONY et MICROSOFT, lui permettra d'être vendu comme produit officiellement licencié.

Afin de réduire les risques liés au non-respect des contraintes techniques des consolières, 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 consociers à un niveau « faible »,
- tandis que pour les accessoires, le pouvoir d'influence des consociers 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 « moyen » pour les accessoires, dont le chiffre d'affaires et la rentabilité dépendent fortement de la relation actuelle avec les consociers SONY et MICROSOFT.

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. (Ces activités ont été, bien évidemment, mises entre parenthèse en 2020 et début 2021 en raison de la crise sanitaire).

Le taux de « turnover » des employés du Groupe NACON s'établit à 13,0% au 31 mars 2022 (contre

13,3% au 31 mars 2021).

Se référer également à la Déclaration de Performance Extra-Financière (DPEF) en chapitre 6.

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 2022 est constitué à hauteur de 27,7% par des collaborateurs qui ne faisaient pas partie de l'effectif du Groupe au 31 mars 2021. Ces collaborateurs 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.

Risque de dépendance aux personnes clés 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 14 « Rémunérations » et 16 « 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, 70,97% 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 15 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 20,59% du capital et 19,02% des droits de vote bruts de la Société Bigben Interactive au 31 mars 2022) et Monsieur Alain FALC (qui détient directement et indirectement environ 13,45% du capital et 23,12% des droits de vote bruts de la Société Bigben Interactive au 31 mars 2022) ; 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

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.

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 évènements décrits dans la présente section ne pourrait donc avoir qu'un impact négatif « faible » sur la Société (non atteinte des objectifs de la Société, impact sur le chiffre d'affaires et la rentabilité).

3.5 RISQUES RÉGLEMENTAIRES ET JURIDIQUES

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

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

En France :

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

Les studios Amusement Cyanide Inc. et Studios Crea-ture Inc. présents au Québec (Canada) bénéficient quant à eux 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 2,5 M€ au 31 mars 2022 contre 2,4 M€ au 31 mars 2021 (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, génératrices d'embauches sur le marché du gaming, réduisant le risque d'occurrence a 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 quelques jeux distribués ou sous accord de coédition, 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 d'accessoires 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 puis 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. Au cours de l'exercice 2020/21, NACON a signé un nouvel accord de licence important avec MICROSOFT pour la création et la distribution d'accessoires officiels pour les consoles Xbox® One et Xbox® Series X|S (gamme de manettes *Revolution X* et *Pro Compact* ainsi qu'une gamme spéciale *MG-X Series* pour le Cloud Gaming) et PC. A nouveau, tous les développements et les brevets qui s'y rattachent restent la propriété exclusive de NACON.

NACON sera toujours vigilant et attentif à l'évolution du marché et adaptera sa stratégie en fonction. La perte de ces contrats SONY et MICROSOFT 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 consociés ou plateformes de distribution digitales le cas échéant. La Société ne peut cependant garantir qu'elle parviendra à signer un contrat de licence avec une société offrant les mêmes perspectives de croissance de chiffre d'affaires que celles liées aux plateformes SONY et MICROSOFT. 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 31/3/22 : 39,1 M€ (41% du CA Accessoires 2021/22),
- au 31/3/21 : 47,0 M€ (46% du CA Accessoires 2020/21),
- au 31/3/20 : 30,2 M€ (57% du CA Accessoires 2019/20),

A noter que le poids des accessoires sous licence SONY a baissé du fait du poids des ventes des casques RIG™ dans le chiffre d'affaires à compter de l'exercice 2020/21.

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), 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.

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 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 (PS4, PS5...), Xbox Live (Xbox® One, Xbox® Series X|S...), 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 « moyen » 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 19.6 de l'URD. Au 31 mars 2022, le montant total de la provision pour litiges du Groupe s'élève à 1030 K€ (voir la note 14 des comptes consolidés annuels 2021/22 inclus à la section 19.1.6 du document d'enregistrement et la note 13 des comptes sociaux annuels 2020/2021 inclus à la section 19.1.1 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 connaissent 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 chapitre 6 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 3.4.1. ci-dessus (Développement du capital humain - départ des talents, gestion des compétences et ressources humaines inadaptées).

En l'espèce, les risques suivants présents dans la DPEF présentés en chapitre 6 n'ont pas été inclus dans cette section : se référer au chapitre 6 ainsi qu'aux sections dûment mentionnées afin d'obtenir de plus amples explications concernant ces risques.

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

3.7 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.

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 ACTIVITES

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 plus de 1 200 salariés, créé il y a plus de 40 ans et dont le siège social est également situé à Fretin-Lesquin, dans le Nord. Initialement tourné vers la distribution d'articles électroniques et de produits Audio, il s'est ensuite diversifié dans le multimédia et les jeux vidéo.

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

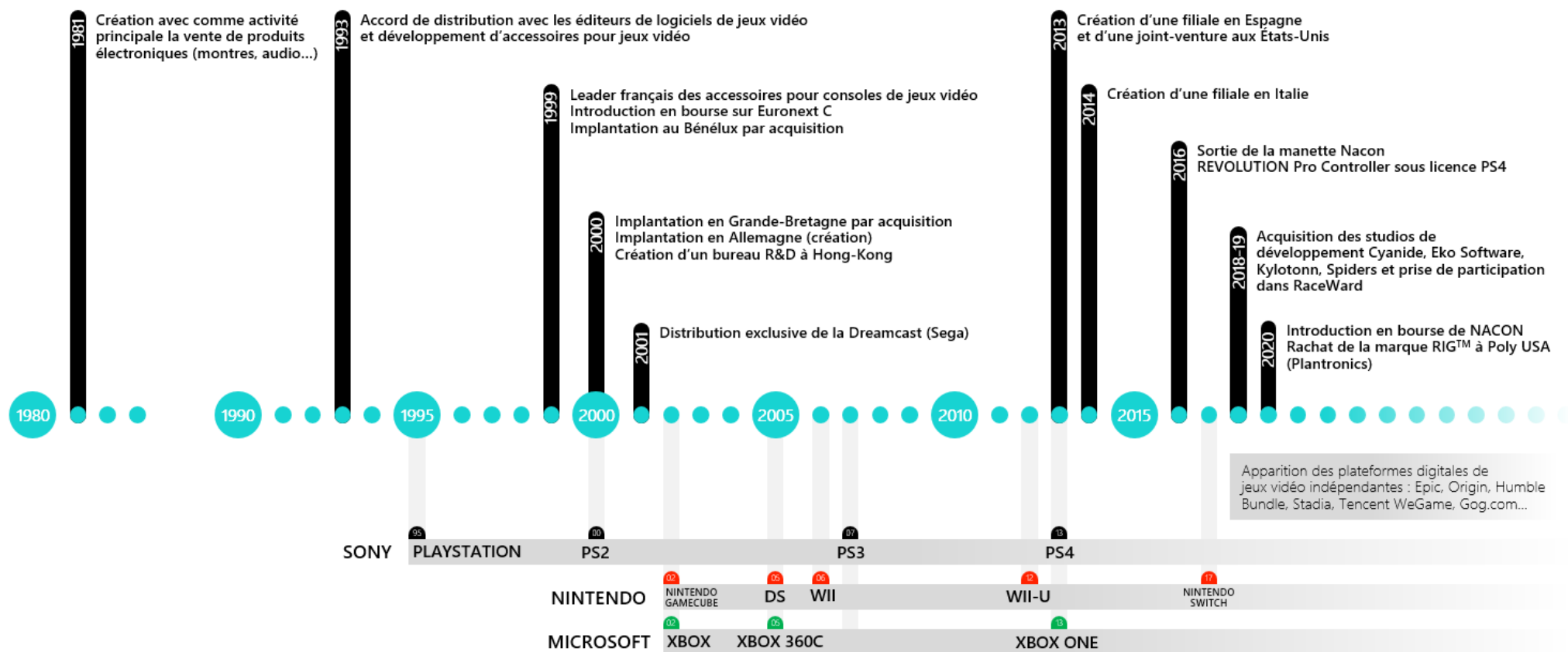
Événements historiques marquants dans le développement du Groupe Bigben

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 évènements 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.

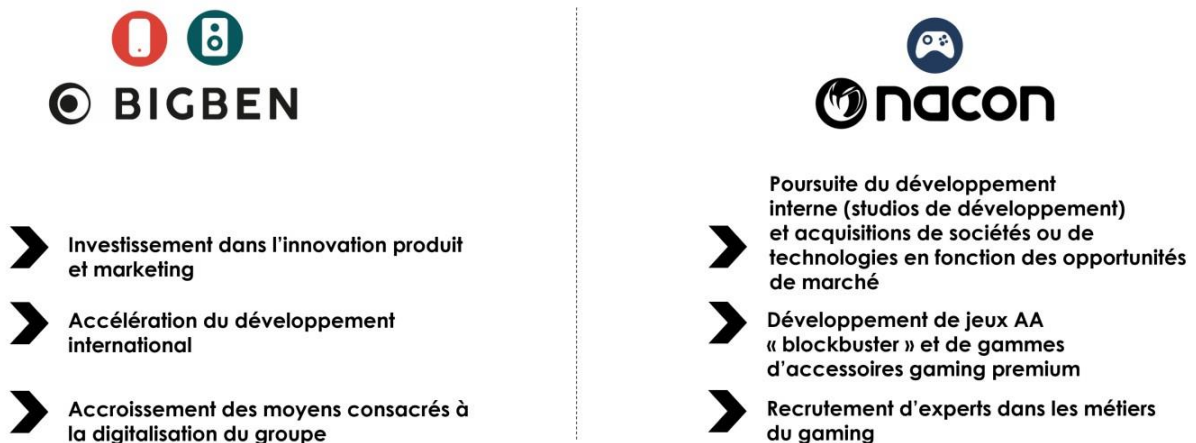
Une clarification de l'organigramme et des activités afin de faciliter la communication financière et la création de valeur.

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 permet 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 (jeux vidéo) en étant :

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

Les « Jeux » regroupent :

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

Alors que les « Accessoires » couvrent :

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

5.1.1.2.1 Le Développement et l'Édition de jeux vidéo

5.1.1.2.1.1 Le Développement

Introduction

Après avoir développé 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 de nombreux studios au cours de ces dernières années :

ACCÉLÉRATION DE LA CROISSANCE EXTERNE

Acquisition de 12 sociétés intégrant 16 studios en cinq ans
Des identités de studios préservées et des synergies technologiques



L'opération Daedalic Entertainment annoncée en février 2022, plus grande opération de croissance externe réalisée par le Groupe à aujourd'hui, a été concrétisée (closing) postérieurement à la clôture de l'exercice 2021/22.

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 aujourd'hui plus de 170 développeurs.

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, PS5 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 40 développeurs.

Une fructueuse collaboration liait 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'était 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 160 développeurs à Paris et Lyon, et utilise le moteur de jeu multi-plateformes propriétaire *KT Engine* pour le développement de ses créations sur PS4, PS5, 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.

Installé à Paris, le studio compte aujourd'hui plus de 70 développeurs, 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, montée à 53 % du capital en octobre 2020 et acquisition du solde du capital en septembre 2021*

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 quelques années compte plus de 40 collaborateurs et, étant en pleine expansion, prévoit encore de développer son équipe.

- *Neopica - Acquisition en octobre 2020*

Créé en 2007, entre-autres par Peter VERMEULEN et Filip HAUTEKEETE, Neopica est un studio belge reconnu qui a développé une soixantaine de jeux, dont nombre de casual games destinés à plaire au plus large public, en particulier les enfants, avant d'aborder des jeux de simulations plus complexes.

Une fructueuse collaboration liait Neopica à NACON depuis plusieurs années. Neopica ayant ainsi réalisé les jeux de chasse *Hunting Simulator 1 & 2* puis le jeu de course *FIA European Truck Racing Championship*.

Installé en Belgique à Gand, le studio développe aujourd'hui son expertise sur les consoles de nouvelle génération : PlayStation 5 et Xbox Series X|S.

- *Passtech Games - Acquisition en avril 2021*

Créé en 2012, Passtech Games a forgé son expérience en développant plusieurs jeux (*Space Run*, *Space Run Galaxy*, *Masters of Anima*) sur différentes plateformes avant de se spécialiser sur les

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

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

jeux d'action rogue-like avec *Curse of the Dead Gods*[®].

Cette opération a permis à NACON de soutenir le remarquable savoir-faire de l'équipe de développeurs spécialisés dans la création de jeux d'action rogue-like. L'acquisition du studio Passtech Games contribue à renforcer le positionnement éditorial de NACON sur les niches très porteuses des jeux à destination des gamers les plus engagés, sur PC comme sur consoles.

- *BigAnt Studios - Acquisition* en mai 2021

Créé en 2001 par un vétéran de l'industrie du jeu vidéo, Ross SYMONS, BigAnt est l'un des plus grands et des plus anciens développeurs indépendants de jeux vidéo d'Australie. Le studio a développé des jeux pour des franchises légendaires comme *Spyro the Dragon* mais est surtout connu pour ses franchises sportives de grande qualité telles que, l'*Australian Football League (AFL)*, *Rugby League*, le tennis et le cricket.

Par cette acquisition stratégique, NACON ambitionne de devenir le leader mondial sur les jeux de cricket, de tennis et de rugby. A titre d'exemple, le cricket est considéré comme le deuxième sport le plus populaire au monde avec 120 millions de joueurs et 1,5 milliards d'adeptes au total. BigAnt Studios, référence mondiale des jeux vidéo dans cette discipline, a obtenu la note Metacritic de 83 pour son dernier opus *Don Bradman Cricket*.

- *Crea-Ture Studios - Acquisition* en juillet 2021

Crea-Ture Studios a forgé sa réputation sur la longue expérience de ses dirigeants fondateurs, Marc-André HOUDE (20 ans d'expérience dans l'animation et la création d'environnements dans des groupes tels que Ubisoft, Square Enix, Warner...) et Vincent DA SILVA (près de 25 années d'expérience dans la programmation et la gestion de projets pour des sociétés comme Behaviour, Hibernum et Warner), en particulier avec le développement du jeu *Session*.

Avec cette opération, NACON dispose d'une remarquable équipe de développeurs spécialisés dans la création de jeux de skateboarding (*Session*), confirmant ainsi la stratégie du Groupe de se positionner sur le segment de niche porteuse de la simulation de sports.

- *Ishtar Games - Acquisition* en octobre 2021

Avec l'opération d'acquisition d'Ishtar Games annoncée en octobre dernier, NACON met en avant la création d'un label dédié *Ishtar* afin de développer la création et la commercialisation de jeux dits « indépendants » à fort potentiel. En effet, les équipes d'Ishtar Games ont largement montré leur savoir-faire sur ce segment, via leurs précédents jeux : *Dead in Bermuda*, *Dead in Vinland* et le récent succès critique et commercial *The Last Spell*, tactical RPG roguelike sorti en *Early Access* sur Steam (91% d'avis positifs) en juin 2021 dont les ventes atteignaient déjà plus de 150 000 exemplaires au moment de l'acquisition de ce studio.

Les équipes d'Ishtar Games ont désormais pour mission au sein du groupe NACON de développer de nouvelles pépites au travers d'univers et de gameplay profonds et novateurs, ainsi que de signer des partenariats avec différents studios indépendants afin de développer et promouvoir un large catalogue de jeux.

Ishtar Games compte aujourd'hui plus de 30 collaborateurs.

- *Midgar Studio - Acquisition* en février 2022

Avec l'intégration de Midgar Studio, NACON poursuit sa stratégie de développement et ajoute une nouvelle expertise à son portefeuille en intégrant une équipe au talent reconnu spécialisée dans les J-RPG⁷.

Basé dans le sud de la France et fondée par des créateurs passionnés, Midgar Studio propose des expériences qui se démarquent par la qualité de leur réalisation qui place l'excellence technique et graphique au service de l'immersion du joueur. Passionnée par la culture japonaise, et plus particulièrement de J-RPG, l'équipe est à l'origine du jeu *Edge of Eternity* qui s'inspire des plus grandes licences du genre. Unanimement salué tant par la critique que par les joueurs, il a été surnommé

⁷ J-RPG : « Japanese role-playing game » ; traduction anglaise de « jeu de rôle japonais ».

le « Final Fantasy à la française ».

- *Daedalic Entertainment - Acquisition en avril 2022*

Fondé en 2007 et basée à Hambourg, Daedalic Entertainment a développé et publié plus de 90 jeux et est l'une des plus grandes et des plus anciennes entreprises indépendantes de jeux vidéo en Allemagne, avec une équipe talentueuse de 60 développeurs.

Le studio a développé des jeux pour des franchises renommées telles que *Ken Follett's The Pillars of the Earth*, mais il est également réputé pour ses propres titres, notamment la série *Deponia*, *Shadow Tactics*, *Blackguards* et *The Whispered World*.

La division Edition de Daedalic Entertainment gère un catalogue varié de jeux sur PC et consoles. L'éditeur est reconnu dans le domaine de l'édition des jeux indépendants grâce à ses titres solo et multijoueurs tels que *Witch It!*, *Unrailed !*, *Partisans 1941* et *Barotrauma*.

L'entreprise est présente dans le monde entier, l'Amérique du Nord et la Chine étant les marchés les plus importants.

Au-delà de consolider la collaboration engagée en particulier dans l'édition de l'un des jeux les plus attendus de 2022, *The Lord of the Rings™ : Gollum™*, cette transaction permet à NACON d'acquérir plusieurs propriétés intellectuelles clés et de bénéficier de la remarquable expertise de Daedalic Entertainment en matière d'édition et de développement de jeux.

Grâce à cette acquisition stratégique, la plus importante jamais réalisée par le Groupe, NACON renforce sa position de leader des jeux AA et bénéficie des synergies entre les deux maisons d'édition aux profils complémentaires pour consolider sa position de marque leader dans le domaine du jeu.

Le Pôle « Edition » de NACON compte ainsi 16 studios de développement, totalisant plus de 700 développeurs et appuyés par une équipe Edition de 80 personnes.

L'atout constitué par ce pôle développement

Un positionnement en amont de la chaîne de valeur

En ajoutant plusieurs 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 5.4 « 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.

- **ETAPE 1 : « Brainstorming »**

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

- **ETAPE 2 : « Suivi de Production – Licensing »**

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

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

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

En parallèle de cette phase de suivi de production intervient également l'équipe « licensing » de NACON qui négocie les licences (par exemple de joueurs, de marques, de voitures, etc.) qui seront utilisées dans les jeux. NACON dispose d'une véritable expertise dans ce domaine acquise au cours des 20 dernières années dont aucun autre éditeur AA ne peut se prévaloir⁸.

Une maîtrise de la chaîne de production des jeux

Un process de production particulièrement rigoureux

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

- PHASE 1 – Préconception

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

- PHASE 2 – Validation du projet

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

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

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

⁸ Cf. section 5.4.1.1.1

- 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 correspond par exemple à 82 % des ventes software à destination des consoles et des PC en France (source : SELL Février 2022), 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, avec notamment :

- le studio Cyanide lui permet de proposer des genres majeurs tels que les simulations cyclistes, les jeux en tour par tour, les RPG⁹ narratifs (thématique renforcée avec l'acquisition de Midgar Studio) ou les jeux d'action et d'infiltration,

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

- 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, savoir-faire et capacitaire renforcés avec l'acquisition du studio Neopica,
- 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, ce dernier segment étant également l'une des spécialités de BigAnt Studios,
- les équipes de Crea-Ture Studios sont des références au niveau mondial pour la simulation de jeu de skateboard, avec le titre *Session*,
- les studios Spiders et Passtech Games lui permettent de couvrir l'ensemble de l'univers des jeux de rôle et des jeux d'action, et enfin
- les acquisitions récentes d'Ishtar Games mais surtout de Daedalic Entertainment donnent accès à NACON à un univers très vaste des studios indépendants, renforçant encore d'avantage l'éventail de l'offre thématique du Groupe en matière de jeux.

Au-delà de l'apport des studios acquis récemment tel que résumé ci-dessus, pour rappel, en mars 2021, NACON avait annoncé se positionner sur une nouvelle collection de jeux consacrée aux simulations de vie. Réunis sous le label *LIFE*, 5 premiers jeux ont été annoncés : *Train Life*, *Hotel Life*, *Chef Life*, *Surgeon Life* et *Architect Life*.

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.).

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.

En 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 ».

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.

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
2^{ème} 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 PROGRAM
30+ ambassadeurs RIG en Amérique du Nord
Influencers, 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

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 (70 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 plus de 30 ans sur le marché des accessoires pour console tiers (non consoliers) et l'un des principaux acteurs du marché européen des accessoires pour consoles tiers (non consoliers) 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 13 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 AFJV 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.

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 250 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.

Le portefeuille de jeux de NACON s'est organisé au cours de l'exercice 2021/22 autour de 4 gammes stratégiques que sont le Racing, le Sport, la Simulation et l'Aventure. Pour renforcer sa ligne éditoriale sur la thématique Simulation, en mars 2021, NACON avait annoncé se positionner par ailleurs sur une nouvelle collection de jeux consacrée aux simulations de vie. Réunis sous le label *LIFE*, 5 jeux ont été ou sont toujours en cours de développement : *Train Life*, *Hotel Life*, *Chef Life*, *Surgeon Life* et *Architect Life*. Le Groupe entend se renforcer sur ce segment tout en donnant une cohérence de marque à ses productions. Les jeux estampillés *LIFE* invitent les joueurs à faire l'expérience de professions iconiques, chirurgien, chef étoilé ou architecte, au travers de gameplays variés qui mêlent planification, gestion et exécution de tâches précises liées au métier représenté.

Dans le cadre de l'annonce de son *pipe* de sorties prévues pour l'exercice 2021/22, NACON a enfin mis en avant une 5^{ème} gamme stratégique, à savoir les jeux de type « Triple i » (« 3 i »). Au travers de cette dénomination, les acteurs du secteur visent l'analogie avec le segment des jeux AAA, dont les ventes atteignent généralement des volumes supérieurs à 5 voire 10 millions d'exemplaires, mais en s'appuyant sur des studios indépendants (d'où le « i ») à plus faibles budgets de développement. Les jeux ont vocation à être de très grande qualité, avec des prix de ventes plutôt agressifs (entre 20 et 30 € / jeu), conduisant le Groupe à attendre des perspectives de ventes importantes en volume et de rentabilité conséquente. NACON a ainsi commercialisé lors de son dernier exercice 2021/2022 deux jeux dans cette gamme, à savoir les jeux *RogueBooks* et *RogueLords*.



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.

¹³ Cf. section 5.4.1.1.3 et 5.1.1.2.1.2.

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'articulaient autour de 4 thématiques au titre du dernier exercice 2021/22 :

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

Le Racing est un genre populaire dans le marché du jeu vidéo 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 10* 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 sont venues 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.



RACING

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. L'acquisition récente de BigAnt Studios, grand spécialiste australien de la simulation de jeu de cricket notamment est également une illustration de cette stratégie, avec la vocation d'adresser ainsi les 120 millions de joueurs de cricket dans le monde.



SPORTS

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. Plus récemment (en mars 2021), comme déjà indiqué, NACON a annoncé se positionner sur une nouvelle collection de jeux consacrée aux simulations de vie. Le Groupe entend renforcer ainsi sa position éditoriale sur ce segment tout en donnant une cohérence de marque à ses productions.



SIMULATION

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* ou *Werewolf* ne sont que deux exemples significatifs.



ADVENTURE

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.

Plus récemment, lors de l'annonce de ses résultats 2021/22, le Groupe a souhaité mettre en avant une nouvelle catégorie de titres, à destination des **enfants**. Considérant que ce segment était peu adressé, mis à part par le consoler Nintendo, et au regard de l'historique de NACON sur les jeux dits casual à destination de toute la famille, le Groupe considère ce segment comme porteur. Au cours de l'exercice 2022/23, NACON sortira ainsi 2 titres à destination des enfants : *Zorro The Chronicles* et *My Fantastic Ranch*.



5.1.2.1.2 Une montée en puissance des jeux édités par NACON

Une volonté de capitaliser sur des opus :

Le Groupe 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 (Metacritic¹⁵,...) 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.

Des jeux désormais dans le haut du panier d'un point de vue qualitatif :

Les retours des joueurs sur la qualité des jeux édités par NACON ont connu ces dernières années une belle progression, comme en témoignent les notes de chaque jeu *WRC* présentées ci-dessous :



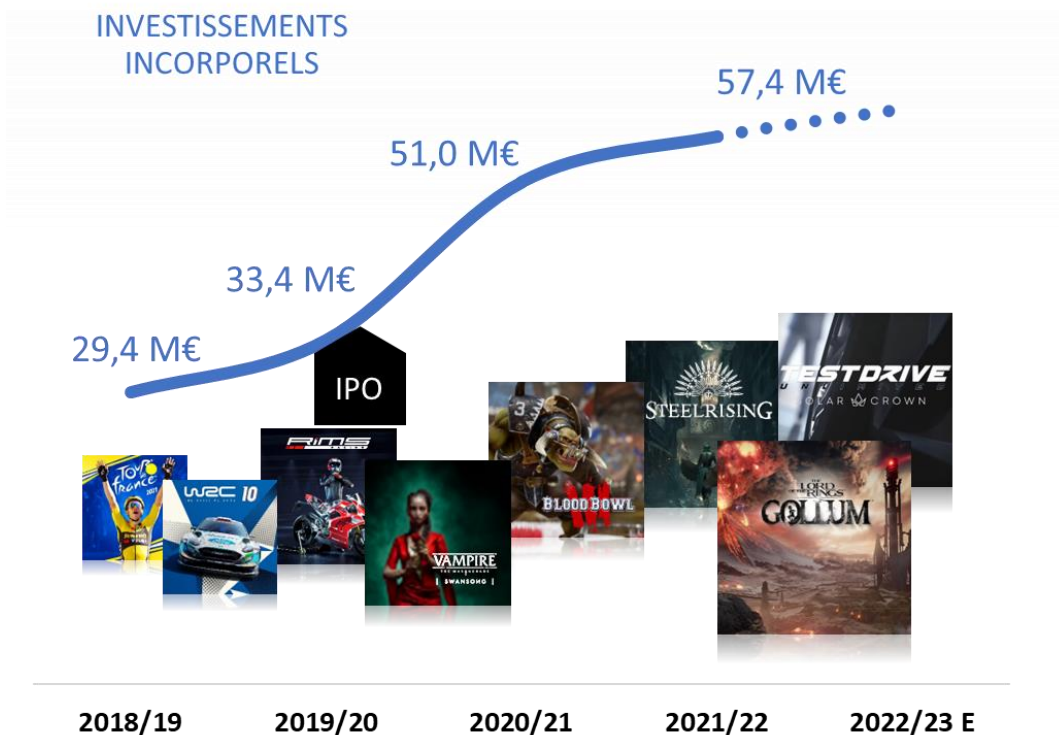
Aujourd'hui, l'objectif de NACON est de maintenir des niveaux de notation satisfaisants et cohérents avec les budgets d'investissement engagés sur ses jeux, à l'image des notations Metacritic obtenues sur la dernière version de *WRC* (*WRC 10* : 76 sur PlayStation® 5 et 80 sur Xbox Series X/S).

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

Des budgets d'investissements immanquablement à la hausse :

Au regard des différentes acquisitions réalisées ces dernières années et de l'élargissement de son portefeuille de titres, NACON voit le montant de ses investissements incorporels annuels croître de manière tangible. Ainsi, les montants des coûts de développements réalisés annuellement sur son *pipe* de jeux suit une courbe ascendante :

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.



5.1.2.1.3 Jeux sortis au cours du dernier exercice

Forger un portefeuille rentable

Le portefeuille de sortie des produits officiellement annoncés était le suivant au titre de l'exercice 2021/2022 :

	AVR '21	MAI '21	JUIN '21	JUIL '21	AOUT '21	SEPT '21	OCT '21	NOV '21	DEC '21	JANV '22	FEV '22	MARS '22
RACING				WRC 10 THE OFFICIAL LEAGUE PSS/PS4/X1/XSX/PC: 02/09						WRC 10 THE OFFICIAL GAME Switch		
				F1 RACING PSS/PS4/X1/XSX/PC/Switch: 19/08								
SPORTS		PRO CYCLING MANAGER 2021	le JOY France					CRICKET 22 PS4/PS5/X1/XSX/PC: 25/11 Switch: early 22		RUGBY 22 PS4/PS5/X1/XSX/PC 27/01		
				GREEDFALL PSS/XSX								
ADVENTURE												
SIMULATION				TRAIN A LIFE A RAILWAY SIMULATOR Early Access PC								
TRIPLE I	ROGUEBOOK PC: 17/06					ROGUE LORDS PC: 30/09						ROGUEBOOK PS4/PS5/X1/XSX

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 10 M€) et des jeux à moindre coût au seuil de rentabilité plus facilement atteignable.

Les sorties de jeux au cours du dernier exercice ont été plus limitées qu'anticipé, l'année 2021/2022 ayant ainsi été marquée pour NACON par l'annonce du décalage de quatre jeux (*Vampire : The Masquerade® – Swansong*, *Blood Bowl 3®*, *Train Life* et *Hotel Life*) afin de les améliorer et qu'ils puissent correspondre au standard de qualité souhaité par le Groupe.

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.



Des partenariats prestigieux, d'abord avec SONY et maintenant avec MICROSOFT

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 : manette NACON *Compact*, manette *Asymmetric Wireless* ou encore d'autres produits à usage des fans de jeu vidéo (produit *Arcade Stick*, protections, etc) sous licence PlayStation® 4.

**Manettes Pro controller,
de la marque Nacon®**



Depuis leurs lancements respectifs, les manettes « entrée de gamme » *Compact* et *Asymmetric Wireless* se sont vendues cumulativement à plusieurs millions d'unités et continuent à être l'un des bestsellers du Groupe, d'autant plus que le parc de PlayStation® 4 dépasse désormais les 115 millions d'unités dans le monde (116,9 millions d'unités à fin décembre 2021 – source SONY).

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.

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.

Deuxième accord de partenariat majeur signé cette fois avec MICROSOFT

Désormais solidement installé au niveau mondial parmi les experts des accessoires de jeu vidéo, BIGBEN INTERACTIVE souhaitait élargir son réseau de partenaires et en juillet 2020, sa filiale NACON révélait ainsi à l'occasion de la « NACON Connect », première conférence digitale tenue par la société, la signature d'un nouveau partenariat d'envergure avec MICROSOFT.

Ainsi, NACON a désormais l'opportunité de proposer plusieurs typologies d'accessoires sous licence officielle, dont des manettes et des casques conçus pour les produits Xbox One et Xbox Series X/S. Ce nouveau partenariat devrait accélérer la croissance des activités Accessoires du Groupe à l'international.

Manettes Pro controller et MG-X pour la gamme Xbox



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 :

Casques de la marque RIG™



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 Etats-Unis 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.

L'intégration a été particulièrement réussie, permettant au Groupe de se positionner dès la première année dans le Top 3 des ventes de casques gaming aux Etats-Unis.



5.2 PRINCIPAUX MARCHÉS

Sont précisées dans les paragraphes ci-après certaines informations concernant les marchés adressés par la Société.

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.

Le marché du Gaming dans lequel s'inscrit l'activité de NACON est aujourd'hui considéré comme le deuxième marché en valeur dans l'économie du divertissement (derrière celui de la télévision). Cumulant à 180,3 milliards de dollars de revenus en 2021, toujours en croissance de 1,4 %, et ce alors que le marché avait déjà progressé de plus de 20 % en 2020 par rapport à 2019 (effet Covid-19), le marché des jeux vidéo est ainsi devenu plus important que ceux du cinéma et de la musique réunis (sources IDC et Newzoo).

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 diffusion en cours 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. 2022	mar. 2021	mar. 2020	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Chiffre d'Affaires	155 912	177 834	129 427	100%	100%	100%
<i>dont Accessoires</i>	96 575	103 119	52 596	62%	58%	41%
<i>Jeux physiques</i>	14 610	18 407	21 825	9%	10%	17%
<i>Jeux digitaux</i>	39 830	50 633	48 940	26%	28%	38%
<i>Autres</i>	4 897	5 676	6 067	3%	3%	5%

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 :

- 29,2% eu 31/03/22,
- 29,7% au 31/03/21,
- 28,1% au 31/03/20.

5.2.2 Le marché mondial des jeux vidéo reste 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.

Après les succès ces dernières années des consoles PlayStation 4 de Sony, Xbox One de Microsoft et Switch™ de Nintendo, le marché mondial avait bénéficié au cours de l'année 2020 de deux éléments majeurs d'accélération :

- L'impact de la pandémie de Covid-19 et en particulier les impératifs de confinement des populations (en Asie, puis en Europe et ensuite aux Etats-Unis) avaient impliqué durant l'ensemble de l'année une demande très importante des consommateurs via le e-commerce et le digital... Ceci a été particulièrement vrai pour les éditeurs de jeux, vendant ainsi de plus en plus sur les plateformes dématérialisées (*Steam, PlayStation Store, Xbox Live, Google Stadia, etc...*).
- La sortie des consoles de nouvelle génération PlayStation 5 et Xbox Series X/S, sortie effective en fin d'année (novembre 2020), avait permis à la composante hardware de marché des consoles de repartir à la hausse, avec de fait une croissance significative des ventes enregistrée en novembre et en décembre 2020.

Au cours de l'année 2021, le marché s'est maintenu à un niveau élevé, avec toutefois des performances contrastées : l'univers mobile est en hausse de 7% (porté par le succès de certains jeux, 8 d'entre eux ayant généré des revenus supérieurs à 1 milliard de dollars chacun), tandis que les consoles sont elles symétriquement en baisse de 7% et l'environnement PC est quasiment stable (-1%) (source : Newzoo).

Au-delà, il convient de souligner la confirmation de tendances positives majeures pour le secteur, à savoir le cloud gaming dont les revenus ont été multipliés par deux à 1,6 milliards de dollars (effet d'expérience des consommateurs et offre plus large) ainsi que l'e-sport dont l'activité a progressé de 14,5% en 2021 (hausse des audiences et de la publicité).

Au-delà de l'univers des consoles, le marché reste ainsi 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 plus de 50 % du marché en 2021.

Après la phase de quasi stabilisation observée durant l'année 2021, le marché mondial du jeu vidéo devrait reprendre de la hauteur pour atteindre un niveau de 218,7 milliards de dollars en 2024 (source : Newzoo), porté par le mobile et les consoles (progression attendue de l'ordre de 8% par an sur ces deux segments), l'environnement PC devant observer une croissance faible (de l'ordre de 2% par an sur la période 2021-2024)

La progression devrait toutefois être plus limitée à court terme (année 2022) en raison des tensions observées au niveau de la disponibilité de composants électroniques, impactant le marché des consoles et des accessoires. Par ailleurs, la fin salubre des effets de la pandémie de Covid-19 à travers le monde du fait des campagnes de vaccination en cours en Europe et aux Etats-Unis en particulier devrait également avoir un impact sur la demande des consommateurs.

Sur le marché des jeux, deux tendances importantes marquent de leur empreinte actuellement la manière pour les éditeurs de commercialiser leurs produits, avec de plus en plus de contenus édités :

- en *live ops* : les jeux mis à disposition des joueurs en ligne font l'objet de mises à jour régulières, à la fois pour corriger certains bugs, mais surtout pour compléter l'expérience des utilisateurs, en fonction de leurs commentaires. Ainsi, l'éditeur, en améliorant de manière continue son produit et en le dotant de contenus et fonctionnalités additionnels, augmente la durée de vie de son titre, et ainsi le potentiel de monétisation de son jeu (par abonnement ou au travers d'opérations de micropaiements).
- en *free to play* : les jeux distribués en ligne, sur Internet, peuvent être en accès gratuit pour les joueurs, l'objectif de l'éditeur étant alors de monétiser son jeu au travers de la publicité ou au travers d'opérations de micropaiements (par exemple via une boutique virtuelle pour faire l'acquisition de nouveaux personnages ou de nouveaux pouvoirs pour évoluer au sein du jeu).

L'approche recherchée par les éditeurs au travers de la mise en place et de l'exploitation de ces deux modèles reste l'engagement des joueurs pour un titre, l'enjeu étant de satisfaire dans le temps les attentes des joueurs pour maximiser le retour sur investissement, dans la durée.

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.



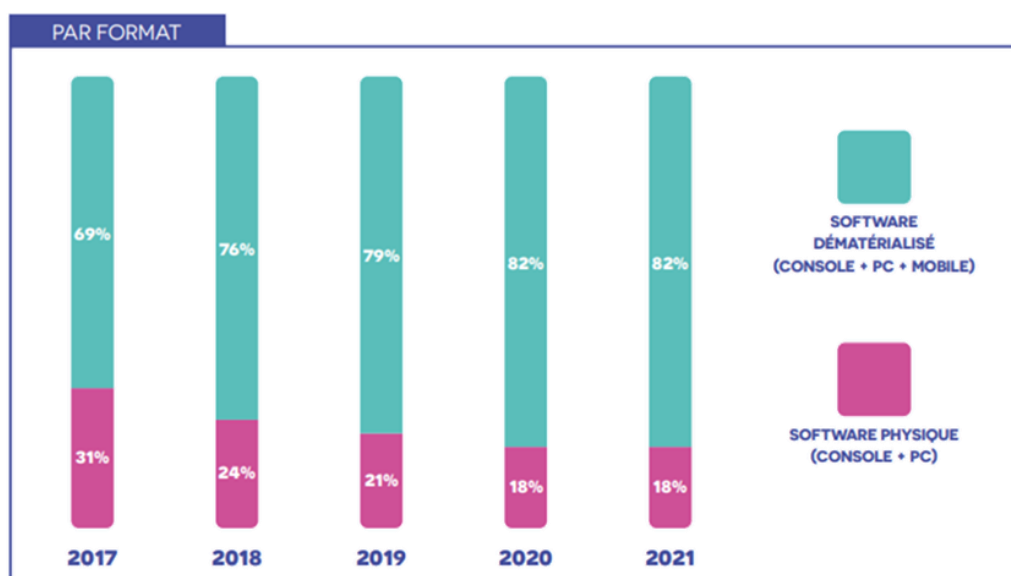
Le nombre de joueurs augmente et la clientèle se féminise. Ainsi, sur le marché français, les données Gfk faisaient référence à un taux de 29 % de joueurs réguliers en 2005, taux qui atteint en 2021 plus de 70 %. Aujourd'hui, plus de la moitié des foyers sont équipés de consoles de jeu, contre moins d'1/3 il y a un peu plus de dix ans¹⁶. 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...), proportion quasiment stable depuis 3 ans.¹⁷

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 à titre d'illustration 82 % de l'activité software en France selon le SELL lors de l'année 2021, contre 69 % en 2017 - environnements PC + consoles + mobiles). Cette évolution en faveur des ventes digitales, qui vont encore s'accélérer dans les prochaines années, 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 (marché français)



Source SELL – ventes France (mars 2022)

¹⁶ Source : statistique GFK et données SELL 2020.

¹⁷ Source : statistique GFK et données SELL 2020 données 2021 non disponibles.

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

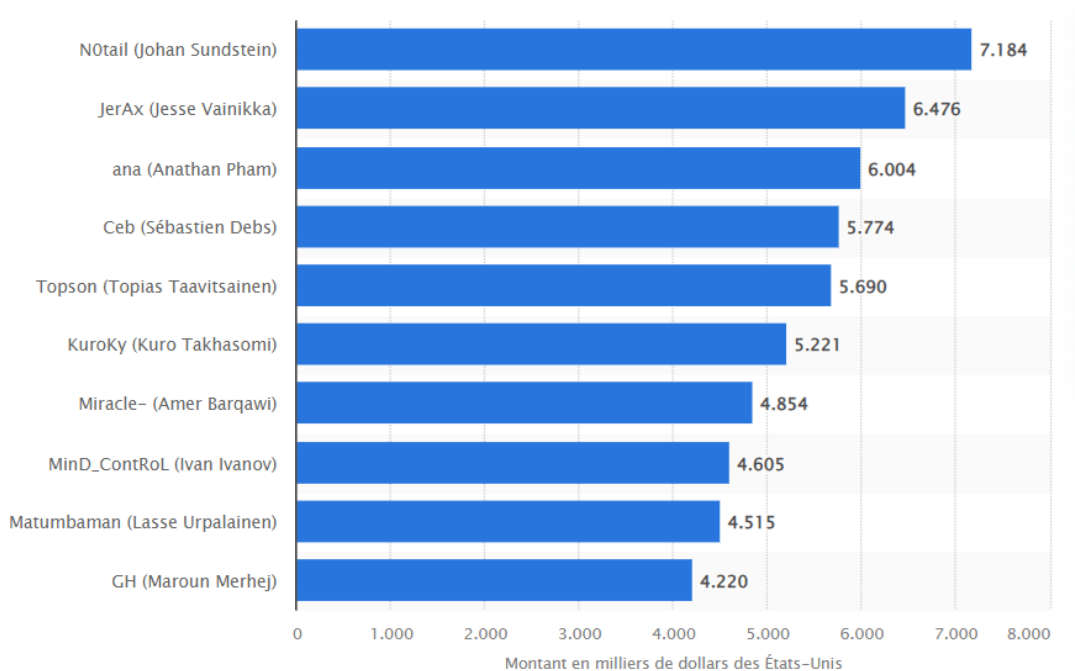
- une disponibilité accrue du catalogue des jeux vidéo, qui est désormais accessible 24h/24h et partout dans le monde au travers des plateformes de distribution numérique,
- une multiplication des canaux de distribution avec l'arrivée des nouvelles plateformes de distributions numériques qui sont à la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

5.2.3.2 L'eSport, un secteur attractif en pleine croissance

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

Les joueurs professionnels (appelés « pro gamers » en anglais) évoluent en individuel ou appartiennent à une équipe. S'astreignant à un entraînement quotidien de plusieurs heures, ils participent aux compétitions organisées à travers le monde et vivent des gains remportés. Très populaires en Asie et notamment en Corée du Sud et au Japon, les tournois de jeux vidéo sont retransmis à la télévision et les joueurs sont des vedettes. Les premiers tournois ont commencé en 1997. Les tournois professionnels les plus largement reconnus sont ceux de la Cyberathlete Professional League, des World Cyber Games ainsi que l'Electronic Sports World Cup. Depuis le milieu des années 2000, les dotations des compétitions internationales d'eSport les plus importantes se montent à plusieurs millions de dollars.

Classement des dix joueurs d'eSport ayant engendré le plus de revenus à l'échelle mondiale en février 2022



Source Statista (mars 2022)

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.

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.

Ainsi, les revenus de cette industrie du eSport ont cru selon NewZoo à nouveau de manière significative en 2021 (+ 14,5 % pour atteindre 1,084 Md\$ en 2021, contre 947 M\$ en 2020), dont 75 % venant de la publicité média et des sponsors. L'audience atteint près de 943 millions de fans sur l'année, volume en croissance de + 10 % (effet post Covid-19, essor particulièrement fort en Chine, diversification des équipes reconnues dans cet univers, etc).

L'eSport franchit ainsi 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 mi 2018 injecter 100 M\$ dans les récompenses versées aux joueurs pour faire basculer son jeu parmi les compétitions eSport les plus connues et pratiquées au monde.

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

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

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

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

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

5.2.3.3 Le Cloud gaming prend son envol

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

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

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

Au cours des dernières années, certains acteurs clés ont dévoilé des plates-formes de jeux dans les Clouds. L'accélération d'Internet et la diffusion en cours de la technologie 5G rendent la technologie réalisable sur un plus grand nombre de marchés que jamais. Les plus grands acteurs mondiaux se sont positionnés : Microsoft, par exemple, avait annoncé le projet xCloud en octobre 2018, s'appuyant fortement sur cette nouvelle technologie innovante pour sa nouvelle génération de consoles Xbox Series X/S. Le groupe est aujourd'hui le leader du marché avec son offre Xbox Game Pass, qui compte plus de 20 millions d'utilisateurs en 2021. De son côté, 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 PlayStation Now*, qui comptait déjà en mai 2020 plus de 2,2 millions d'utilisateurs, plateforme qui doit fusionner avec l'offre *PlayStation Plus* d'ici quelques semaines.

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, au regard des nombreuses sociétés technologiques, sociétés de jeux et détenteurs de plates-formes qui investissent massivement dans cette nouvelle opportunité, le Cloud gaming devrait révolutionner significativement le marché, notamment par l'ajout de nouvelles fonctionnalités pour les consommateurs, de nouvelles méthodes de diffusion de contenu et, éventuellement, de nouveaux modèles de tarification.

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 événements 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.
- 19 mars 2020 : NACON finalise l'acquisition de la marque RIG™ auprès de Plantronics Inc. (« Poly »), marque emblématique de casque gaming reconnue mondialement. L'intégration a été particulièrement réussie au cours de l'exercice 2020/21, permettant au Groupe de se positionner dès la première année dans le Top 3 des ventes de casques gaming aux Etats-Unis.
- 7 juillet 2020 : NACON annonce la signature d'un nouveau partenariat significatif avec Microsoft pour la commercialisation d'accessoires de jeu à destination des plateformes Xbox One et Xbox Series X/S.

Plus récemment, NACON a de nouveau complété ses compétences en matière de studios de développement de jeux avec les acquisitions de Neopica (Belgique / octobre 2020), de Passtech Games (France / avril 2021), de BigAnt Studios (Australie / mai 2021), de Crea-Ture Studios (France / juillet 2021), de Ishtar Games (France / octobre 2021), de Midgar Studio (France / février 2022) et de Deadalic Entertainment (Allemagne / avril 2022).

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.

Une propension d'achat équivalente entre les segments



5.4.1.1.2 Positionnement de NACON sur les jeux de niche

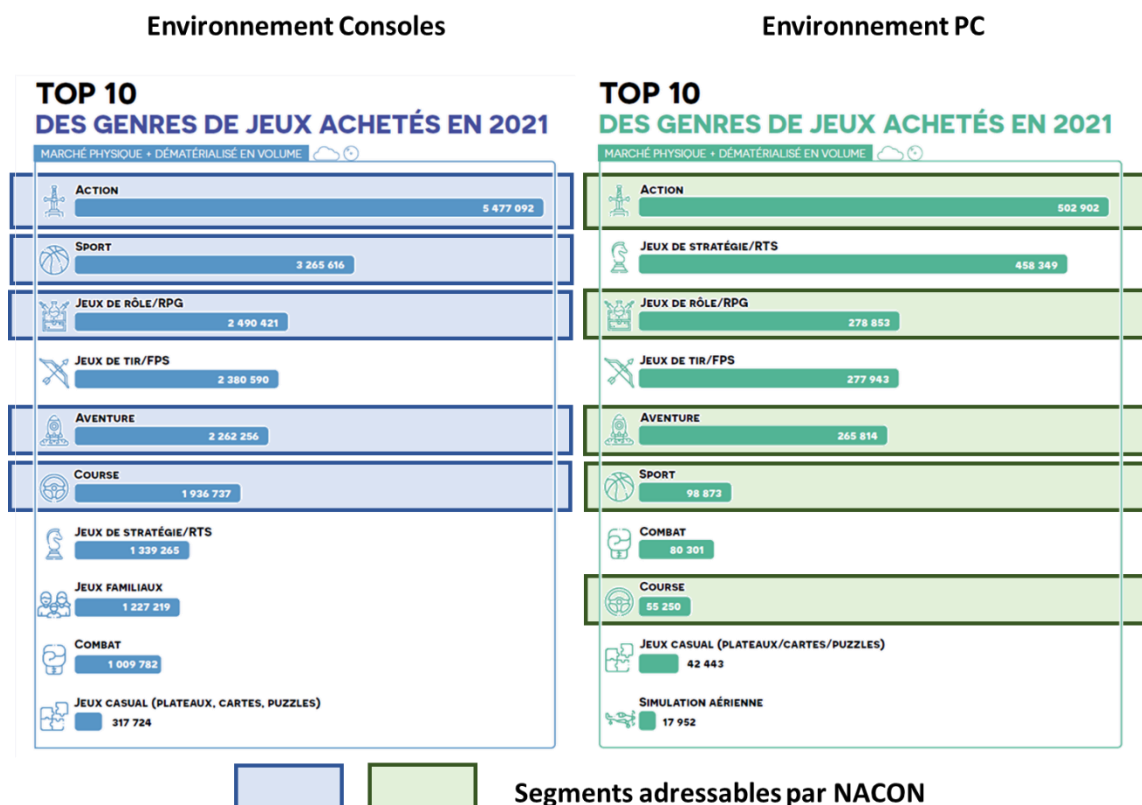
Afin de se démarquer de ses concurrents, NACON s'est positionné sur des jeux de niche délaissés par les éditeurs AAA. Ces jeux de niche sont des jeux destinés à des joueurs passionnés d'un genre particulier et sont susceptibles de générer pour NACON des revenus intéressants au regard des investissements 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 désormais les genres les plus populaires du marché :

Les données ci-dessous correspondent à la répartition des ventes en volumes de vente en fonction du genre sur le marché français (source : SELL - Mars 2022). Certes, ces données ne concernent que le marché français, mais NACON considère que cette clef de répartition reste pertinente à l'échelle des marchés adressés par le Groupe :



Aujourd'hui, sur la base de sa segmentation (Action / Aventure, Racing, Simulation et Sport), NACON considère ainsi être en mesure d'adresser plus de 75 % du marché.

Au 31 mars 2022, la répartition par genre du chiffre d'affaires « Jeux » de NACON était la suivante :

	% du Chiffre d'Affaires « Jeux » 2020-21	% du Chiffre d'Affaires « Jeux » 2021-22
Action/Adventure	45%	27%
Racing	24%	32%
Simulation	12%	10%
Sport	19%	31%
	100%	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 cinq dernières années, les ventes de jeux vidéo du back-catalogue de NACON ont ainsi fortement augmenté pour désormais de stabiliser à environ une trentaine de M€, concrétisant ainsi la stratégie éditoriale du Groupe.

Elles représentaient :

- au 31 mars 2018 : 4,4 M€,
- au 31 mars 2019 : 8,6 M€,
- au 31 mars 2020 : 10,8 M€,
- au 31 mars 2021 : 31,0 M€,
- au 31 mars 2022 : 28,7 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 jusqu'en 2022/23),
 - 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),
 - o Test Drive contient plus de 100 marques voitures de prestige licenciées,
 - o les jeux de pêche ou de tir contiennent de multiples marques connues (marque de la carabine Winchester®, etc.),
 - o le Top 14 / Pro D2 pour ses jeux de Rugby (accord avec La Fédération Française de Rugby),
 - o Etc.

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

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

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

Au 31 mars 2022, la répartition par niveau de propriété du chiffre d'affaires des jeux édités par NACON (hors titres distribués) était la suivante :

	% du Chiffre d'Affaires « Jeux » Hors titres distribués 2020-21	% du Chiffre d'Affaires « Jeux » Hors titres distribués 2021-22
Propriété intellectuelle propre	35 %	46 %
Propriété intellectuelle licenciée	52 %	41 %
Edition	13 %	13 %
	100 %	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 trois dernières années, avec notamment les acquisitions de plusieurs studios de développement : Kylotonn Racing, Cyanide Studio, Eko Software, Spiders, Lunar Great Walls et plus récemment Neopica, Passtech Games, BigAnt Studios, Crea-Ture Studios, Ishtar Games, Midgar Studio et enfin Daedalic Entertainment.

Le Pôle « Edition » de NACON compte ainsi 16 studios de développement, totalisant plus de 700 développeurs et appuyés par une équipe Edition de 80 personnes.

5.4.1.2.1 Le modèle de Développeur Editeur

Les effets de la dématérialisation :

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, comme déjà indiqué, près de 80 % des ventes.

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.

Le modèle Développeur-Editeur nouvelle norme du marché

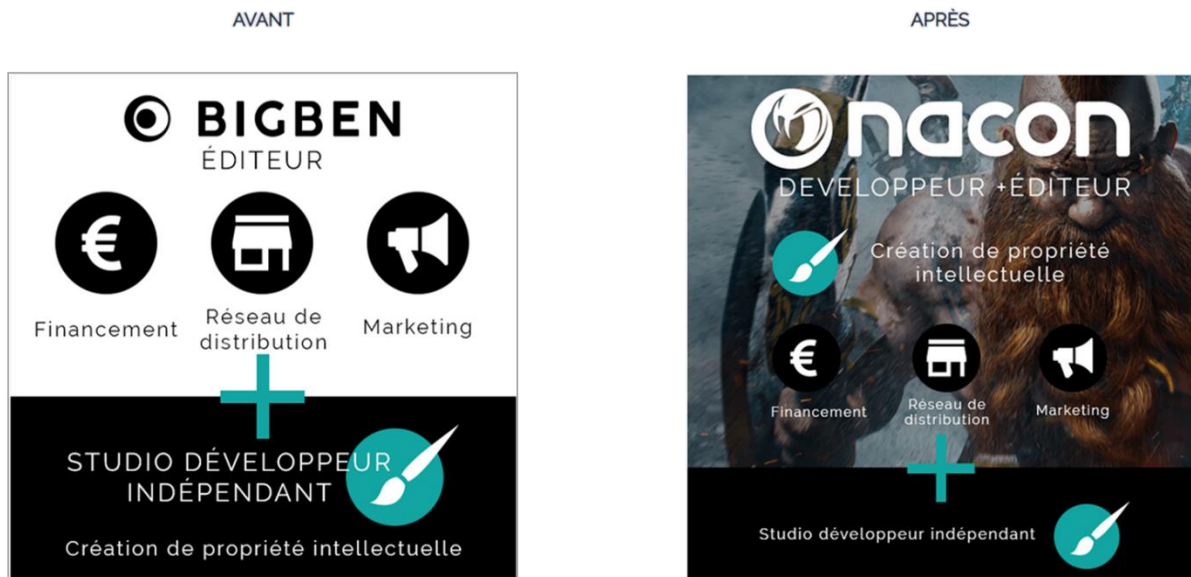
Ayant conscience de cette possibilité, NACON a déployé une stratégie d'acquisitions de studios de développement qui n'a donc constitué que l'extension naturelle, requise par le marché, du métier d'éditeur vers la maîtrise de la création du contenu et l'édition de jeux propres. Le modèle « Développeur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

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

- favoriser l'accès exclusif aux jeux développés par des studios aux savoir-faire reconnus,

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

Le modèle Développeur-Editeur de NACON, sous-groupe de BIGBEN INTERACTIVE, nouvelle norme du marché



Dans un contexte où les contenus vont être de plus en plus recherchés, c'est l'acteur qui proposera le catalogue de jeux le plus complet qui captera le plus de joueurs. Prime à la qualité, offre large et diversifiée et rapidité de mise sur le marché sont les 3 critères qui font désormais le succès d'un éditeur de jeux. Le modèle économique Développeur-Editeur adopté par NACON réunit le meilleur des deux mondes dans la production du jeu vidéo :

- Réduction du risque d'exécution grâce à l'intégration verticale : meilleur suivi des projets, meilleure anticipation des problèmes de production rencontrés 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 détenue en interne.

5.4.1.2.2 Intégration de compétences clés et d'actifs stratégiques

Des studios avec un véritable savoir-faire

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

Les effectifs des studios de NACON sont répartis sur de grandes métropoles internationales très actives dans le domaine du jeu vidéo : Paris, Bordeaux, Lyon, Montréal, Milan, Gand, Melbourne et Hambourg. 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 développer davantage de jeux en interne. 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 réalisées par le Groupe ont également permis 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, Edge of Eternity, Session,
- 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, ou plus récemment la licence très prometteuse *The Lord of the Rings*[™] : *Gollum*[™] pour Daedalic Entertainment.

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, notamment, 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.

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 principaux variant les genres et équilibrant les risques (racing, sports, action/aventure et simulations). Plus récemment (en mars 2021), comme déjà indiqué, NACON a annoncé se positionner sur une nouvelle collection de jeux consacrée aux simulations de vie (chirurgien, chef étoilé ou encore architecte),
- des jeux sur des propriétés intellectuelles et des genres connus (WRC, Test Drive, Hunting Simulator, Styx, Session...) et des créations de propriétés intellectuelles sur des genres nouveaux (FIA European Truck Racing, Vampire, Bee Simulator, Train Life...).

Cette approche prudente permet de limiter les risques d'échecs commerciaux de jeux à gros budget sur lequel NACON aurait fondé beaucoup d'espairs, 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'accélérate et la rupture technologique du cloud se profilant à moyen terme, de nombreuses nouvelles plateformes de distribution de jeux vidéo indépendantes (Stadia, Epic Games, Origin, Xcloud...) sont à la recherche de plus de contenus, souvent exclusifs. La concurrence entre elles

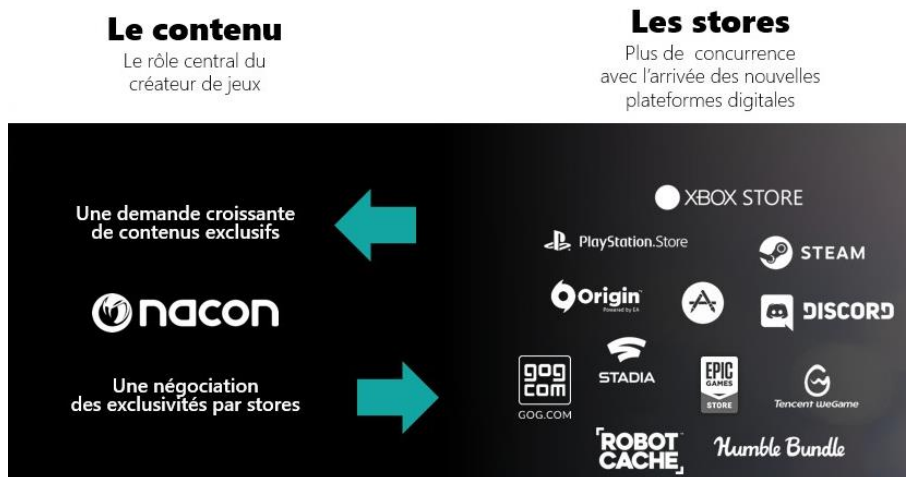
est forte pour acquérir des positions face aux plateformes existantes (PlayStation, Xbox, Steam...).

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.

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 environ 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 accessoiristes console tiers (non consoliés¹⁸) 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 (cf les relations historiques du Groupe avec SONY, et celles mises en œuvre plus récemment avec MICROSOFT),
- 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

¹⁸ Les « consoliés » s'entendant comme étant Sony et Microsoft.

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.

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 d'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.

Capitalisant sur cette réussite, en juillet 2020, NACON révélait à l'occasion de la « NACON Connect » la signature d'un nouveau partenariat d'envergure avec MICROSOFT. Ainsi, comme déjà indiqué, NACON a désormais l'opportunité de proposer plusieurs typologies d'accessoires sous licence officielle, dont des manettes et des casques conçus pour les produits Xbox One et Xbox Series X/S. Ce nouveau partenariat devrait accélérer la croissance des activités Accessoires du Groupe à l'international.

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 NACON¹⁹:

- revenus issus de la vente des nouveaux jeux²⁰ de 25,7 M€ au 31/3/22 soit 16,5 % du chiffre d'affaires (contre 38,1 M€ au 31/3/21 et contre 60,0 M€ au 31/3/20),
- revenus récurrents générés par le back-catalogue²¹ de 28,7 M€ au 31/3/22 soit 18,4 % du chiffre d'affaires (contre 31,0 M€ au 31/3/21 et contre 10,8 M€ au 31/3/20),
- revenus tirés de la vente d'accessoires de 96,6 M€ au 31/3/22 soit 61,9 % du chiffre d'affaires (contre 103,1 M€ au 31/3/2021 et contre 52,6 M€ au 31/3/20).

A noter que 4,9 M€ de chiffre d'affaires enregistrés par NACON au titre de l'exercice 2021/22 (soit 3,1 % du total) correspondent à des reliquats d'activités Audio ou Mobile réalisées pour le compte de sa maison-mère Bigben Interactive.

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,

¹⁹ 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 ».

²⁰ Définition NACON : Jeux vidéo sortis durant l'exercice fiscal.

²¹ Définition NACON : Jeux vidéo sortis au cours des exercices fiscaux antérieurs

- captation de 100% de la valeur : intégration de la marge et des royalties touchées par les studios,
- expertise et R&D conservée en interne.

5.4.3.3 Complémentarité des « revenue models » de NACON

5.4.3.3.1 Un modèle vertueux : Revenus lissés – coûts maîtrisés

La répartition des ventes entre jeux et accessoires permet de lisser la saisonnalité du flux de ventes global : les revenus des accessoires étant plus réguliers que ceux des jeux induits par les dates de sortie. Les revenus des jeux vidéo sont 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 et le développement indépendant de NACON devraient permettre des synergies en interne :

- une mutualisation des coûts de 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 physiques : 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, 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, le Groupe étant en particulier idéalement placé pour offrir aux opérateurs télécom l'étendue de son offre

(contenus éditoriaux au travers d'un portefeuille de titres désormais bien établi et accessoires de jeux à proposer aux clients de ces grands acteurs internationaux),

- 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 :

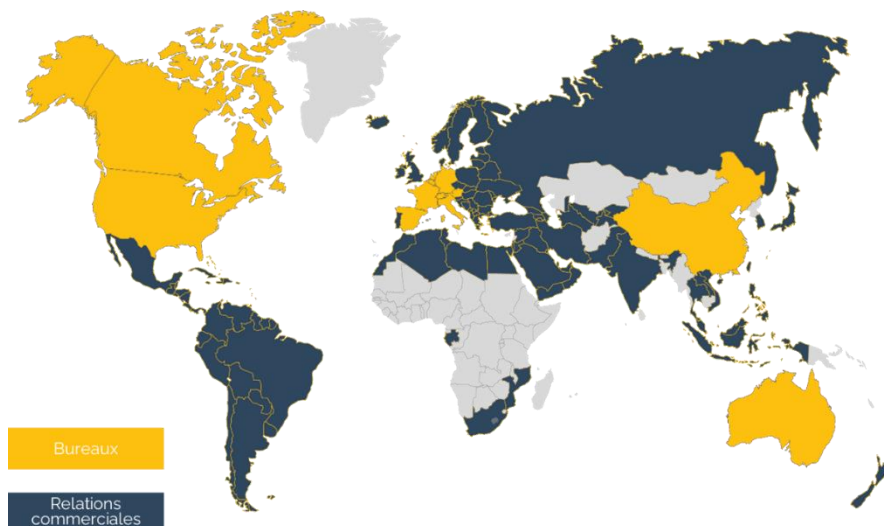
- atteindre une taille critique :
 - o par poursuite de la stratégie d'acquisitions de studios,
 - o ou par croissance interne des studios existants,
- poursuivre sa stratégie de création de contenu avec un plan d'investissement massif dans la création de contenu propriétaire. Ce contenu permettra :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

5.4.5.1.2 L'expansion internationale

L'international représente un très fort potentiel pour NACON qui vise à profiter de l'accélération de la digitalisation 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 (Amériques...) et d'accroître ses ventes dans ses canaux traditionnels Retail qui souffriront bientôt d'une baisse des ventes de jeux physiques dans leurs rayons.

Une base opérationnelle déjà très aboutie pour aller dans ce sens :



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

Les différents objectifs présentés ci-dessus correspondent à une feuille de route telle que présentée par la Société au moment de son introduction en bourse début 2020. Au jour de l'établissement du présent document d'enregistrement universel, NACON peut mettre en avant un certain nombre de réalisations concourant à l'atteinte à moyen terme de ces différents objectifs :

- Au cours des exercices 2020/21 et 2021/22, NACON a accru ses investissements pour augmenter son adressage du marché sur le segment des jeux AA et poursuit sa stratégie de croissance externe de manière offensive. Les récents développements éditoriaux vont dans le sens d'une plus grande diversité de contenus, y compris en intégrant l'approche de monétisation de type « Live opps » (jeu *Blood Bowl*).
- Pour ce qui concerne l'exposition des ventes à l'international, NACON peut mettre en avant deux concrétisations importantes réalisées depuis son introduction en bourse : d'une part, l'acquisition des produits RIG®, qui s'avère être un succès en termes d'intégration et de ventes, en particulier en Amérique du Nord ; d'autre part, la signature récemment du contrat de partenariat avec MICROSOFT pour le développement et la commercialisation d'accessoires à destination des consoles Xbox One et Xbox Series X/S.
- Enfin, la marque Nacon®, déjà reconnue notamment au travers du partenariat SONY, se trouve renforcée après la signature de l'accord avec MICROSOFT. Par ailleurs, la qualité des produits RIG® et le succès commercial rencontré au cours du dernier exercice tendent à penser que NACON est sur le bon chemin pour installer ces deux marques comme des incontournables de l'univers de l'accessoire Gaming au niveau mondial. En ce qui concerne le développement et l'édition de jeux, la progression des notes portant sur la qualité des productions des studios du Groupe concrétise cette culture à long terme pour établir les différents studios comme des références dans leur univers éditorial.

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, informations communiquées au marché par la Société lors de l'annonce de ses résultats annuels au titre de l'exercice clos au 31 mars 2022 :

- Un niveau de Chiffre d'affaires supérieur à 250 M€ et une marge opérationnelle courante supérieure à 50 M€ au titre de l'exercice en cours 2022/23.

Les objectifs ci-dessus ont été relevés par rapport à ceux qui avaient été communiqués lors de l'introduction en bourse de NACON début 2020. Pour mémoire, à cette période, la Société communiquait notamment sur un objectif de Chiffre d'affaires entre 180 et 200 M€ à horizon 2022/23.

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, en particulier alors que le Groupe dispose désormais d'un autre accord majeur avec MICROSOFT (se référer au risque 3.5.2), ne donnerait lieu qu'à un changement de licencié que la Société estime pouvoir obtenir dans un délai raisonnable alors que la tombée dans le domaine public de vieux brevets ne concernerait que d'anciennes technologies depuis longtemps révolues.

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

- aux politiques comptables d'activation des coûts de R&D explicités dans l'annexe des comptes consolidés,
- 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.

Pour rappel, l'approche du Groupe au niveau de ses activités de développement de jeux vidéo a évolué

au cours de ces dernières années, avec notamment l'acquisition de nombreux studios de développement. Aussi, au-delà de l'expertise hardware décrite ci-dessous, NACON s'impose aujourd'hui de fait comme l'un des acteurs les plus importants en termes de capacités de développement de jeux dits « AA ».

Les studios de NACON comptent aujourd'hui plus de 700 développeurs et 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 middleware²² ou de suite d'outils permettant le développement complet de jeux sur les segments où elle a une expertise forte (jeux de racing chez Kylon, jeux de rôles chez Spiders, hack n'slash²³ 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

²² Logiciel permettant la création d'autres logiciels

²³ Jeu de rôle focalisé sur le combat contre des hordes de monstres.

accessoires pour la console Nintendo Wii, en combinant notamment les deux technologies Bluetooth et radiofréquence.

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

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

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

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 et MICROSOFT.

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 2022 de plus de 130 brevets distincts dont 88 couvrant la seule 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 ;
- licence The Lord of the Rings™ : Gollum™ pour Daedalic Entertainment.

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® 4 et PlayStation® 3,
- Microsoft Corporation ; afin de développer une gamme complète d'accessoires destinés aux consoles de jeu Xbox One et Xbox Series X/S,
- 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 31 mars 2022 le Groupe exploite plus de 80 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, dont notamment :

- V-Rally
- Test drive
- Styx
- Greedfall
- *ProCycling Manager* (jeu qui se vend à plus de 100.000 exemplaires à chaque opus)
- The Council
- Session

Marques licenciées, dont notamment :

- Warhammer®
- WRC®

- Tourist Trophy Isle of Man®
- Tennis World Tour
- Werewolf
- The Lord of the Rings™ : Gollum™
- Les 100 marques de voitures de prestige licenciées de Test Drive,
- 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,
- Neopica,
- Passtech,
- Big Ant,
- Crea-Ture Studios,
- Ishtar Games,
- Midgar Studio, et
- Daedalic Entertainment

= 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 des marques Nacon® et RIG® s'inscrit désormais dans une dynamique premium, tout en conservant la signature grand public qui garantit la stabilité de son activité.

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

5.6.1 Place de l'éditeur NACON sur le segment AA

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 des studios français Quantic Dream ou DontNod Entertainment, par exemples.

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,
- Turtle Beach : spécialiste des casques Gaming,
- 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 de ces dernières années, avec notamment la réalisation de plusieurs acquisitions de studios au cours des 4 derniers exercices.

Après l'annonce du rachat de BigAnt Studios (opération concrétisée en mai 2021), opération réalisée sur la base d'un prix global maximum de 32.3 M€, NACON a réalisé dernièrement la plus grosse opération de croissance externe de son histoire à ce jour, avec l'acquisition de Daedalic Entertainment pour un montant pouvant atteindre 53 M€, montant décomposé de la manière suivante :

- un prix net de 32 M€ en numéraire à la signature ;

- un complément payable à 100% en numéraire, fonction des performances jusqu'en 2026.

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 la Société.

Hors développements des jeux vidéo, les investissements réalisés par le Groupe 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 ou manette *Revolution X Pro Controller* sous licence Xbox One ou Xbox Series X/S de MICROSOFT) ainsi que l'acquisition de droits à reproduire relatifs à l'Édition de logiciels de jeu vidéo (Warhammer®, Tennis World Tour, etc.).

Les investissements se répartissent en 3 postes principaux :

- Les charges de personnels internes affectés à la recherche et au développement de nouveaux produits, pour un montant de 3,4 M€ au 31 mars 2022 (contre 2,9 M€ au 31 mars 2021). 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, pour des montants de dépenses de 58,0 M€ au 31 mars 2022 (48,5 M€ au 31 mars 2021). Le niveau de ces investissements devrait désormais se maintenir et se situer autour de 60 M€ sur les exercices à venir.

Evolution des dépenses de coûts de développement des jeux

Dépenses en M€	31/03/2022	31/03/2021	31/03/2020
Coûts de développement des jeux	58,0	48,5	32,8

- les charges liées à la protection juridique des développements réalisés par le Groupe représentaient également 0,5 M€ au 31 mars 2022 (contre 0,6 M€ au 31 mars 2021), 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

Au-delà de ces développements internes de nouveaux produits Accessoires, NACON avait 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.









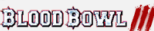










Cette opération a permis à NACON de s'installer sur le plus important marché au monde pour ce type d'activités et de pouvoir opérer efficacement la commercialisation de l'ensemble de ses produits dédiés au Gaming.

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 2022, 46 jeux en cours de développement, dont 31 au sein de ses propres studios en interne et 15 au sein de studios externes, pour un montant total supérieur à 100 M€. Par ailleurs, sous la supervision des équipes de Daedalic Entertainment, 14 jeux complémentaires sont en cours de développement par des studios indépendants, spécialité éditoriale de Daedalic Entertainment.

Le portefeuille de sortie des produits à ce jour officiellement annoncés est ainsi le suivant au titre de l'exercice en cours 2022/23, portefeuille très dense :

LINE UP 2022-2023

	APR '22	MAY '22	JUN '22	JULY '22	AUG '22	SEPT '22	OCT '22	NOV '22	DEC '22	JAN '23	FEB '23	MAR '23
RACING							 THE OFFICIAL GAME #GENERATIONS PS5/PS4/X1/XSX: 13/10 PC: 03/11 Switch: 19/12					
SPORTS		 PRO CYCLING MANAGER 2022 PS5/PS4/X1/XSX/PC: 09/06				 PS5/PS4/X1/XSX/PC: 22/9 Switch: TBC						
ACTION ADVENTURE		 SWANSONG PS5/PS4/X1/XSX/PC: 19/05		 PS5/XSX/PC: 08/09	 PS4/PS5/X1/XSX/PC: 01/09 Switch: 24/11	 PS5/XSX	 PC/PS4/X1/PS5/XSX: TBC Switch: TBC				 Artifacts of Chaos PS4/X1/PC/PS5/XSX TBC	
TRIPLE i		 PS4/X1/Switch: 28/04	 Switch: 21/04							 PC	 PS5/XSX/PC	 PC/Switch/PS4/PS5 /XSX TBC
SIMULATION						 A RAILWAY SIMULATOR PC/PS5/PS4/X1/XSX: 22/09 Switch: 01/12				 A RESTAURANT SIMULATOR PS4/X1/PC/PS5/XSX/Switch		
KIDS		 THE CHRONICLES PS5/PS4/X1/XSX/PC/Switch: 16/06					 PS5/PS4/X1/XSX/PC/Switch: 13/10					

Au-delà de ce *pipe* prévu par NACON au titre de l'exercice 2022/23 tel que présenté ci-dessus, il convient de rappeler qu'avec l'acquisition de Daedalic Entertainment, le Groupe a complété ses équipes d'édition de jeux. Ainsi, Daedalic Entertainment gère un catalogue varié de jeux sur PC et consoles et est particulièrement reconnu dans le domaine de l'édition des jeux indépendants grâce à ses titres solo et multi-joueurs. Daedalic Entertainment a actuellement une quinzaine de nouveaux jeux annoncés pour une sortie en 2022, dont notamment *Godlike Burger*, *Barotrauma*, *WildCat Gun Machine* ou encore *Potion Tycoon*.

NACON ne prévoit 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% 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.

6. DECLARATION DE PERFORMANCE EXTRA-FINANCIERE (DPEF)

6.1 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 dans le champ d'application de cette réglementation visant à établir 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

Nacon était membre depuis 2016 du Global Compact des Nations Unies via sa société mère Bigben Interactive. Le 7 février 2022 Nacon SA a adhéré au Pacte en son nom propre et s'est donc engagée directement à prendre des mesures pour intégrer les Dix Principes du Global Compact des Nations Unies à sa stratégie, sa culture et ses activités.

Au cours de ces dernières années une véritable conscience « RSE » s'est développée au sein du Groupe et différentes mesures ont été mises en place :

- Prise en compte accentuée des aspects RSE lors de la création d'un produit et de l'établissement des diverses stratégies produits associées dûment mise en exergue lors des échanges avec les partenaires commerciaux (présentations RSE aux partenaires, etc.) ;
- Pour les accessoires, mise en place d'un emballage « Zéro plastique » utilisant des cartons certifiés FSC ainsi qu'une impression à base d'encre d'origine végétale ;
- Remplacement des notices papier par des notices digitalisées téléchargeables par les consommateurs ;
- Sensibilisation des salariés aux aspects RSE (poursuite des pratiques de recyclage, distribution de gourdes réutilisables aux salariés, préconisation de l'usage des DocuSign, formation aux achats et au design responsables et à l'éthique des affaires...)

Création d'un comité de Responsabilité Sociale et Environnementale (RSE)

Afin de poursuivre les efforts en matière de respect de l'environnement et du développement durable mais aussi de ses collaborateurs, clients et partenaires, Nacon a décidé de créer un Comité de Responsabilité Sociale et Environnementale (RSE).

Ce Comité nouvellement créé par décision du Conseil d'Administration en date du 30 mai 2022 a pour principale mission de procurer tout Conseil et assistance au Conseil d'Administration au travers de recommandations en matière de Responsabilité Sociétale des Entreprises (RSE) et notamment d'examiner la façon dont Nacon prend en compte les aspects de développement durable dans la définition de sa stratégie, les principaux risques, enjeux et opportunités en matière environnementale ainsi que les politiques sociales.

Le Comité RSE est constitué de deux administrateurs : Madame Florence Lagrange, administratrice indépendante et Présidente du Comité RSE ; et Madame Anne Badot Janssen, également administratrice.

Lors des réunions du Comité RSE, seront notamment abordés les sujets suivants :

- Les principaux risques et opportunités de Nacon en matière de RSE
- Les engagements, la stratégie et la gestion interne du Groupe en matière de RSE
- La diffusion d'une culture d'entreprise qui encourage l'épanouissement de chacun dans un environnement qui favorise le respect, la diversité, l'inclusion et le bien-être collectif

- Les travaux sur le Bilan Carbone®

Neutralité carbone d'ici 2050

Consciente des enjeux environnementaux et de sa responsabilité sociale, Nacon veillera à ce que son activité future s'inscrive dans une démarche de développement durable. Pour cela Nacon s'engage à une réduction des émissions de gaz à effet de serre progressive en ligne avec le scénario climatique des accords de Paris dans le but d'arriver pour l'échéance 2050 à une neutralité carbone net zéro.

6.2 MODELE 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.

6.2.1 Le marché du Groupe NACON

Le Groupe NACON s'adresse au marché des Jeux vidéo qui connaît ces dernières années des bouleversements importants :



6.2.2 Modèle de Création de Valeur

LES RESSOURCES	L'EXCELLENCE OPERATIONNELLE	STRATEGIE DE CROISSANCE	CREATION DE VALEUR
<p>Capital humain</p> <p>852 collaborateurs répartis dans > 11 pays 0,7% : 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 <u>équipe dédiée</u> de R&D et de Marketing au plus proche des besoins des consommateurs et à des <u>studios de développement talentueux</u> 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>STRATEGIE NACON : Bâtit les fondements de la croissance future pour atteindre + de 250M€ de CA en 2023</p>  <p>JEU : Accélération des coûts de développement pour créer les jeux de demain qui généreront plus de rentabilité</p>   <p>Accroissement de la rentabilité Opportunités digitales : back catalogue, nouvelles plateformes, paynum et cloud gaming</p> <p>Capitalisation sur la marque Faire bénéficier le pole Edition de la notoriété de nacon en accessoires, de sa force de vente et de son réseau de distribution physique</p> <p>Accélération des investissements sur l'IP Création de contenus propriétaires Acquisition de nouveaux studios Accroissement des budgets moyens pour certains jeux</p> <p>Spécialisation et diversification éditoriale Recherche de nouveaux genres porteurs Développement de nouvelles richesses</p>	<p>Capital humain</p> <p>236 : Nombre d'embauches entre mars 2020 et mars 2021</p>
<p>Capital intellectuel</p> <p>De nombreuses personnes travaillant en R&D et des dépenses de R&D conséquentes</p>	<p>Nacon s'entoure des meilleurs pour développer ses produits :</p> <p><i>Exemple :</i> Un programme ambassadeur et influenceur pour renforcer la crédibilité et la prescription du gamer professionnel au joueur occasionnel Les ambassadeurs aident à la conception des produits : ainsi la joueuse professionnelle KAYANE a aidé à la conception du Daija Arcade stick pour PS4™ et PS5™</p> 	<p>ACCESSOIRES : Internationalisation et poursuite des innovations</p>   <p>Partenariats technologiques Renforcement des partenariats avec SONY et Microsoft Développement de nouveaux accords avec d'autres leaders technologiques (plateformes, consoleurs, ...)</p> <p>Évolutivité de la gamme Démocratisation de la marque Nacon à un plus grand nombre de gamers</p> <p>Expansion internationale Ouverture de nouveaux marchés notamment en Amérique (US, LATAM...)</p>	<p>Capital intellectuel</p> <p>Des produits innovants générateurs de marge De nombreux brevets déposés</p>
<p>Capital "manufacturier"</p> <p>Fort budget d'investissements annuels dans les coûts de développement de nouveaux jeux Capacité de production de 16 Studios intégrés et de nombreux studios partenaires capables de développer près de 50 jeux en développement continu et de lancer > 15-20 jeux/an.</p>			<p>Capital "manufacturier"</p> <p>D'excellentes notes (Metacritic, etc.) pour nos jeux vidéo sortis récemment</p>
<p>Capital financier</p> <p>Une structure financière solide Gearing de 4,5% (hors dettes de loyers et Earn-Out sur acquisitions)</p>			<p>Capital financier</p> <p>Target d'un Chiffre d'affaires > 250 M€ et de > 50M€ de Résultat Opérationnel Courant en mars 2023</p>
<p>Capital sociétal</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 implémenté dans toutes les filiales</p>	<p>Pour rappel, Nacon a été précurseur sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la manette Revolution NACON : développement d'un algorithme approprié afin d'accéder à de nouvelles capacités propres au monde des joueurs Pro-Gamers - la manette de jeu radiocommandée sans fil multijoueurs - application précoce de la recharge à induction aux accessoires Gaming 		<p>Capital sociétal</p> <p>De nombreux emplois indirects créés en amont de la "filière" (fournisseurs et prestataires) Un code de conduite anti-corruption implémenté auprès de tous les salariés du groupe en 2021/22.</p>
<p>Capital environnemental</p> <p>Achats de produits aux normes ROHS et REACH 18% de voitures hybrides dans la Flotte du groupe en 2021/22</p>			<p>Capital environnemental</p> <p>Réduction des déplacements au profit de "confalls" ; mise en place du télétravail pendant le confinement Transport maritime privilégié</p>

6.3 PRINCIPAUX RISQUES EXTRA-FINANCIERS LIES A L'ACTIVITE DU GROUPE OU A L'UTILISATION DES 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 6 « 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.

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	Faible	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 des phases 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.	N/A	N/A	01/04/2021 à 31/03/2022	Groupe
			Vigilance constante sur les normes de sécurité tant dans l'entrepôt que dans les locaux administratifs	Nombre d'accidents du travail avec arrêt	Nb	01/04/2021 à 31/03/2022	
				Taux de fréquence d'accidents du travail	%		
	Taux de gravité des accidents du travail	%					
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 en 2019/20 d'une 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 "Embauches" en hausse indique que le groupe conserve sa capacité d'attraction.	Effectif total en fin d'exercice et répartition par genre	Nb	01/04/2021 à 31/03/2022	Groupe
				Nombre d'embauches	Nb		
				Nombre de départs	Nb		
				Rotation des effectifs genré et non genré	%		
				Rémunération moyenne par employé	€		
				Nombre d'heures de formation moyen par salarié	Heures		
				Nombre de formations moyen par salarié	Nb		
				% de l'effectif moyen ayant été formés	%		
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.	Effectifs par sexe, catégorie, zone géo, tranche d'âge	Nb	01/04/2021 à 31/03/2022	Groupe
				Nombre de jours d'absence / Taux d'absentéisme	Nb / %		
				% de femmes par responsabilité - Part des femmes à des fonctions	%		
				% 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	01/04/2021 à 31/03/2022	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	01/04/2021 à 31/03/2022	Groupe
				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. Passage progressif des Flottes de voitures du groupe en voitures hybrides/électriques. Politique de déplacement Gestion des transporteurs de marchandises	Emissions de CO2 scopes 1 et 2 associées aux consommations énergétiques des bâtiments	TCO2eq	01/04/2021 à 31/03/2022	Groupe
				Emissions de CO2 liées aux data centers hébergés en externe	TCO2eq		
				Emissions de CO2 liées aux flottes de voitures	TCO2eq		
				Emissions de CO2 liées au transport de marchandises	TCO2eq		
SOCIETAL / 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 Guide anticorruption diffusé dans le cadre de la loi anticorruption SAPIN II	Suivi des audits d'usines partenaires (volets sociétaux)	N/A	01/04/2021 à 31/03/2022	Groupe
				Suivi des politiques RSE des transporteurs	N/A		
				Suivi des principes du Global Compact des Nations Unies	N/A		

6.4 RISQUES SOCIAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS

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

6.4.1 Santé et Sécurité au travail des collaborateurs et 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.

6.4.1.1 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, a adopté 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). Ses studios français ont fait de même en mettant à jour chaque année, au besoin avec leur CSE, leur Document unique.

Par ailleurs, il est à noter que les activités de ces sociétés génèrent un risque professionnel limité.

Les salariés français de Nacon bénéficient régulièrement de formation en matière de sécurité, aussi bien afin de pouvoir faire face à un danger au travail (dans le cadre de la réglementation applicable), mais aussi afin de permettre aux volontaires d'être formés aux premiers secours et à la manipulation du matériel de lutte contre l'incendie. A ce titre, des formations initiales et de recyclage aux premiers gestes sont régulièrement organisées.

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
- En Australie, la société suit les principes du Australian Institute of Health & Safety
- Aux USA, la société respecte les National and State Safety and Occupational Health regulations
- Le studio Cyanide a quant à lui, acheté des chaises ergonomiques pour tous ses salariés et les a formés à leur usage ainsi qu'aux possibilités de régler la luminosité de l'éclairage pour améliorer leur confort
- Le studio Kylotonn a formé 10 salariés au SST (Sauveteurs Secouristes du travail) et en a renouvelé 2

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

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

- Mettre ses collaborateurs en télétravail dès que possible 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 ; Cette attitude a été reprise à chaque nouveau confinement décidé par les états de chaque pays ; des accords de télétravail ont également été conclus dans la plupart des entités du Groupe.
- De mener un plan de déconfinement strict dès que les états respectifs l'autorisaient 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.

6.4.1.2 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.

En revanche, quelques événements marquants ont eu lieu en 2020 :

- Chez Nacon SA, il a été mis en place un plan de continuité d'activité dans le cadre de la crise sanitaire du Covid-19, des référents Covid ont été nommés en interne, les risques liés ont été inscrits au Document Unique.
- Une charte de mise en place du Télétravail a ainsi été rédigée dans plusieurs entités afin d'instaurer et de cadrer cette pratique ouverte en 2020. L'ensemble de ces éléments ayant donné lieu à consultation et échange avec les Instances Représentatives du Personnel.

6.4.1.3 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 accident de trajet sur l'exercice 2021/22.

	31/03/2022	31/03/2021
Nombre d'accidents du travail avec arrêt	0	0
Nombre d'accidents du travail sans arrêt	0	0
Nombre d'accidents de trajet	1	1
Taux de fréquence d'accidents du travail	0	0
Taux de gravité des accidents du travail	0	0

6.4.2 Développement du capital humain

Le groupe Nacon 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.

6.4.2.1 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 2022, Nacon regroupe 852 collaborateurs contre 631 fin mars 2021. L'effectif est en forte augmentation du fait de l'acquisition des studios Big Ant, Passtech, Crea-ture, Ishtar et Midgar, ainsi que le recrutement de nouveaux salariés au sein des autres studios.

Groupe NACON		
	31/03/2022	31/03/2021
	Qté	Qté
EFFECTIF TOTAL	852	631

6.4.2.2 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.

L'exercice clos au 31 mars 2022 a vu l'embauche de 236 collaborateurs (dont 178 en CDI et 61 femmes) et le départ de 116 collaborateurs, dont 5 licenciements.

Embauches et licenciements

	31/03/2022		31/03/2021	
	F	H	F	H
Nombre total d'embauches externes	61	175	74	121
<i>de CDI</i>	42	136	45	60
<i>de CDD</i>	17	36	27	59
<i>d'Apprentis/Alternants</i>	2	3	2	2
<i>d'Interims ⁽¹⁾</i>				
Départs	37	79	43	43
<i>de CDI</i>	30	61	33	25
<i>de CDD</i>	5	17	8	17
<i>d'Apprentis/Alternants</i>	2	1	1	1
<i>d'Interims ⁽¹⁾</i>	1	1	1	1
<i>Dont Licenciements :</i>	2	3	1	
Rotation des effectifs par genre	18,8%	11,4%	30,0%	8,8%
Rotation des effectifs non genré	13,0%		13,5%	

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

L'indicateur de rotation des effectifs démontre un taux de "turnover" groupe relativement faible de 13% contre 13,5% au 31 mars 2021. Ce taux incluant les fins de contrats de CDDs, on peut considérer que les vrais taux de turnover se rapprochent plus de 10-12%.

Les années 2020 et 2021 restent des années atypiques dans le domaine du recrutement avec des

périodes de « stop and go », des comportements plus aléatoires et plus impulsifs des candidats mais surtout des conditions d'intégrations plus compliquées. Certains métiers se révèlent être en tension et génèrent des difficultés au recrutement. Sur ces métiers, le marché du travail courant 2021/2022 reste axé sur des demandes fortes et une pénurie de candidat. Cela n'a néanmoins pas entravé la croissance des effectifs du groupe.

6.4.2.3 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 ou de leur implication dans des projets (notamment pour les studios de développement).

- En France, chez Nacon, les évolutions de salaire sont validées lors des réunions NAO (négociation annuelle obligatoire). Des ajustements peuvent également réalisés une fois par an selon les minimums conventionnels. 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 des filiales françaises concernées 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 » au titre de l'année 2019 et également, à plusieurs reprises sur 2020 et 2021. Une revalorisation des autres accessoires de rémunération, à savoir, chèques déjeuners, régime de prévoyance et de santé a pu également être faite sur 2021/2022.
- 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.

Rémunérations et évolutions

en milliers d'euros

	31/03/2022	31/03/2021
Rémunérations de l'exercice	33 631	25 283
Charges sociales	11 892	9 407
Rémunération Moyenne annuelle par employé	41	40

La hausse du montant de rémunération par rapport à l'année précédente s'explique par la croissance du Groupe. La rémunération moyenne brute d'un salarié du Groupe Nacon s'élève à 41k€ en 2021/22 (contre 40k€ en 2020/21).

Les collaborateurs disposent également d'autres avantages sociaux : des tickets restaurants sont distribués dans plusieurs entités, les salariés français dispose d'une participation patronale à un régime riche en garanties sur leurs frais de santé.

Par ailleurs, l'actionnariat 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 ces dernières années par l'attribution d'actions gratuites sous condition de présence et performance. Le Groupe se réserve la possibilité d'avoir à nouveau recours à de tels plans dans l'avenir.

Certains studios proposent également de nouveaux avantages à leurs salariés : Kylotonn va ainsi mettre en place un plan d'épargne salariale pour l'année 2022/2023.

6.4.2.4 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.

De plus, les collaborateurs français ont bénéficié en 2020 et en 2021, chez Nacon SA ou au sein des studios, d'une évaluation de leurs besoins de formation lors des Entretiens Professionnels. Ces entretiens sont un temps fort pour chaque collaborateur : chaque manager fait le point sur la performance de ses équipes et contribue au développement de leurs compétences. Cette évaluation permet aussi de préparer les deux années à venir en termes d'objectifs et de plan individuel de développement.

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.

A noter toutefois sur cet exercice, que la crise sanitaire avait contraint le déploiement du plan de développement des compétences sur le premier semestre 2020 et qu'il a été nécessaire de déployer un volume plus important de formations sur 2021. Le plan de développement des compétences s'est accéléré à partir du mois de mars 2022 : à la suite des entretiens professionnels, une énorme demande de formation pour l'année 2022 s'est exprimée.

Ainsi, les thèmes majeurs récurrents de la formation des salariés du Groupe en 2021 sont des formations techniques en lien avec les domaines d'expertise des collaborateurs ou des formations bureautiques et de développement personnel.

A noter le cas spécifique des studios de développement de jeux vidéo pour lesquels il existe très peu de formations adéquates spécialisées à leur industrie en France. Ces studios doivent souvent élaborer eux-mêmes leurs formations et, pour se faire, favorisent grandement les formations internes et les

transferts de compétences intra entreprise.

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.).

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

En 2021/22, les dépenses consacrées à la formation du Groupe Nacon ont représenté 0,7% de la masse salariale. Ainsi, 165 collaborateurs ont bénéficié d'au moins une formation, soit près de 19,4% de l'effectif moyen du Groupe. Le nombre d'heures de formation moyen par salarié est de 6 heures.

	31/03/2022	31/03/2021
% de la masse salariale consacrée à la formation	0.7%	0.4%
Dépense de formation (en €)	219 079	94 367
Nombre total de salariés formés	165	107
% de l'effectif moyen ayant été formé	19.4%	17.0%
Nombre de formations	136	114
Nombre total d'heures de formation	5 130	2 628
Nombre d'heures de formation moyen par salarié	6	4
Nombre de formations moyen par salarié	0.16	0.18
% de l'effectif ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel	56.5%	46.8%

De manière générale et globale sur l'ensemble du groupe, l'investissement formation a été contraint sur 2020/2021 et 2021/2022 par les confinements et la nécessité de reporter les formations normalement organisées « en présentiel ».

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 certains indicateurs de formation dans les dernières années qui ont été le témoin de l'arrivée de nombreux collaborateurs des studios de développement nouvellement acquis.

6.4.3 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.

Nacon est convaincu que la performance du Groupe est inéluctablement liée à l'épanouissement de ses collaborateurs ainsi qu'à la confiance qu'il leur porte. Nacon se donne ainsi comme priorité d'assurer à ses collaborateurs un environnement de travail sûr et de veiller à leur satisfaction tout en les accompagnant dans l'évolution de leurs compétences et de leurs bien-être au sein de l'entreprise.

Dans un cadre plus général Nacon entretient la diffusion d'une culture d'entreprise qui encourage l'épanouissement de chacun dans un environnement qui favorise le respect, la diversité, l'inclusion et le bien-être collectif.

6.4.3.1 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 certains événements : barbecues, petits déjeuners, séminaires, invitations au restaurant, 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.
- Aux Etats-Unis, aucune restriction horaire n'existe.

Lors des périodes de confinement liées à la crise sanitaire de la COVID-19 (au printemps 2020, en automne 2020 et au printemps 2021), afin de ne pas exposer la santé de leurs salariés, toutes les entités du Groupe ont pris des mesures strictes de télétravail.

Ainsi pour la France : Au regard de la situation de crise sanitaire, le Groupe a été amené à réorganiser lors du premier confinement du printemps 2020 son activité afin de garantir la santé et la sécurité de ses collaborateurs. Les services pouvant maintenir leur activité en recourant au télétravail l'avaient poursuivi à distance.

Dès la phase de déconfinement et lors des confinements suivants (automne 2020 et printemps 2021) qui ont été moins restrictifs, les mesures de gestes barrière au sein des locaux du Groupe, le respect de la jauge des salariés présents sur site et le recours étendu au télétravail ont permis de conserver un rythme de travail soutenu (cf 4.1.1.).

La crise sanitaire de la Covid-19 aura permis au Groupe de repenser son organisation du travail. Les habitudes de travail ayant été complètement transformées notamment avec l'accélération du déploiement du télétravail à tous les métiers sédentaires, la société mère Nacon SA a mis en place en septembre 2020 une charte de télétravail. Celle-ci permet à ses collaborateurs, hors contexte de crise sanitaire de la Covid, d'opter pour à plusieurs jours de télétravail par semaine. Le télétravail est aussi amplement répandu dans toutes les autres sociétés du groupe.

- **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 SA 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. 3 studios français ont également dûment élu leurs CSEs en 2019. Des réunions sont organisées tous les 2 mois. Le studio Spiders vient d'ailleurs de créer une section syndicale, avec des élections du CSE qui auront lieu en juillet 2022.
- 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.

Les filiales du Bénélux, d'Espagne, d'Italie, d'Asie et des Etats-Unis 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.

- **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° 0573. 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.

Au cours de l'exercice 2021/22, aucun accord collectif n'a été signé.

6.4.3.2 Résultats observés

- **Absentéisme**

La hausse du nombre d'absences en valeur absolue par rapport à l'exercice précédent s'explique par la croissance des effectifs du Groupe. Le taux d'absentéisme annuel est de 1,75% pour l'exercice 2021/22, celui-ci est resté stable par rapport à l'année précédente.

<u>en jours</u>	31/03/2022	31/03/2021
NOMBRE DE JOURS D'ABSENTEISME TOTAL	3 504	2 586
Congés maladie	2 645	1 927
Accident du travail et trajet	7	1
Congé sans solde	853	658
TAUX D'ABSENTEISME	1.75%	1.74%
Congé maternité	527	343
Congé paternité / congé parental	739	217

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**

Effectif total et répartition par sexe, âge et zone géographique

		31/03/2022		31/03/2021	
		Qté	%	Qté	%
EFFECTIF TOTAL		852		631	
Répartition de l'effectif par:					
TYPE D'EMPLOI	Temps Plein	820	96.2%	605	95.9%
	Temps Partiel	32	3.8%	26	4.1%
STATUT	Cadres	397	46.6%	270	42.8%
	Autres statut	455	53.4%	361	57.2%
	CDI	785	92.1%	553	87.6%
	CDD	49	5.8%	75	11.9%
TYPE DE CONTRAT	Apprentis/Alternants	18	2.1%	3	0.5%
	Autres (Intérim) ⁽¹⁾	4		15	
	Autres (stages) ⁽¹⁾	33		26	
SEXE	Femmes	186	21.8%	140	22.2%
	Hommes	666	78.2%	491	77.8%
ZONES GEO.	France	595	69.8%	466	73.9%
	Reste de l'Europe	122	14.3%	105	16.6%
	Asie	14	1.6%	12	1.9%
	Autres	121	14.2%	48	7.6%

⁽¹⁾ Hors effectifs totaux

La répartition de l'effectif par type d'emploi et par sexe montre une hausse significative du taux de

salariés sous statut Cadre ainsi que des contrats à durée indéterminée qui représentent 92.1% des contrats au 31 mars 2022. A noter également un recours plus important à l'apprentissage.

Le taux de féminisation est en léger recul du fait de la proportion croissante des effectifs des studios de développement dans l'effectif total, structures dans lesquelles les métiers sont plus traditionnellement masculins, et ce malgré les efforts engagés par le Groupe pour favoriser le recrutement des femmes.

Au 31 mars 2022, les filiales implantées hors du territoire français représentent 30,2% de l'effectif total Groupe contre 26,1% au 31 mars 2021 du fait de l'acquisition de studios étrangers sur l'exercice 2021/22.

Le Groupe est actuellement présent dans plus de 11 pays répartis sur plusieurs continents.

○ **Pyramide des âges**

La répartition s'établit comme indiqué ci-dessous :

<u>Pyramide des âges</u>		31/03/2022		31/03/2021	
Tranche d'âge	<=25 ans	144	16,9%	92	14,6%
	de 26 à 35 ans	411	48,2%	297	47,1%
	de 36 à 45 ans	188	22,1%	155	24,6%
	de 46 à 55 ans	87	10,2%	73	11,6%
	> 56 ans	22	2,6%	14	2,2%
Nombre de seniors (> 45 ans)		109	12,8%	87	13,8%
<i>dont salariés Français</i>		51	8,6%	46	9,9%

La pyramide des âges reflète une jeunesse de ses collaborateurs en ligne avec la jeunesse de l'industrie des jeux vidéo : 65,1% de la population se situe dans la tranche d'âge 20-35 ans.

A noter une hausse des recrutements de jeunes de moins de 25 ans, témoin du souhait du Groupe d'intégrer de la jeunesse dans les équipes et d'assurer l'avenir de l'entreprise.

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

Les 852 salariés du Groupe Nacon se composent de 21,8% de femmes et de 78,2% 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 et du recrutement de développeurs dans des studios existants où la population est plus largement masculine. A noter que la proportion des femmes managers (21,5%) est quasiment identique à la proportion des femmes dans le Groupe, montrant un niveau d'accessibilité aux postes de management similaire à celui des hommes.

Répartition homme / femme au sein de l'effectif	31/03/2022	31/03/2021
	% F	% F
% de femmes managers & Top managers	21,5%	22,8%
	% F	% F
% de femmes tops managers	17,4%	22,2%
% de femmes managers	22,1%	22,9%
% de femmes cadres	14,1%	11,4%
% de femmes agents de maîtrise	19,8%	25,7%
% de femmes employées	27,3%	27,4%

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.

Le pourcentage de femmes à des fonctions de « Manager » se calcule en prenant en compte le prorata des femmes répertoriées en tant que « Top Manager » et « Manager » par rapport à la population totale de « Top Managers » et « Managers ».

Intégration d'un critère visant à la lutte contre les discriminations dans le déclenchement de la rémunération variable des mandataires sociaux

Bien que les collaborateurs des studios soient majoritairement masculins, le Groupe porte une attention particulière à la non-discrimination des femmes et à l'égalité de traitement entre les sexes.

Afin de renforcer la vigilance du Groupe à cet égard, le Conseil d'Administration du 25 Avril 2022 a décidé d'intégrer un critère visant à la lutte contre les discriminations dans le déclenchement de la rémunération variable du Directeur général délégué. Ce critère est basé sur l'index d'égalité Hommes/Femmes défini par la loi « Avenir professionnel » du 5 septembre 2018 et calculé par la plupart des entités françaises du Groupe (représentant plus de la moitié des effectifs totaux du Groupe). Ce nouveau critère comptera à hauteur de 30% pour le calcul de la rémunération variable.

L'index d'égalité Hommes/Femmes a pour but de mesurer le positionnement de l'entreprise en matière d'égalité professionnelle entre les femmes et les hommes selon les 4 indicateurs (pour les entreprises de moins de 250 salariés) définis par le gouvernement :

- L'écart de rémunération femmes hommes ;
- L'écart de répartition des augmentations individuelles ;
- Le pourcentage de salariées augmentées à leur retour de congé de maternité ;
- Le nombre de personnes du sexe sous-représenté parmi les 10 plus hautes rémunérations.

Les entités de Nacon concernées ont toutes obtenu plus de 80% à cet index en 2021, résultat encourageant qui vient confirmer les engagements du Groupe en matière d'égalité professionnelle.

Nacon est également signataire de la Charte de promotion de la diversité corédigée par le SNJV, la DGE, le CNC et le SELL, visant à encourager la diversité au sein des équipes et à porter les valeurs de mixité et d'égalité dans l'entreprise. Nacon s'est ainsi notamment engagé à :

- Contribuer à mesurer les efforts de diversité
- Garantir une égalité de traitement dans l'entreprise

- Agir en matière de prévention des comportements discriminatoires, du harcèlement et de toute forme de violence
 - Œuvrer à une meilleure promotion des métiers du jeu vidéo auprès du jeune public.
- **Mesures en faveur de l'emploi et de l'insertion des personnes handicapées**

Le groupe Nacon emploie 9 salariés en situation de handicap.

<u>Emploi de personnes en situation de handicap</u>	31/03/2022	31/03/2021
Nombre de personnes *	9	8
Taux d'emploi	1.1%	1.3%

* Rectification du chiffre du 31 mars 2021 : 8 au lieu des 6 initialement mentionnés

A noter que depuis 2020-2021, la réforme de l'OETH en lien avec la loi « Avenir professionnel » du 05 septembre 2018 a non seulement modifié la forme de la déclaration des salariés en situation de handicap (déclaration désormais automatique par le biais de la DSN) mais a également supprimé certaines déductions et minorations afin d'encourager l'emploi direct de travailleurs en situation de handicap. Les entreprises françaises doivent toujours s'acquitter d'une cotisation en cas de bénéficiaires manquants.

Du fait de ce changement de mode de calcul, le siège français Nacon SA concernées par cette obligation d'emploi de travailleurs handicapés n'a pu totalement remplir ses obligations et a versé en 2021 à l'AGEFIPH une compensation financière de 15,71 K€.

A noter également la démarche du Groupe qui avait initié dès 2017 un partenariat avec *Game Lover*, une association sous l'égide des *Papillons Blancs* de la Région Hauts de France qui regroupe des personnes en situation de handicap éditant un blog d'information sur le jeu vidéo et a pris depuis de l'ampleur en rejoignant l'association *CapGame Testing*. L'objectif de la collaboration était de prendre en considération une série de déficiences (visuelles, psychomotrices, cognitives, psychiques, mauvaise perception de la 3D, autisme, etc.) auxquelles pouvaient être confrontés certains joueurs de jeux vidéo souffrant de handicaps afin de trouver des moyens pour leur faciliter l'accessibilité aux jeux vidéo. Ce partenariat a permis d'initier la sensibilisation aux problématiques d'accessibilité des personnes déficientes motrices et cérébrales aux jeux-vidéo et de mettre en place une démarche, désormais intégrée dans le cahier des charges Nacon, afin que les développeurs puissent autant que possible prendre en compte ces contraintes lors des phases de développement.

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.

- Ainsi, le studio Eko software a organisé avec la société Pidiem en 2019/2020 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 » ;
- Les employés de Spiders ont suivi en 2020/21 une formation d'une journée dispensée par Cap Games sur l'accessibilité dans les jeux ;
- De nombreux studios dont les studios Spiders et Cyanide font également le plus possible appel à des prestataires type ESAT.

6.5 RISQUES ENVIRONNEMENTAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS

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).

6.5.1 Gestion de l'énergie : surconsommation

6.5.1.1 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
- Certains studios tels Cyanide et Kylotonn ont signé des contrats "énergie verte" avec ERDF ou Enercoop.
- L'achat de matériel à l'efficacité énergétique accrue est une initiative de plus en plus répandue au sein des filiales. Certains sites privilégient l'éclairage LED pour ses propriétés moins consommatrices d'énergie ou pour un éclairage plus efficient.

Enfin le Groupe veille à ce que ses fournisseurs se placent également dans une démarche d'utilisation durable des ressources (cf 6.1) et a mis en place de nouveaux indicateurs (cf 5.3) afin de pouvoir continuer à affiner l'évaluation de sa propre empreinte carbone sur l'exercice 2021/22.

6.5.1.2 Résultats observés

- **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.

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>	31/03/2022	31/03/2021
Siège	284	469
Filiales	163	58
TOTAL	447	527

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.

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

<u>Electricité (en kWh)</u>	31/03/2022	31/03/2021
Siège	253 740	251 895
Filiales	504 307	387 883
TOTAL	758 047	639 778

La hausse des coûts d’électricité est liée à la croissance du Groupe et à des consommations revenant à un niveau normatif post confinement. Les entités du Groupe ne consomment pas de gaz.

A noter depuis 2020/21 l’existence du nouvel indicateur ci-dessous qui permet notamment d’évaluer non seulement les consommations d’électricité générées par l’hébergement de serveurs extérieurs mais également d’évaluer l’empreinte carbone induite (cf 5.3.2) :

Datacenters externes	<u>Electricité (en kWh)</u>	31/03/2022	31/03/2021
	TOTAL	92 572	92 008

6.5.2 Gestion des ressources et des déchets

6.5.2.1 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 entité.

A noter plusieurs initiatives prises sur le site de Nacon SA :

- Mise en place des poubelles de tri sélectif, en partenariat avec le prestataire ELISE, ainsi que d’une campagne de communication et de sensibilisation auprès des salariés
- Installation d’une climatisation permettant de réduire les dépenses de chauffage/climatisation des bureaux ; climatisation dans les parties communes avec système d’optimisation « air frais / air chaud » permettant de pallier les pertitions d’énergie liées à la présence d’une verrière et de réguler la température du patio, des couloirs et du hall d’accueil, afin d’assurer le confort des salariés tout en baissant les consommations de chauffage ou de climatisation dans les bureaux
- Sensibilisation des salariés aux aspects RSE notamment par la distribution de gourdes réutilisables et la suppression des gobelets plastiques.

En outre, Nacon SA sensibilise 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). Nacon SA a également décidé sur l'exercice 2021/22 de supprimer toute impression de documents corporate et d'adresser des cartes de vœux uniquement digitales à ses partenaires.

- **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.**

Compte tenu de son activité sans site de production, le Groupe n'a constaté aucun rejet dans l'air, l'eau ou le sol affectant gravement l'environnement. L'eau n'est consommée que dans un cadre domestique au sein des bureaux.

- **Prise en compte des nuisances sonores et de toute autre forme de pollution spécifique à une activité**

L'activité de Groupe ne génère aucune nuisance sonore.

- **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'a pas mis en place de moyens spécifiques.

- **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 recyclage éco-pensé en amont

Des produits éco-pensés :

Les aspects RSE et les problématiques de recyclage sont pris en compte dès la création d'un produit et la stratégie produits associée est dûment mise en exergue lors des échanges avec les divers partenaires commerciaux.

- 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 de récupérer et de réutiliser les cartons.
- Pour les accessoires, un emballage « Zéro plastique » a été mis en place, utilisant des cartons certifiés FSC ainsi qu'une impression à base d'encre d'origine végétale. Les notices papier ont également été remplacées par des notices digitalisées téléchargeables par les consommateurs.
- Les salariés sont régulièrement sensibilisés aux aspects RSE : poursuite des pratiques de recyclage, distribution de gourdes réutilisables aux salariés, préconisation de l'usage des DocuSign, formation aux achats et au design responsables...

Des consommations de papier raisonnées :

Le Groupe sensibilise 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).

Nacon SA s'est également investie dans la dématérialisation des documents générés (factures, notes de frais...) :

- Mise en place de la dématérialisation des factures clients et fournisseurs en septembre 2020
- Mise en place dès mars 2020 d'un logiciel de notes de frais qui permet aux utilisateurs de scanner leurs reçus et de faire valider leur note de frais directement sous format numérique
- Mise en place en 2020/21 du logiciel de signature DocuSign permettant d'éviter d'imprimer des documents juridiques tels les contrats pour les signer de manière électronique
- Les efforts se sont poursuivis en 2021/22 : les supports marketing sont désormais tous digitalisés depuis début 2022 avec affichage d'un QR Code à télécharger par les visiteurs de nos stands. Initiative qui s'est poursuivie depuis lors de la Bigben Week de mai 2022 pendant laquelle les traditionnels catalogues des produits du groupe ou plaquettes corporate ont été remplacés par des supports digitaux.

Le recyclage géré en aval

Sensibilisées à l'impact écologique de la consommation de leurs déchets, les sociétés du Groupe recyclent leurs déchets via le tri sélectif dans les locaux ou zones de collecte ou en faisant appel à des sociétés externes spécialisées. A titre d'illustration :

- La filiale allemande 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".
- La filiale belge bénéficie des mesures d'optimisation quant à la limitation des déchets d'emballage. En matière de recyclage, elle adhère également aux organisations 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 et la gestion des conteneurs et emballages à Ecoembes ;
- La filiale italienne est depuis 2017 associée au CONAI (Consortium pour la récupération et le recyclage des emballages) et au Consortium ECOEM pour la gestion des déchets électroniques (RAEE). Depuis septembre 2020, la société procède à l'élimination des produits défectueux incluant des batteries via le CONSORZIO ECOEM

○ **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 Nacon n'est implanté en proximité de zones riches en biodiversité.

6.5.2.2 Résultats observés

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

La baisse de consommation de papier et carton du site de son prestataire logistique de Lauwin planque correspond à une activité commerciale moindre du Groupe.

	Papier / carton (en kg)	31/03/2022	31/03/2021
Consommation	Siège	1 089	433
	Logistique	83 796	90 703
	Filiales	705	1 782
	TOTAL	85 590	92 918

La hausse des consommations du siège, liée à un retour sur site du personnel administratif post confinement, masque néanmoins des améliorations :

- ainsi sur le site de Lesquin l'usage désormais courant de DocuSign a permis d'économiser l'équivalent de 61kg de bois, 1492 litres d'eau, 143 kg de carbone et 10kg de déchets
- tandis que l'usage du prestataire Publiscreen a permis dans le cadre de sa mission REFOREST' de contribuer à la plantation de 2 arbres, création de 6 abris pour animaux, de générer 8 mois d'oxygène, de stocker 0,30 tonnes de CO2 et de créer 2 h de travail.

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

	Papier / carton (en kg)	31/03/2022	31/03/2021
Recyclage	Siège	1 726	2 164
	Logistique	98 480	102 765
	Filiales	159	993
	TOTAL	100 365	105 922

6.5.3 Impacts environnementaux - Emissions de gaz à effet de serre élevées

6.5.3.1 Politiques menées

Du fait de son implantation géographique et de son activité, NACON n'est pas directement impacté par les conséquences du changement climatique. Les implantations du Groupe sont des bureaux localisés en Europe, au Canada, à Hong Kong, aux Etats-Unis et en Australie.

- **Politique des déplacements internes**

Le souhait du Groupe est de limiter les émissions de gaz à effet de serre générées par sa flotte automobile en sélectionnant des modèles de véhicules moins émetteurs : 9 véhicules sur les 50 du parc sont classés « hybrides », ce qui représente 18% en 2021/22 contre 14% en 2020/21.

D'autres mesures ont également été prises dans ce sens, à l'image de la filiale belge qui a déterminé des limites d'émission de CO2 dans sa « car policy ».

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.

- **Recours à des usines respectueuses de l'environnement**

Lors de la sélection des usines partenaires, le critère du respect de l'environnement est dûment pris en compte (Cf section 6.1.). Ainsi l'usine asiatique qui fabrique la majorité des manettes de jeux vidéo du Groupe est dotée de panneaux solaires lui permettant de consommer de l'énergie verte sans rejet d'émission carbone dans l'atmosphère.

- **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 ou en Europe, cela nécessite en conséquence

- un acheminement maritime, aérien ou par train entre la Chine et principalement l'Europe ou les USA
- et un acheminement par la route en Europe.

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.

- **Recours à des data centers externes**

Le Groupe a décidé de suivre depuis l'exercice 2020/2021 un nouvel indicateur qui permet d'évaluer les consommations d'électricité générées par l'hébergement de serveurs extérieurs (cf Section 5.1.2.) et d'en évaluer l'empreinte carbone induite.

- **Suivi des Emissions de Gas à effet de Serre (GES) des voitures de société**

A compter de cet exercice 2021/2022 le Groupe a décidé de suivre un nouvel indicateur qui permet d'évaluer l'empreinte carbone induite par l'usage des véhicules de société. Le comparatif de l'année 2020/21 précédente a été rajouté afin de rendre pertinent le suivi.

6.5.3.2 Résultats observés

Emissions de CO ₂ (en kg CO ₂ e)	31/03/2022	31/03/2021
Emissions associées aux véhicules de société (en Kg CO₂/ Km)		
<i>dont celles des voitures Diesel</i>	154 957	154 384
<i>dont celles des voitures Essence</i>	19 028	12 061
<i>dont celles des voitures Hybride</i>	20 643	16 740
Total Emissions Scope 1	194 628	183 185
Emissions indirectes liées aux consommations d'énergie		
<i>Emissions associées à l'électricité (en kg CO₂e)</i>	101 267	80 843
<i>Emissions associées au gaz (en kg CO₂e)</i>	0	0
Total Emissions Scope 2	101 267	80 843
Eléments mesurés du Scope 3		
<i>Emissions associées aux transports</i>	1 311 279	2 262 813
<i>Emissions associées aux serveurs hébergés en externe</i>	10 660	11 470

Les hausses constatées des émissions de CO₂ des voitures de société et des consommations d'énergie sont liées à une reprise d'activité après une année 2020/21 impactée par de multiples confinements.

La consommation énergétique liée au transport des produits du Groupe peut être évaluée à 1 311 Tonnes CO₂ sur l'exercice 2021/22 (contre 2 263 Tonnes CO₂ sur l'exercice 2020/21) selon les informations fournies par les transporteurs circularisés et extrapolée sur l'ensemble du Groupe. Elle est en forte baisse du fait notamment des événements suivants :

- recours moindre à l'aérien
- épuration naturelle du vieux parc de bateaux énergivores mondial
- politique "slow moving" adoptée par les transporteurs maritimes couplée avec un passage aux hydrocarbures moins sulfurés pour économiser le gazole des bateaux

6.5.4 Taxinomie verte

6.5.4.1 Nouvelle réglementation

Le règlement 2020/852 du parlement européen et du conseil du 18 juin 2020 établit un cadre visant à favoriser les investissements durables au sein de l'Union européenne (UE) et modifie le règlement 2019/2088. Cette Taxinomie européenne des activités durables ou « Taxinomie verte » établit les critères permettant de déterminer si une activité économique est considérée comme durable sur le plan environnemental, aux fins de la détermination du degré de durabilité environnementale d'un investissement.

Une activité économique est considérée comme durable sur le plan environnemental si cette activité économique :

- contribue substantiellement à un ou plusieurs des objectifs environnementaux énoncés ci-dessous :
 1. l'atténuation du changement climatique,
 2. l'adaptation au changement climatique,
 3. l'utilisation durable et la protection des ressources aquatiques et marines,
 4. la transition vers une économie circulaire,
 5. la prévention et la réduction de la pollution,
 6. la protection et la restauration de la biodiversité et des écosystèmes ;

- ne cause de préjudice important à aucun des objectifs environnementaux ;
- est exercée dans le respect des garanties minimales prévues par :
 - o les principes directeurs de l'OCDE à l'intention des entreprises multinationales,
 - o les principes directeurs des Nations unies relatifs aux entreprises et aux droits de l'Homme, et
 - o les principes et les droits fixés par les huit conventions fondamentales citées dans la déclaration de l'Organisation internationale du travail relative aux principes et droits fondamentaux au travail et par la Charte internationale des droits de l'homme ;
- est conforme aux critères d'examen technique établis par la Commission.

Conformément à ce règlement, le Groupe Nacon est uniquement soumis sur l'exercice 2021/22 à l'obligation de publier des ratios financiers « verts », à savoir la part de son chiffre d'affaires, de ses dépenses d'investissement (« CapEx » ou « Capital expenditures ») et de ses dépenses d'exploitation (OpEx ou « Operating expenditures ») provenant de produits ou services associés à des activités économiques pour lesquelles des critères de durabilité environnementale ont été définis.

Au titre de l'exercice 2021/22, les exigences de publication de ces ratios financiers concernent uniquement « l'éligibilité » des activités. Le Groupe Nacon est ainsi tenu de publier ces indicateurs mettant en évidence la proportion associée à des activités potentiellement durables, sans prise en compte des critères techniques.

Dès lors, les activités éligibles sont listées et décrites au regard des deux premiers objectifs climatiques d'atténuation et d'adaptation. Elles seront étendues aux quatre autres objectifs environnementaux (utilisation durable de l'eau et des ressources marines, économie circulaire, prévention de la pollution, protection et restauration des écosystèmes) lors de l'exercice 2022/23 avec obligation de publication au titre de l'exercice 2023/24.

6.5.4.2 Résultats observés

Les informations financières considérées pour cette analyse sont issues des systèmes d'information de Nacon à la clôture de l'exercice à partir des comptes consolidés en IFRS au 31 mars 2022 et conformément à la réglementation dans le but de définir les composantes du chiffre d'affaires, des CapEx et des OpEx « vert ». Le résultat de cette analyse est détaillé ci-dessous.

Part des activités économiques éligibles et non éligibles à la taxonomie dans le chiffre d'affaires, les CapEx et les OpEx du Groupe :

<i>en milliers d'euros</i>	TOTAL	Part d'activité éligible à la Taxonomie Verte	Part d'activité non éligible à la Taxonomie verte
Chiffre d'affaires vert	155 912	0,1%	99,9%
Dépense d'exploitation OpEx	33 206	0,5%	99,5%
Dépense d'investissement CapEx	58 757	0,0%	100,0%

Chiffre d'affaires éligible

A propos du chiffre d'affaires, et au vu du cadre réglementaire présenté ci-dessus, il apparaît que la majorité des activités du Groupe appartiennent à des secteurs qui ne sont pas éligibles aux deux objectifs climatiques définis par la Taxinomie verte.

Les activités économiques de Nacon en tant que développeur de jeux vidéo et d'accessoires, ne sont pas éligibles à l'Acte délégué relatif au volet climatique de la taxonomie : seul le chiffre d'affaires du produit mobile écoresponsable *JustGreen* (généré par des filiales non détournées et vendant certains produits mobiles) a été pris en compte.

En conséquence, la part des activités économiques éligibles à la taxonomie dans le chiffre d'affaires total de Nacon s'élève à 0,1 %.

CapEx / OpEx éligibles

Les OpEx concernés par la Taxonomie définis par la réglementation, et pris en compte au numérateur, comprennent les charges appartenant aux catégories suivantes :

- ▶ dépenses de R&D liées au développement durable
- ▶ entretiens et réparations des bâtiments
- ▶ entretiens et réparations des véhicules
- ▶ autres entretiens et réparations
- ▶ mesures de rénovation des bâtiments (non capitalisés)
- ▶ location de biens immobiliers
- ▶ location de véhicules
- ▶ autres locations à court terme ;
- ▶ coûts des services généraux (entretien des actifs).

Les OpEx comprennent également ceux liés à toute dépenses conjointe à la production directes ou indirectes d'activités économiques alignées sur la taxonomie et certaines mesures individuelles permettant aux activités ciblées de contribuer à des réductions d'émissions de gaz à effet de serre.

D'après la réglementation et l'analyse menée par le Groupe, 0,5% des OpEx du Groupe sont éligibles au titre de l'exercice 2021-2022.

Le Groupe n'a pas identifié de CapEx éligible au titre de l'exercice 2021-2022.

6.6 RISQUES SOCIETAUX, POLITIQUES MENEES ET LEURS RESULTATS

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.

6.6.1 Gestion des fournisseurs et prestataires

6.6.1.1 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. Même s'il n'existe pas à ce jour à l'échelle du Groupe de politique d'achat formalisée relative aux problématiques environnementales, sociales ou sociétales, la RSE (Responsabilité Sociétale et Environnementale) des fournisseurs et sous-traitants est un critère pris en compte lors des négociations avec ces prestataires.

Choix des sous-traitants usines

Le Groupe a recours à la sous-traitance dans le cadre de la production de tous ses produits.

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. Ainsi tous ses partenaires signent ou fournissent les certificats suivants : BSCI, SMETA, REACH, ROHS et/ou LABELCO2.

Par ailleurs, Nacon Hong Kong mène également en Asie des audits de toutes leurs usines partenaires afin de s'assurer qu'elles respectent leur responsabilité sociétale. Depuis le 1^{er} avril 2017, l'audit social

a été rajouté à l'audit qualité appuyé par un formulaire d'audit social.

De plus, les sous-traitants ont à charge de démontrer leur respect des règles de sécurité et d'assurance qualité.

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.

Depuis l'exercice 2020/21 le Groupe évalue la consommation énergétique liée au transport des produits du Groupe selon des informations fournies par les principaux transporteurs et extrapolées sur l'ensemble du Groupe (cf 5.3.1 et 5.3.2).

- **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

6.6.1.2 Résultats observés

Usines

La plupart des usines de fabrication des produits Nacon 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, d'autres 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). D'autres usines sont accréditées SMETA (Sedex Members Ethical Trade Audit), l'un des formats d'audit éthique.

Au 31 Mars 2022, sur les 20 usines majeures avec lesquelles la filiale de sourcing Nacon Hong-Kong fait 88% de son chiffre d'affaires :

- 65% ont au moins un rapport d'audit sociétal SA8000, SMETA, BSCI ou RBA (contre 75% au 31 mars 2021 et 50% au 31 Mars 2020) ;
- 35% ont au moins le rapport d'audit environnemental ISO14001 (contre 40% au 31 mars 2021 et 25% au 31 Mars 2020) ;
- 65% ont au moins un rapport d'audit de système qualité ISO9001 (contre 65% au 31 mars 2021 et 45% au 31 Mars 2020).

Ces nombres reflètent l'investissement de Nacon sur ce sujet, le nombre des usines partenaires avec ces certificats ayant beaucoup augmenté depuis 3 ans.

L'usine asiatique qui fabrique la majorité des manettes de jeux vidéo est également dotée de panneaux solaires qui ne génèrent aucune émission carbone.

Par ailleurs, le Groupe Nacon n'a jamais utilisé les « minerais de conflits » (les 3 T : étain, tungstène et tantale) mais aussi d'or provenant de la République Démocratique du Congo pour la fabrication de ses produits et dans sa chaîne d'approvisionnement.

Prestataires de transport

Lors de l'exercice 2021/22, 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 cœur de métier :
 - o l'engagement pour une livraison neutre en carbone sans surcoût pour le consommateur :
 - o le défi d'une livraison urbaine intelligente
 - o le soutien de l'entrepreneuriat innovant
 - o le rapprochement entre l'entreprise et la société civile

CHRONOPOST a obtenu une note EcoVadis de 70/100 en 2020 (au niveau Gold depuis 2017) et fait partie des 5% des entreprises les mieux notées de son secteur.

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

- Qui repose sur 4 leviers d'action :
 - o Offrir à ses clients des solutions Supply Chain durables.
 - o Assurer une pratique des affaires éthique et responsable dans la chaîne de valeur logistique.
 - o Agir en employeur engagé envers ses collaborateurs.
 - o Renforcer les relations avec ses parties prenantes sur les territoires.
- Fondé sur la norme ISO 26000 d'évaluation des enjeux RSE des parties prenantes, il mobilise l'ensemble des acteurs de l'entreprise autour de 11 engagements et des objectifs quantitatifs à atteindre à l'horizon 2025 ;
- 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

En 2019, Bolloré Logistics a ainsi obtenu le statut Gold pour sa performance RSE sur son périmètre global, évaluée par l'agence de notation indépendante EcoVadis.

La consommation énergétique liée au transport des produits du Groupe peut être évaluée à 1 311 Tonnes CO2 sur l'exercice 2021/22 (contre 2 263 Tonnes de CO2 sur l'exercice 2020/21) selon les informations fournies par les transporteurs circularisés et extrapolée sur l'ensemble du Groupe.

Sous-traitants hors transport et hors usine

Datacenters externes :

La consommation énergétique liée à l'hébergement des bases de données des principales entités opérationnelles peut-être évaluée à 92 572 KWH (10,6 Tonnes CO2) sur l'exercice 2021/22 (contre 92 008 KWH soit 11,5 Tonnes CO2 sur l'exercice 2020/21) sur la base du nombre de serveurs concernés et de leur temps annuel d'utilisation.

6.6.2 Intégration territoriale

6.6.2.1 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 recouru.

- ✓ 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 au cours de l'exercice 2021/22 :
 - Au cours de l'exercice, le Groupe Nacon et ses filiales a également accueilli de nombreux alternants ainsi que de nombreux collégiens en stage d'observation ou stages de plus d'un mois. Les stagiaires et alternants proviennent d'écoles de jeux vidéo, d'écoles locales comme le CESI, Supinfo Games, ISEN, ... ou également d'écoles de commerce sur le reste de l'hexagone comme Neoma, ESC Clermont...
 - Les studios ont accueilli de nombreux stagiaires au cours de l'année pour les former au métier de développeur et de nombreux stages ont débouché sur un contrat (CDD ou CDI).
- ✓ Au 31 mars 2022, le Groupe Nacon comptabilise ainsi à son actif 18 apprentis/alternants et 33 stagiaires contre 1 apprenti/alternant et 26 stagiaires au 31 mars 2021.

En outre, le Groupe NACON a renouvelé en 2021/2022 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, les studios et l'établissement Rubika (SupInfoGame et ISD), école dépendante de la Chambre de Commerce de Valenciennes ou avec d'autres écoles telles le CNAM – ENJMIN, l'ECV Bordeaux, Pole III D, IIEM (en partenariat avec les studios Cyanide), l'IIM, l'ICAN :
 - Des collaborateurs du groupe ont donné sur l'exercice des cours de marketing et de business aux étudiants de Rubika/SupInfoGame et ont été également membres du jury de fin d'année de 5 à 6 écoles.
 - A noter l'ouverture d'un partenariat en 2021 avec le CNAM – ENJMIN (Ecole publique de formation et recherche dans les jeux vidéo et médias numériques Grande école publique du jeu vidéo et des médias interactifs numériques)
 - De nombreux projets d'étude en design et développement ont également été menés avec les étudiants de l'ISD lors des 10 dernières années (projets de simulateurs, projet « made for Iphone controllers », etc.)

- Le siège de Lesquin a recruté de nombreux étudiants de ces écoles 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) ;
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, un étudiant de cette école a été embauché en CDI et de nombreuses opportunités de stages sont offerts à ses étudiants.
- 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'IEM.
- De nombreux partenariats existent également entre et le département PAO et diverses écoles: Ecole de communication Esupcom de Lille, ISCOM, Aston Lille ou l'IAE.

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.

- **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.

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

Au niveau National :

- Nacon est membre de divers syndicats du jeu vidéo et 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 :
 - Par le biais de sa cotisation groupe qui incorpore les nouveaux studios de développement récemment acquis ainsi que l'équipe Edition du siège, Nacon est membre du syndicat professionnel de l'industrie du jeu vidéo SELL.
 - La Directrice de production du studio KT Racing (Kylotonn) est également première vice-présidente au Conseil d'Administration du SNJV (Syndicat National du Jeu vidéo)

Au niveau Régional :

- Notre Directeur de l'Edition 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.

Il est devenu également en 2021 membre du Comité Métropolitain du Numérique sous le patronage d'Akim Oural (Conseiller Métropolitain Délégué à l'Innovation et au Numérique)

En 2021, il s'est également engagé avec *Capital Games*, une association professionnelle régionale de la filière Jeux-vidéo en Ile de France qui compte en son sein 150 à 160 entreprises partenaires qui interviennent dans le cadre d'un dispositif de mentorat : le Directeur de l'Édition de Nacon va ainsi consacrer 5h pour accompagner une société de Jeux-vidéo sur un projet précis

- Nacon accueille 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 Nacon, un courant d'affaires s'est créé entre les studios de développement 3D Duo et Kylotonn

Les filiales étrangères sont également investies dans leurs communautés :

- Bigben Benelux adhère à l'organisation L'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) et s'est associé en 2021 à CONFINDUSTRIA (Confédération générale de l'industrie italienne), qui est la principale organisation représentative des entreprises italiennes de fabrication et de services
- Le studio Raceward est associé à IIDEA, Assolombarda et Confcommercio pour soutenir le jeu vidéo en Lombardia.
- Nacon est également membre du syndicat américain ESA ainsi que du syndicat anglais UKIE et du syndicat australien (par le biais du studio nouvellement acquis Big Ant) ainsi que d'associations au Québec (dont la Guilde du jeu vidéo du Québec).

- **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 :

- Le studio Spiders a monté au printemps 2020 avec différents acteurs du jeu vidéo et l'association « Loisirs Numériques », le dispositif « la Bourse Jeux Vidéo » qui a pour vocation d'accompagner financièrement et de mentorer des étudiants qui n'ont pas les moyens socio-économiques d'effectuer des études (très coûteuses) de jeu vidéo. La « Bourse Jeux Vidéo » propose ainsi un financement total des frais d'inscriptions, des frais scolaires et du matériel informatique des étudiant(e)s sélectionné(e)s, ainsi qu'une aide au logement et aux transports et un accompagnement par des mentors professionnels. Spiders fait depuis un don annuel à l'association par an pour soutenir dans la durée cette initiative. D'autres studios du Groupe ont rejoint cette bourse et 5 étudiants sélectionnés ont pu en profiter en 2021/22.
- En soutien d'une cause d'intérêt général, Nacon SA soutient des organisations sportives locales.

6.6.3 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.

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. Ces informations sur les risques similaires sont souvent relayées sur les packagings ou dans les notices jointes aux produits.

6.7 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 ajouté depuis le 1^{er} 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.

6.8 LUTTE CONTRE LA CORRUPTION ET L'ÉVASION FISCALE

6.8.1 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 :

- Une procédure « anti-Fraude » a été communiqué en 2016 à toutes ses filiales ; une mise à jour de cette procédure est depuis envoyée chaque année aux salariés du Groupe.
- La Trésorière du Groupe a 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
- La filiale hong-kongaise fait signer un formulaire « Gift and Gratuities » à ses fournisseurs et usines partenaires stipulant le fait que Nacon n'acceptera aucun cadeau ou aucune gratuité.

Le Groupe NACON respecte la loi française SAPIN II – volet anti-corruption : En accord avec les 8 mesures préconisées par l'Agence française Anti-corruption (AFA), les mesures suivantes ont ainsi été décidées et déployées courant 2020/21 et 2021/22 au sein du Groupe et de ses filiales françaises et étrangères dans le respect imposé par la réglementation française et continueront à être déployées au sein des nouvelles filiales à l'avenir :

- 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.

6.8.2 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.

Le Groupe 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.

6.9 ANNEXE – NOTE METHODOLOGIQUE 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.

6.9.1 Période et calendrier de reporting

Les informations collectées couvrent la période du 1^{er} 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 ainsi que des bilans carbone de certains transporteurs qui sont collectées sur la période du 1^{er} janvier N-1 au 31 décembre N-1. Le 1^{er} trimestre janvier-mars étant ainsi considéré identique à celui de l'année précédente pour les émissions transporteurs. 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

6.9.2 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.
- 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 dans des nouveaux studios de développement en 2021/22 et afin de faciliter la lecture de la déclaration de Performance Extra Financière, le Groupe a, à nouveau, fait un écart à cette règle sur l'exercice 2021/2022 en décidant d'intégrer la société concernée dans le chapitre des indicateurs chiffrés sociaux et de la taxinomie verte sur la base de la durée approximative pendant laquelle leur société aura appartenu au Groupe, c'est-à-dire :

- o 1 an pour PASSTECH GAMES SAS (du 1^{er} avril 2021 au 31 mars 2022)
- o 11 mois pour BIG ANT STUDIOS Holding PTY Ltd (du 3 mai 2021 au 31 mars 2022)
- o 8 mois pour CREA'TURE Studios Inc. (du 30 juillet 2021 au 31 mars 2022)
- o 4 mois pour ISHTAR Games SAS (du 25 novembre 2021 au 31 mars 2022)
- o 2 mois pour MIDGAR SAS (du 7 février 2022 au 31 mars 2022)

Pour rappel, en ce qui concerne les chiffres comparatifs, en 2020/2021, les studios nouvellement acquis avaient également été intégrés sur la base de la durée approximative pendant laquelle leur société avait appartenu au Groupe, c'est-à-dire :

- o 6 mois pour Neopica (du 1^{er} octobre 2020 au 31 mars 2021)

Ces studios sont désormais intégrés à 100% dans les chiffres 2021/22 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 2021/22.

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.

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

6.9.3 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.

6.9.4 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 Nacon.

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

6.9.5 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 l'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.

6.9.1 Limitation de périmètre et précisions méthodologiques

6.9.1.1 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 (notamment les filiales allemande, italienne et de Hong Kong) recyclant leurs cartons/papiers de manière habituelle.
Tous indicateurs environnementaux	Les sociétés mises en équivalence sont exclues du périmètre de ce rapport. A noter que BBI USA ancienne joint-venture dormante qui n'avait pas de salariés et qui était détenue à 50% par Nacon SA a été dissoute le 17 août 2020. Aucune autre société mise en équivalence.

Information	Périmètre
Indicateurs sociaux	
Tous indicateurs sociaux	Les sociétés mises en équivalence sont exclues du périmètre de ce rapport. A noter que BBI USA ancienne joint-venture dormante qui n'avait pas de salariés et qui était détenue à 50% par Nacon SA a été dissoute le 17 août 2020. Aucune autre société mise en équivalence.

6.9.1.2 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 non-salariés, les stagiaires, les intérim, 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. Il a été pris comme convention de considérer comme « seniors » les salariés > 45 ans. Les rares employés français disposant de deux contrats de travail pour deux entités françaises distinctes du groupe ont été considérés chacun comme 2 effectifs dans le respect de la loi française. Les zones géographiques définies sont les suivantes : France, Reste de l'Europe, Asie, Autres.
Embauches externes	Nombre d'employés recrutés en CDI et CDD, Apprentis et Alternants, Intérim 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, Apprentis et Alternants, Intérim 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)
Rotation des effectifs	Nombre de départs volontaires divisé par effectif à la clôture. Les départs volontaires incluant les fins de contrats de CDDs, on peut considérer que les vrais taux de rotation des effectifs sont moindres. Le ratio « Rotation des effectifs par genre » est décomposé entre hommes et femmes.
Absentéisme total et ventilation : - Congés maladie - Accidents du travail et de trajet - Congés sans solde	Nombre de jours d'absence pour les différentes catégories calculées 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.
Taux de fréquence d'accidents du travail	Le Taux de fréquence d'accidents du travail se calcule avec la formule : (Nombre total d'accident de travail / nombre d'heures travaillées) * 1 000 000
Taux de gravité des accidents du travail	Le Taux de gravité des accidents du travail se calcule avec la formule : (Nombre de jours d'arrêt dû à des accidents de travail/Nombre d'heures travaillées) * 1 000
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	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. 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. 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. Les heures de formations suivies par les collaborateurs ayant quitté l'entreprise ne sont pas prises en compte. 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.
Nombre d'heures de formation moyen par salarié	Le Nombre d'heures de formation moyen par salarié se calcule avec la formule : $\text{Nombre total d'heures de formation} / \text{effectif total au 31 mars N}$
Nombre de formations moyen par salarié	Le Nombre de formations moyen par salarié se calcule avec la formule : $\text{Nombre de formations} / \text{effectif total au 31 mars N}$
Pourcentage de l'effectif ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel	Salariés ayant bénéficié d'un entretien d'évaluation annuel : Pour les filiales françaises : au cours de l'année calendaire N - 1 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 L'entretien d'évaluation annuel est formalisé par le biais du document intitulé entretien de progrès.
Part des femmes à des fonctions de « Manager »	Le pourcentage de femmes à des fonctions de « Manager » se calcule en prenant en compte le prorata des femmes répertoriées en tant que « Top Manager » et « Manager » par rapport à la population totale de « Top Managers » et « Managers ». Les Top Managers se définissant comme les membres du Comité de Direction du Groupe incluant les directeurs des filiales. Un manager se définissant 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)

Concernant les données environnementales

Information	Description
Consommation d'eau	Consommation d'eau en m ³ entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. Les données sont issues des factures du fournisseur d'eau ou de relevés de compteur.
Achats de papier	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. Par convention, le Groupe considère que les achats de papier de l'exercice sont consommés sur l'exercice. 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. Les achats de papier des entités commerciales ne représentant généralement que la consommation des photocopieurs, du fait de leur niveau non significatif, il a été décidé de ne plus répertorier les consommations de papier des petites filiales de distribution ou de studios de développement à compter de l'exercice fiscal 2021/22.
Déchets de papier et carton collectés	Déchets de papier et carton mesurés en kg entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. Les données sont issues des prestataires en charge de la collecte des papiers et cartons. Du fait de leur niveau non significatif, il a été décidé de ne plus répertorier les déchets de papier des petites filiales de distribution ou de studios de développement à compter de l'exercice fiscal 2021/22.
Consommation d'électricité en interne	Consommation d'électricité en kWh entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. Les données sont issues des factures du fournisseur d'électricité ou de relevés de compteur.
Consommation d'électricité des serveurs hébergés en externe	La consommation d'électricité liée aux datacenters externes se calcule avec la formule : Nombre de serveurs hébergés par des prestataires extérieurs * Temps de mise en marche annuel * Puissance moyenne d'un serveur (environ 0,170kwh selon source ADEME)
Consommation de gaz naturel	Consommation de gaz naturel en m ³ entre le 1er avril de l'année N-1 et le 31 mars de l'année N. Les données sont issues des factures du fournisseur de gaz naturel ou de relevés de compteur.
Emissions de CO ₂ scopes 1 et 2 et 3	Emissions de CO ₂ associées à la consommation d'électricité et de gaz naturel. Pour les estimations des consommations effectuées en interne, les facteurs d'émission suivants ont été utilisés : <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 : 0,0599 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 ; USA 0,522 kgCO₂e / kWh ; Australie 0,841 kgCO₂e / kWh, Canada (0,186 kg CO₂e / kWh) (Source : base carbone ADEME). Les émissions de CO ₂ des flottes de voitures se calculent avec la formule : Nombre de voitures Diesel/ Essence /Hybride * Nombre de litres au 100 moyen par Diesel/Essence /Hybride * Nombre Km moyen annuel/ voiture * coefficients d'émissions de CO ₂ . Avec les hypothèses de consommation suivantes (source ADEME): Diesel : 5L aux 100 kms ; Essence : 6.8 L aux 100 kms ; Hybride : hypothèse 50% essence / 50% électrique soit une moyenne de 3,1 L aux 100 Kms Et d'émissions de CO ₂ générées par type de voiture (Source : https://www.econologie.com/emissions-co2-litre-carburant-essence-diesel-ou-gpl/) Coefficient d'émission CO ₂ Diesel : 3,10 kgCO ₂ e/Litres Coefficient d'émission CO ₂ Essence et Hybride : 2,70 kgCO ₂ e/Litres Pour les estimations des consommations des transporteurs, les chiffres proviennent <ul style="list-style-type: none"> - Soit directement du « bilan carbone » fourni par chaque transporteur circularisé (A noter que les transporteurs circularisés représentaient environ 25% des de couverture des émissions CO₂ transporteurs en 2021/22 contre 56% en 2020/21)

	<ul style="list-style-type: none"> - Soit d'un facteur d'émission unitaire par mode de transport (aérien/maritime/route) pourvu par un transporteur et appliqué aux « autres tronçons effectués par les transporteurs non circularisés.
Indicateurs de taxinomie verte	<p>Ces indicateurs sont imposés par une nouvelle directive européenne (Règlement Taxinomie) qui favorise des activités économiques durables sur le plan environnemental.</p> <p>Une activité économique est durable sur le plan environnemental si elle respecte les critères suivants :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ elle contribue à au moins 1 des 6 objectifs environnementaux 2/ elle ne cause de préjudice à aucun des 6 objectifs environnementaux 3/ elle est exercée dans le respect des garanties sociales minimales (conventions OIT) <p>Les 6 objectifs environnementaux sont :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ Atténuation du changement climatique 2/ Adaptation au changement climatique 3/ Protection et utilisation durable de l'eau et des ressources marines 4/ Transition vers une économie circulaire, gestion et recyclage des déchets 5/ Maîtrise de la pollution 6/ Protection des écosystèmes <p>Sur l'exercice 2021/22, 3 indicateurs doivent être calculés :</p> <p>Chiffre d'affaires vert : part provenant du chiffre d'affaires global du groupe provenant de produits ou de services associés à des activités économiques pouvant être considérés comme durables sur le plan environnemental selon la nouvelle directive européenne.</p> <p>OPEX (operating expenses) verts Part des dépenses d'exploitation liées à des actifs ou à des processus associés à des activités économiques pouvant être considérées comme durables sur le plan environnemental - incluent sans être exhaustif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dépenses liées à des consommations d'énergie vertes (photovoltaïque/solaire/éolien...) incluant tout type de chauffage / énergie écologique - Mise en place de système de chauffage (pompe à chaleur.), de ventilation, de sources lumineuses ou de climatisation à haute efficacité énergétique - Installation, entretien et réparation de bornes de recharge pour véhicules électriques - Entretien et réparation de thermostats de zone, de systèmes de thermostats intelligents et d'équipements de détection, y compris le contrôle du mouvement et de la lumière du jour - Travaux d'isolation - Dépenses faites dans le cadre d'une démarche « packaging 0 plastique » - Coûts liés à la flotte de véhicule hybride et électrique - Toute autre dépense liée à une politique RSE locale ou groupe. <p>CAPEX (Capital expenditure) verts Part des dépenses d'investissement liées à des actifs ou à des processus associés à des activités économiques pouvant être considérées comme durables sur le plan environnemental. Ces investissements sont immobilisés dans le bilan des filiales du groupe – sont éligibles sans être exhaustif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Investissements photovoltaïques - Investissements de restauration/ maintenance pour une amélioration énergétique

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 et les datacenters externes, 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.

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

Exercice clos le 31 mars 2022

A l'assemblée générale,

En notre qualité d'organisme tiers indépendant de votre société (ci-après « entité »), accrédité par le COFRAC sous le numéro 3-1049 et membre du réseau KPMG International comme l'un de vos commissaires aux comptes, nous avons mené des travaux visant à formuler un avis motivé exprimant une conclusion d'assurance modérée sur les informations historiques (constatées ou extrapolées) de la déclaration consolidée de performance extra-financière, préparées selon les procédures de l'entité (ci-après le « Référentiel »), pour l'exercice clos le 31 mars 2022 (ci-après respectivement les « Informations » et la « Déclaration »), établie de manière volontaire par votre Groupe, dans le respect des dispositions des articles L. 225-102-1, R. 225-105 et R. 225-105-1 du code de commerce.

Conclusion

Sur la base des procédures que nous avons mises en œuvre, telles que décrites dans la partie « Nature et étendue des travaux », et des éléments que nous avons collectés, nous n'avons pas relevé d'anomalie significative de nature à remettre en cause le fait que la Déclaration est conforme aux dispositions réglementaires applicables et que les Informations, prises dans leur ensemble, sont présentées, de manière sincère, conformément au Référentiel.

Préparation de la déclaration de performance extra-financière

L'absence de cadre de référence généralement accepté et communément utilisé ou de pratiques établies sur lesquels s'appuyer pour évaluer et mesurer les Informations permet d'utiliser des techniques de mesure différentes, mais acceptables, pouvant affecter la comparabilité entre les entités et dans le temps.

Par conséquent, les Informations doivent être lues et comprises en se référant au Référentiel dont les éléments significatifs sont présentés dans la Déclaration et disponibles sur demande au siège de l'entité.

Limites inhérentes à la préparation des Informations

Comme indiqué dans la Déclaration, les Informations peuvent être sujettes à une incertitude inhérente à l'état des connaissances scientifiques ou économiques et à la qualité des données externes utilisées. Certaines informations sont sensibles aux choix méthodologiques, hypothèses et/ou estimations retenues pour leur établissement et présentées dans la Déclaration.

Responsabilité de l'entité

Il appartient au Conseil d'administration :

- de sélectionner ou d'établir des critères appropriés pour la préparation des Informations ;
- 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 et par ailleurs les informations prévues par l'article 8 du règlement (UE) 2020/852 (taxonomie verte) ;

- ainsi que de mettre en place le contrôle interne qu'il estime nécessaire à l'établissement des Informations ne comportant pas d'anomalies significatives, que celles-ci proviennent de fraudes ou résultent d'erreurs.

La Déclaration a été établie en appliquant le Référentiel de l'entité tel que mentionné ci-avant.

Responsabilité de l'organisme tiers indépendant

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 historiques (constatées ou extrapolées) 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.

Comme il nous appartient de formuler une conclusion indépendante sur les Informations telles que préparées par la direction, nous ne sommes pas autorisés à être impliqués dans la préparation desdites Informations, car cela pourrait compromettre notre indépendance.

Il ne nous appartient pas de nous prononcer sur :

- le respect par l'entité des autres dispositions légales et réglementaires applicables (notamment en matière d'informations prévues par l'article 8 du règlement (UE) 2020/852 (taxonomie verte) et de lutte contre la corruption et l'évasion fiscale) ;
- la sincérité des informations prévues par l'article 8 du règlement (UE) 2020/852 (taxonomie verte) ;
- la conformité des produits et services aux réglementations applicables.

Dispositions réglementaires et doctrine professionnelle applicable

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 tenant lieu de programme de vérification et à la norme internationale ISAE 3000²⁴.

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 de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes relative à cette intervention.

Moyens et ressources

Nos travaux ont mobilisé les compétences de cinq personnes et se sont déroulés entre mars et juin 2022 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 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.

²⁴ ISAE 3000 (révisée) - Assurance engagements other than audits or reviews of historical financial information

Nature et étendue des travaux

Nous avons planifié et effectué nos travaux en prenant en compte le risque d'anomalies significatives sur les Informations.

Nous estimons que les procédures que nous avons menées en exerçant notre jugement professionnel nous permettent de formuler une conclusion d'assurance modérée :

- 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 2^{ème} 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, et
 - corroborer les informations qualitatives (actions et résultats) que nous avons considérées les plus importantes présentées en Annexe. Pour certains risques²⁵, nos travaux ont été réalisés au niveau de l'entité consolidante, pour les autres risques, des travaux ont été menés au niveau de l'entité consolidante et dans une sélection d'entités²⁶.
- 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 ou d'autres moyens de sélection, 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 contributrices et couvrent entre 19% et 100% des données consolidées sélectionnées pour ces tests ;

²⁵ Gestion des fournisseurs et prestataires ; Droits de l'Homme et Lutte contre la corruption et l'évasion fiscale.

²⁶ Kylotonn SAS ; Nacon SA.

- 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.

Les procédures mises en œuvre dans le cadre d'une mission d'assurance modérée sont moins étendues que celles requises pour une mission d'assurance raisonnable effectuée selon la doctrine professionnelle de la Compagnie nationale des commissaires aux comptes ; une assurance de niveau supérieur aurait nécessité des travaux de vérification plus étendus.

Paris-La Défense, le 21 juin 2022

KPMG S.A.

Fanny HOULLIOT
Associée
Sustainability Services

Stéphanie ORTGEA
Associée

Annexe

Informations qualitatives (actions et résultats) considérées les plus importantes

Politique de promotion interne des collaborateurs et résultats

Avantages sociaux et autres mesures en matière de développement du capital humain

Gouvernance en matière de sécurité

Démarche de prévention des risques auxquels pourraient être exposés les salariés au travail

Actions d'amélioration des conditions de travail

Mesures de réduction des consommations énergétiques

Actions en faveur du recyclage des déchets

Evaluation de l'empreinte carbone de l'activité et actions de réduction associées

Actions pour la prévention de la corruption

Engagements et dispositions prises en matière de respect par les fournisseurs et les sous-traitants des Droits de l'Homme, des Droits du Travail et de l'Environnement.

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

Effectif total en fin d'exercice et répartition par genre

Nombre d'heures de formation moyen par salarié

Rotation des effectifs genré et non genré

Taux d'absentéisme

Part des femmes à des fonctions de management

Pourcentage de collaborateurs handicapés

Taux de fréquence d'accidents du travail

Taux de gravité des accidents du travail

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

Emissions de CO₂ liées aux datacenters hébergés en externe

Emissions de CO₂ liées aux transports de marchandises

7. STRUCTURE ORGANISATIONNELLE

7.1 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.

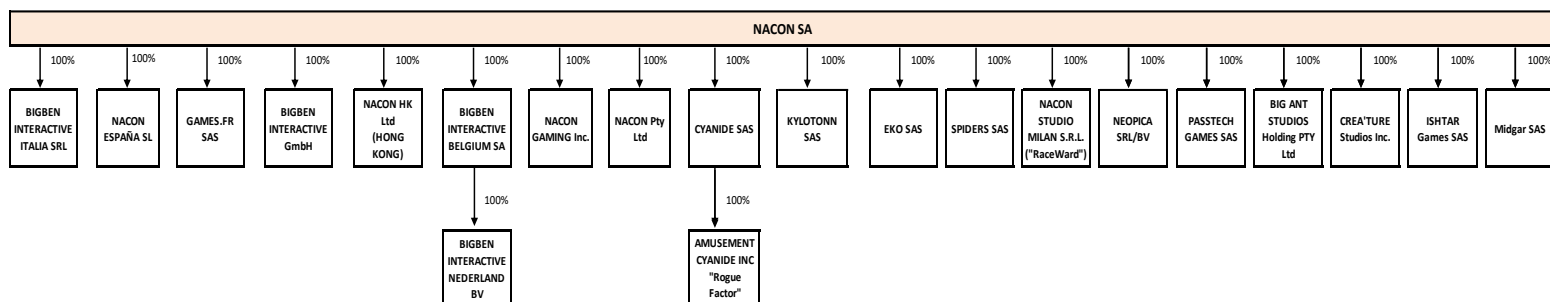
La composition actuelle du Groupe qui regroupe le développement, l'édition, la commercialisation et la distribution de logiciels de jeux vidéo en physique et en digital, ainsi que la conception, le développement, de fabrication et le négoce d'accessoires de jeux vidéo est le fruit d'une réorganisation 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



AU 31 MARS 2022



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.

7.2 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.

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.

Sociétés récemment 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.

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.

NEOPICA SRL/BV

NEOPICA est une société de droit belge ayant pour activité le développement de jeux vidéo.

NEOPICA a développé une soixantaine de jeux, dont nombre de casual games destinés à plaire au plus large public, en particulier les enfants, avant d'aborder des jeux plus complexes. Elle est aujourd'hui spécialisée dans les jeux de simulation (chasse) et les jeux de course.

Elle est détenue à 100 % par NACON SA depuis le 19 octobre 2020.

NACON STUDIO MILAN S.R.L

LUNAR GREAT WALL STUDIOS (connue sous le nom commercial RaceWard) est une *Società a responsabilità limitata* de droit italien.

Elle a pour activité le développement de jeux vidéo, notamment de simulations de sports mécaniques (jeux de courses auto et moto).

NACON SA est montée progressivement au capital pour en détenir l'intégralité à compter du 29 octobre 2021.

Le nom de la société a été modifié pour devenir NACON STUDIO MILAN S.R.L le 25 février 2022.

PASSTECH GAMES SAS

PASSTECH GAMES est une société par actions simplifiée de droit français.

Elle a pour activité le développement de jeux vidéo sur le genre de jeux d'action rogue-like.

Elle est détenue à 100 % par NACON SA depuis le 1er avril 2021.

BIG ANT STUDIOS Holding PTY Ltd

BIG ANT STUDIOS Holding est une *Proprietary Limited Company* de droit australien.

Le studio est connu pour ses franchises sportives de grande qualité telles que l'Australian Football League (AFL), Rugby League, le tennis et le cricket.

NACON SA a acquis le 3 mai 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio.

STUDIOS CREA-TURE INC

STUDIOS CREA-TURE INC est une société par actions de droit Québécois.

Le studio est spécialisé dans la création de jeux de simulation de sports, notamment de skateboarding.

NACON SA a acquis le 30 juillet 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio.

ISHTAR GAMES SAS

ISHTAR GAMES est une société par actions simplifiée de droit français, basée à Lille et à Bordeaux.

La société est spécialisée dans la création et la commercialisation de jeux dits « indépendants ».

NACON SA a acquis le 7 octobre 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio.

MIDGAR SAS

MIDGAR est une société par actions simplifiée de droit français.

La société est spécialisée dans la création de jeux de type J-RPG.

NACON SA a acquis le 7 février 2022 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio.

L'opération Daedalic Entertainment annoncée en février 2022, plus grande opération de croissance externe réalisée par le Groupe à aujourd'hui, a été concrétisée (closing) postérieurement à la clôture de l'exercice 2021/22.

7.3 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'approvisionnent ensuite en produits auprès de la société NACON SA.
- une convention de trésorerie est 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
- une convention de trésorerie a également été mise en place entre Nacon Gaming Inc et NACON SA; 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
- en produits audio par la société Bigben Interactive SA auprès de certaines filiales 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 de produits audio et mobile représentaient pour ces filiales de distribution au 31 mars 2022 : 4,9 M€ soit 3,1% 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.
- Bigben Espana refacture à la société 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 la société Nacon HK Ltd les services administratifs fournis par quelques salariés travaillant sur les deux sociétés.

8. 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 2020, 31 mars 2021 et au 31 mars 2022. 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 2022, avec les états financiers du Groupe et les notes annexes aux états financiers présentés à la section 19.2.8 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. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Résultat opérationnel courant	19 003	32 531	22 620
Amortissements des immobilisations	25 626	27 771	25 741
EBITDA	44 629	60 302	48 361

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 19.2.2.

La lecture des indicateurs alternatifs de performance de NACON se fait soit en lecture directe des données comptables (Marge brute) ou leur réconciliation apparaît juste en dessous des tableaux concernés (pour l'EBITDA ou pour les indicateurs bilanciaux).

8.1 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 8 (Marge brute) ou juste en dessous (EBITDA).

Au-delà des comptes consolidés, figurent également en section 19 du présent document d'enregistrement universel les comptes sociaux de NACON clos au 31 mars 2022, le rapport d'audit portant sur lesdits comptes sociaux figurant lui en section 19.5.

8.1.1 Evolution de l'activité

Performance par métiers

en milliers d'euros	Cumul 12 mois			Contribution		
	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Chiffre d'Affaires	155 912	177 834	129 427	100%	100%	100%
dont Accessoires	96 575	103 119	52 596	62%	58%	41%
Jeux physiques	14 610	18 407	21 825	9%	10%	17%
Jeux digitaux	39 830	50 633	48 940	26%	28%	38%
Autres	4 897	5 676	6 067	3%	3%	5%

La catégorie « Autres » comprend les ventes Mobile et Audio des filiales allemande, belge, italienne et Games.fr. Ces filiales distribuent auprès de leurs clients, en sus des produits NACON, les accessoires pour téléphone portable de Bigben Connected SAS (câbles, coques et écrans de protection, etc.) et les produits Audio de Bigben Interactive SA (enceintes bluetooth, barres de sons, etc).

Au titre de son exercice 2021/22, NACON enregistre un chiffre d'affaires en baisse de -12,3%. Le chiffre d'affaires annuel au titre de l'exercice 2021/22 s'établit à 155,9 M€, contre 177,8 M€ lors de l'exercice précédent :

- L'activité Accessoires a réalisé un chiffre d'affaires qui reste élevé, à 96,6 M€, contre 103,1 M€ (exercice record). L'activité est en baisse limitée de -6,3%. Rappelons que l'exercice 2020/21 avait été marqué par l'intégration des activités de casques premium RIG®, avec une contribution très forte à l'activité du fait des confinements intervenus aux Etats-Unis. Cette activité souffre ainsi d'un effet de base exigeant, et se tasse sur l'exercice 2021/22. En ce qui concerne les produits historiques du Groupe, la performance reste élevée, avec notamment les bonnes ventes des manettes officielles pour PlayStation® 4 et Xbox Series X/S et les lancements réussis des produits *Revolution X Pro Controller*, *MG-X* et *Pro Compact* dédiés à l'environnement MICROSOFT.
- L'activité Jeux vidéo est elle en baisse plus sensible, affectée par le décalage de 4 jeux en fin d'exercice, dont en particulier 2 jeux importants pour le Groupe, à savoir *Vampire : The Masquerade®- Swansong* et *Blood Bowl 3®*. Ainsi, le chiffre d'affaires Jeux s'élève à 54,4 M€ lors de l'exercice 2021/22, en baisse de -21,2% par rapport à l'exercice 2020/21. Il convient toutefois de noter la bonne tenue des ventes du back catalogue qui s'établissent à 28,7 M€, contre 31,0 M€ lors de l'exercice précédent, ainsi que la bonne performance des franchises historiques de NACON, notamment *Rugby 22*, *WRC 10*, *Cricket 22* (titre issu du rachat de BigAnt Studios en mai 2021) ou encore *Pro Cycling Management / Tour de France 2021*.

Conformément à sa stratégie présentée lors de son introduction en bourse et de sa levée de fonds en mars 2020, NACON a poursuivi de manière active sa stratégie de développement avec sur l'exercice écoulé, en particulier en matière de croissance externe avec les acquisitions de Passtech Games (France / avril 2021), de BigAnt Studios (Australie / mai 2021), de Crea-Ture Studios (France / juillet 2021), de Ishtar Games (France / octobre 2021), de Midgar Studio (France / février 2022) et de Deadalic Entertainment (Allemagne / avril 2022).

Pour rappel, l'exercice 2020/21 avait été marqué en particulier par :

- l'implantation réussie de NACON aux Etats-Unis avec le déploiement des Accessoires de la marque RIG®,
- la signature de l'accord de licence majeur avec MICROSOFT pour le développement et la commercialisation d'accessoires en particulier pour la Xbox® Series X|S.

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. 2022	mar. 2021	mar. 2020
1 ^{er} trimestre	33,7	38,0	30,5
2 ^{ème} trimestre	39,3	48,6	33,2
1^{er} semestre	73,0	86,6	63,7
3 ^{ème} trimestre	51,2	48,6	40,5
4 ^{ème} trimestre	31,7	42,6	25,2
TOTAL	155,9	177,8	129,4

Au cours de l'exercice écoulé, la performance du Groupe a été régulièrement en retrait, sauf en ce qui concerne le 3^{ème} trimestre, avec alors une légère hausse de l'activité de 5,2% sur cette période. Comme déjà évoqué, cette baisse globale du volume d'affaires est surtout le fait d'une contribution moins importante de l'activité Jeux vidéo, le calendrier de sorties ayant été plus faible qu'attendu, avec notamment le décalage de quatre jeux (*Vampire : The Masquerade*[®]– *Swansong*, *Blood Bowl 3*[®], *Train Life* et *Hotel Life*) décidé en fin d'exercice, et ce afin de les améliorer et qu'ils puissent correspondre au standard de qualité souhaité par NACON.

In fine, sur l'exercice 2021/22, NACON réalise un chiffre d'affaires de 155,9 M€, en baisse de -12,3% par rapport aux 177,8 M€ réalisés lors de l'exercice précédent.

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

en milliers d'euros	Cumul 12 mois		Contribution	
	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2022	mar. 2021
Chiffre d'Affaires	155 912	177 834	100.0%	100.0%
dont : <i>France</i>	21 112	28 939	13,5%	16,3%
<i>Export</i>	134 799	148 895	86,5%	83,7%

Chiffre d'Affaires Export par zone Géographique	134 799	148 895	100.0%	100.0%
<i>Europe</i>	71 565	85 338	53,1%	57,3%
<i>Amérique du Nord</i>	46 963	50 632	34,8%	34,0%
<i>Asie</i>	15 959	12 599	11,8%	8,5%
<i>Afrique</i>	313	327	0,2%	0,2%

Information sectorielle :

NACON propose une large gamme de jeux vidéo et d'accessoires Gaming répondant aux besoins de son marché.

Dans le cadre de la réorganisation du Groupe et de la filialisation de l'activité Gaming au sein de la société NACON au cours de l'exercice 2019/20, 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 titres des autres filiales de Gaming ont été transférés à NACON.

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 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 au paragraphe 8.2 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.

8.1.2 Evolution probable et activités de R&D

Guidance - Exercice en cours et moyen terme

La société anticipe pour l'exercice 2022/23 un chiffre d'affaires supérieur à 250 M€ et cible une Marge Opérationnelle Courante supérieure à 50 M€.

Se référer à la section 11.1 du présent document.

La guerre en Ukraine n'a eu que très peu de répercussions sur le Groupe Nacon : le Groupe n'a en effet aucune relation commerciale avec des fournisseurs ou des studios basés en Ukraine ou en Russie et moins de 1% du chiffre d'affaires de Nacon se fait avec la Russie.

En revanche, la pénurie des composants semi-électroniques déjà présente depuis le début de la crise sanitaire du Covid-19 s'est aggravée avec la guerre en Ukraine qui a bloqué la route de la soie, obligeant les importateurs de produits asiatiques à avoir recours au transport maritime et aérien, générant ainsi des délais et coûts supplémentaires.

Le Groupe qui avait anticipé ses approvisionnements a peu été affecté par la crise des composants en 2021 et 2022. En revanche, il a été impacté par les ruptures de stock des produits de ses clients (consoles de jeux Sony et Microsoft) auxquels ses accessoires sont destinés. Il n'a pu vendre ainsi en fin d'exercice la totalité des produits en stock qu'il comptait vendre. Le Groupe dispose de peu de visibilité sur la tendance des approvisionnements de ses clients lors des prochains mois.

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.

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 2021 et 2022, 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 2021 à 48,5 M€ et à 58,0 M€ sur l'exercice clos au 31 mars 2022.

Enfin, depuis l'acquisition de studios de développement, 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 2022 de 2,5 M€.

8.2 RÉSULTATS OPERATIONNELS

8.2.1 Analyse du résultat opérationnel courant

(en k€)	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Chiffre d'affaires	155 912	177 834	129 427
Achats consommés	(78 077)	(84 342)	(50 377)
Marge brute	77 835	93 493	79 050
Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires	49,9%	52,6%	61,1%
Autres produits opérationnels	1 512	1 189	705
Autres achats et charges externes	(18 803)	(18 047)	(19 272)
Impôts et Taxes	(550)	(438)	(702)
Charges de Personnel	(14 530)	(14 954)	(10 985)
Autres charges opérationnelles	(832)	(1 035)	(436)
Résultats sur cessions d'actifs non courants	(2)	95	
EBITDA	44 629	60 302	48 361
Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires	28,6%	33,9%	37,4%
Amortissements des immobilisations	(25 626)	(27 771)	(25 741)
Résultat opérationnel courant	19 003	32 531	22 620
Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires	12,2%	18,3%	17,5%

Après un exercice 2020/21 exceptionnel, NACON affiche un chiffre d'affaires global de 155,9 M€, en baisse tangible de -12,3 %, en particulier en raison d'un calendrier de sorties en édition de jeux vidéo moins dense.

Cette contraction de l'activité combinée à une évolution défavorable du mix d'activités induit une diminution relativement importante du résultat opérationnel courant qui ressort à 19,0 M€ lors de l'exercice (12,2 % du chiffre d'affaires), contre 32,5 M€ (18,3 % du chiffre d'affaires) lors de l'exercice précédent. Ainsi, en valeur, le résultat opérationnel courant se contracte de -41,6 %.

L'évolution du mix d'activités en défaveur du segment Jeux (34,9 % du chiffre d'affaires en 2021/22 contre 38,8 % du chiffre d'affaires en 2020/21) se poursuit, et induit mécaniquement une nouvelle réduction du taux de marge brute : celui-ci s'élève à 49,9 % au titre du dernier exercice, contre 52,6 % lors de l'exercice 2020/21. Ainsi, en valeur, la marge brute se tasse sensiblement de -16,7 % pour représenter 77,8 M€ contre 93,5 M€ il y a un an.

Au-delà de la contraction de la marge brute :

- la légère progression des charges externes (+4,2 % en valeur) ;
- la légère baisse des charges de personnel (-2,8 %), soit 14,5 M€ en valeur certes, mais en hausse en valeur relative (9,3 % du chiffre d'affaires 2021/22, contre 8,4 % du chiffre d'affaires lors de l'exercice précédent), étant rappelé 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 ; et enfin
- des dotations aux amortissements des immobilisations pour un montant de 25,6 M€ (soit 16,4 % du chiffre d'affaires, contre un niveau relatif de 15,6 % du chiffre d'affaires en 2020/21)

expliquent la baisse relativement importante du taux de rentabilité de NACON au cours de l'exercice 2021/22.

Le niveau de dotations aux amortissements des immobilisations pour un montant de 25,6 M€ lors de l'exercice 2021/22 (en baisse) tient compte en particulier du décalage de certains jeux importants sur l'exercice 2022/23 en cours. NACON maintient sa stratégie d'investissement dans ce domaine, son objectif restant une montée en puissance de la qualité des jeux vidéo développés (hausse des coûts de développement et du nombre de titres), et donc in fine une augmentation de la taille et de la valeur de son catalogue.

Ainsi, l'EBITDA du Groupe s'établit à 44,6 M€ au 31 mars 2022, en décroissance de -26,0 % par rapport au 31 mars 2021. Le taux d'EBITDA ressort à 28,6 % du chiffre d'affaires, soit une baisse de -5,3 points par rapport au 31 mars 2021.

8.2.2 Résultat opérationnel non courant

(en k€)	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Résultat opérationnel courant	19 003	32 531	22 620
<i>Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires</i>	<i>12,2%</i>	<i>18,3%</i>	<i>17,5%</i>
Plans d'actions gratuites et stock-options	(4 862)	(5 057)	(2 038)
Autres éléments opérationnels non récurrents	(794)		0
Quote-part de résultat des sociétés MEE	0		(1)
Résultat opérationnel	13 347	27 474	20 580

Les éléments non récurrents se composent essentiellement en cet exercice 2021/22 de la charge IFRS 2 de la juste valeur des plans en cours de droits à actions gratuites attribuées aux salariés et mandataires sociaux du Groupe par NACON du fait des nouveaux droits à actions gratuites attribués aux salariés et mandataires sociaux des studios de développement nouvellement acquis.

A noter également un montant de 0,8 M€ placé en élément opérationnel non-récurrent au cours de l'exercice 2021/22, charge correspondant notamment à une provision pour risques sur litiges de 500 K€ comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2022.

9. TRESORERIE ET CAPITAUX

Les éléments financiers présentés dans cette section sont issus des comptes combinés et consolidés annuels du Groupe établis conformément aux normes IFRS telles qu'adoptées dans l'Union pour les exercices clos aux 31 mars 2020, 31 mars 2021 et 31 mars 2022. 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 2022, avec les états financiers du Groupe et les notes annexes aux états financiers présentés à la section 19 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 19.2.1.

9.1 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. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Actifs non courants	241 470	133 538	105 758
Actifs courants	170 782	183 974	193 775
TOTAL ACTIF	412 252	317 512	299 533
Total des capitaux propres	228 407	210 467	187 621
Passifs non courants	111 255	41 035	53 081
Passifs courants	72 590	66 009	58 831
Total Passif et Capitaux Propres	412 252	317 512	299 533

Actifs non courants :

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Goodwill	96 742	31 150	29 072
Droit d'utilisation	8 275	4 652	3 512
Autres immobilisations incorporelles	129 136	91 248	68 154
Immobilisations corporelles	2 528	1 762	1 006
Titres mis en équivalence	0	0	43
Autres actifs financiers	1 735	1 107	1 073
Actifs d'impôts différés	3 054	3 618	2 897
Actifs non courants	241 470	133 538	105 758

Le poste des actifs non courants a augmenté de manière significative, d'un montant de 107,9 M€ entre le 31 mars 2021 et le 31 mars 2022. Ceci s'explique en particulier du fait de la réalisation de nombreuses acquisitions sur la période (*Passtech Games, Crea-Ture Studios, Ishtar Games, Midgar Studio* mais surtout l'opération *Big Ant Studios*) avec une hausse du poste des goodwills de 65,6 M€, ainsi que du fait de la progression du portefeuille de jeux détenus (catalogue et jeux en développement, avec une hausse des autres immobilisations incorporelles de 37,9 M€).

Pour rappel, l'opération portant sur Deadalic Entertainment a été, elle, réalisée postérieurement à la clôture.

Il est ainsi rappelé que les actifs non courants du Groupe présentent aujourd'hui des goodwills de l'ordre de 96,7 M€ relatives aux acquisitions des studios de développement de jeux récemment acquis.

Les autres immobilisations incorporelles correspondent essentiellement aux coûts de développement de jeux vidéo.

Actifs courants :

<i>en milliers d'euros</i>	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Stocks	32 850	25 046	27 417
Créances clients	37 918	47 017	39 529
Autres débiteurs	11 691	10 214	11 763
Actifs d'impôts exigibles	6 174	4 951	4 137
Trésorerie et équivalents de trésorerie	82 148	96 746	110 929
Actifs courants	170 782	183 974	193 775

L'augmentation du poste des actifs courants (hors trésorerie) reste très faible (+1,4 M€) et résulte de la hausse des stocks de produits, stocks qui s'élèvent à 32,8 M€ au 31 mars 2022 (+31,2 % comparé au 31 mars 2021). Cette évolution est à mettre en regard des difficultés d'approvisionnement et de certaines pénuries de composants ayant poussé le Groupe à engager plus de moyens sur ce sujet. Dans le même temps, la baisse des créances clients (-9,1 M€ pour atteindre 37,9 M€) et la quasi stabilité des autres débiteurs (+1,5 M€ pour atteindre 11,7 M€) permettent à NACON de mettre en avant un niveau d'actifs courants sous contrôle.

La trésorerie et équivalents de trésorerie s'élèvent à 82,1 M€ au 31 mars 2022, contre 96,7 M€ au 31 mars 2021. Pour mémoire, NACON avait bénéficié lors de l'exercice 2019/20 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 2021/22 et après la réussite de son introduction en bourse lors de l'exercice 2019/2020 comme rappelé ci-dessus, NACON n'a pas réalisé d'opération de financement en fonds propres, mais s'est orienté vers la mise en place de financements bancaires à moyen terme pour accompagner sa politique de croissance externe, et ce à hauteur de 52,5 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 peut avoir recours à des emprunts pour financer les coûts de développement de ses jeux ainsi que pour financer ses acquisitions.

Depuis fin 2016, pour mémoire, pour financer son Besoin en Fonds de Roulement, ses coûts de développement et l'acquisition de studios de développement (*Kylotonn*, *Cyanide*, *Eko Software* et *Spiders*) des emprunts à moyen terme avaient été initialement souscrits par Bigben Interactive pour un montant d'environ 62 M€, emprunts qui avaient été transférés à la Société (en octobre 2019 lors de l'apport partiel d'actifs).

Compte tenu de nouveaux emprunts souscrits par NACON depuis le transfert, mais aussi de l'amortissement partiel desdits emprunts, le Groupe affiche au 31 mars 2022 un montant de 92,5 M€ de passifs financiers, dont 26,8 M€ à court terme.

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 2021/22, les studios du Groupe ont ainsi bénéficié d'un crédit impôt jeux vidéo à hauteur de 2,5 M€.

Chiffres clés des trois derniers exercices portant sur la situation de trésorerie nette

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Trésorerie et équivalents de trésorerie	82 148	96 746	110 929
Endettement financier brut	92 508	54 800	68 140
Trésorerie nette / Endettement financier net	(10 359)	41 946	42 789
Ratio de Gearing	4,5%	-19,9%	-22,8%
Trésorerie nette / Endettement financier net	10 359	(41 946)	(42 789)
EBITDA	44 629	60 302	48 361
Levier net (Endettement Net / EBITDA)	0,2	-0,7	-0,9

9.2 FLUX DE TRÉSORERIE

en k€	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Capacité d'autofinancement	44 296	59 959	48 725
Variation du BFR	(8 737)	3 676	(23 067)
Impôt sur le résultat payé	(3 176)	(7 971)	(3 046)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	32 383	55 664	22 613
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(81 349)	(53 696)	(41 499)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	35 280	(15 582)	125 338
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie	(13 122)	(13 814)	106 432
Trésorerie à l'ouverture	94 784	108 721	2 289
Trésorerie à la clôture	81 784	94 906	108 721

9.2.1 Flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation

en k€	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles			
Résultat de la période	9 962	18 297	15 300
<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	0	0	1
• Part revenant aux minoritaires	11	(51)	(44)
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur	25 626	27 771	25 741
• Variation des provisions	272	368	41
• Résultat net du financement	791	968	944
• Plus et moins-values de cessions	3	(83)	
• Autres produits et charges sans incidence financière	4 135	4 967	2 038
• Charge d'impôt	3 497	7 721	4 704
Capacité d'autofinancement	44 296	59 959	48 725
Stocks	(7 623)	2 287	(6 968)
Créances d'exploitation	8 474	(6 854)	(13 905)
Dettes d'exploitation	(9 588)	8 243	(2 194)
Variation du BFR	(8 737)	3 676	(23 067)
Trésorerie liée aux activités opérationnelles	35 559	63 635	25 658
Impôt sur le résultat payé	(3 176)	(7 971)	(3 046)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES	32 383	55 664	22 613

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2022, les flux de trésorerie provenant des activités d'exploitation, positifs après impôts et intérêts payés, sont en baisse et s'établissent à 32,4 M€ au 31 mars 2022, contre 55,7 M€ au 31 mars 2021 (- 41,8 %).

Cette évolution s'explique principalement par :

- une capacité d'autofinancement en recul marqué (- 26,1 %), évolution cohérente avec la décroissance des résultats opérationnels du Groupe. NACON affiche ainsi une capacité d'autofinancement de 44,3 M€ au 31 mars 2022, contre 60,0 M€ lors de l'exercice précédent,
- l'évolution du besoin en fonds roulement qui induit une consommation de trésorerie à hauteur de 8,7 M€ au 31 mars 2022, principalement sous l'effet d'une hausse des stocks

de 7,6 M€ (l'évolution à la baisse des créances d'exploitation neutralisant l'impact de la réduction des dettes d'exploitation).

9.2.2 Flux de trésorerie provenant des activités d'investissement

en k€	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement			
Acquisition d'immobilisations incorporelles	(57 410)	(50 982)	(33 436)
Acquisition d'immobilisations corporelles	(1 347)	(1 203)	(477)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles	6	97	0
Acquisition d'actifs financiers	(580)	(62)	(549)
Cession d'immobilisations financières	20	52	3
Dividendes reçus			0
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	(22 039)	(1 598)	(7 040)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT	(81 349)	(53 696)	(41 499)

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2022, les flux de trésorerie provenant des activités d'investissement s'établissent à (81,3 M€), contre (53,7 M€) au 31 mars 2021.

Cette évolution à la hausse s'explique principalement par :

- la poursuite de la montée en puissance des efforts de NACON sur le développement de jeux,
- les montants nets décaissés (22,0 M€ au 31 mars 2022) pour les acquisitions des studios *Passtech Games*, *BigAnt Studios*, *Crea-Ture Studios*, *Ishtar Games* et *Midgar Studio* au 31 mars 2022.

Pour rappel, l'opération portant sur *Daedalic Entertainment* a été elle réalisée postérieurement à la clôture.

9.2.3 Flux de trésorerie provenant des activités de financement

en k€	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2020
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Augmentation des capitaux propres			102 975
Cession / Acquisition d'actions popres	(94)	(30)	
Intérêts payés	(793)	(987)	(903)
Diminution des dettes sur loyers	(1 982)	(1 613)	(1 241)
Encaissements provenant d'emprunts	54 661	0	34 744
Remboursements d'emprunts ou dettes financières	(16 512)	(12 952)	(10 235)
Autre	(1)		(1)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	35 280	(15 582)	125 338

Au titre des comptes de l'exercice clos au 31 mars 2022, les flux de trésorerie provenant des activités de financement s'établissent à 35,3 M€, contre (15,6 M€) au 31 mars 2021.

Cette évolution s'explique principalement par la mise en place de nouveaux financements bancaires à moyen terme accompagnant la politique de croissance externe menée par le Groupe (contribution à hauteur de 52,5 M€, contre des remboursements d'emprunts réalisés durant la même période pour un montant de 16,5 M€), les autres mouvements étant peu significatifs à l'échelle du Groupe.

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

9.3.1 Structure de financement

Au 31 mars 2022, la structure de financement du Groupe se présente comme suit :

- des capitaux propres part du Groupe de 228,4 M€,
- un endettement financier net désormais positif à hauteur de 10,4 M€ (contre une position de trésorerie nette de 41,9 M€ à la clôture de l'exercice précédent), tenant compte d'une trésorerie disponible de 82,1 M€ pour un volume de dettes financières de 92,5 M€.

Pour mémoire, la réussite lors de l'exercice 2019/20 de l'augmentation de capital de la Société dans le cadre de son admission sur Euronext participe largement à cette situation solide de ces agrégats, NACON ayant levé pour rappel 103,0 M€ lors de l'opération en mars 2020.

Comme déjà indiqué, pour accompagner sa politique offensive en termes de croissance externe, le Groupe a levé des nouveaux financements bancaires à hauteur de 52,5 M€ au cours de l'exercice 2021/22.

9.3.2 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

Pour mémoire, depuis octobre 2019 et l'apport partiel d'actifs réalisé par BIGBEN INTERACTIVE au bénéfice de la Société, NACON, en son nom propre, avait obtenu la mise en place de crédits moyen-terme afin de financer son Besoin en Fonds de Roulement, ses coûts de développement et ses acquisitions de l'activité Gaming.

Avec la réussite début 2020 de son introduction en bourse et la levée de 103,0 M€, la Société n'avait pas jugé nécessaire la mise en place de nouveaux emprunts au cours de l'exercice 2020/21, ses investissements (acquisition de *Neopica* et développements de jeux) ayant été financés en fonds propres.

Au cours du derniers exercice 2021/22, le Groupe a multiplié les opérations d'acquisitions (5 opérations annoncées durant l'exercice) et a poursuivi ses efforts en matière de développement de nouveaux jeux. Ainsi, NACON a mis en place de nouveaux financements bancaires pour un montant de 52,5 M€ durant l'exercice.

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.

9.4 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.

9.5 SOURCES DE FINANCEMENT NÉCESSAIRES À L'AVENIR

Avec la réussite de son opération d'introduction en bourse début 2020 et la levée de fonds pour un montant net de 103,0 M€ réalisée concomitamment, ainsi que le maintien d'une situation financière très solide (trésorerie brute disponible de 82,1 M€ au 31 mars 2022), NACON considère aujourd'hui disposer des ressources financières pour déployer sereinement son plan stratégique à horizon 2023.

Ainsi, le Groupe est en mesure de déployer sa stratégie devant lui permettre d'atteindre un niveau de chiffre d'affaires pour son exercice 2022/23 de 250 M€ pour un niveau de résultat opérationnel courant supérieur à 50 M€, tendances que le Groupe a divulgué récemment aux marchés dans le cadre de la communication de ses résultats annuels au 31 mars 2022. (se reporter à la section 10 du présent URD).

10. 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+.

11. TENDANCES

11.1 PRINCIPALES TENDANCES DEPUIS LE DÉBUT DE L'EXERCICE EN COURS

Lors de l'annonce par la Société de ses résultats au titre de l'exercice 2021/22, NACON a par ailleurs mis en avant des perspectives favorables pour l'exercice en cours 2022/23.

Après un exercice de transition marqué par un contexte économique mondial inédit, NACON tirera profit en 2022/23 des investissements importants consentis ces dernières années.

Du fait de la forte activité éditoriale prévue sur l'ensemble de l'exercice (*Vampire : The Masquerade®-Swansong*, *The Lord of the Rings Gollum*, *Steelrising*, *Session Skate Sim*,...), les ventes seront en forte croissance avec un premier trimestre en nette hausse.

NACON a décidé de décaler *Test Drive Unlimited Solar Crown* au prochain exercice pour parfaire la qualité tout en visant une sortie uniquement sur PC, PlayStation® 5 et Xbox® Series X|S. Ce décalage ne remet pas en cause les objectifs annuels et devrait assurer une poursuite de la croissance sur l'exercice 2023/24.

L'activité Accessoires reste pour l'instant pénalisée par la pénurie de composants au niveau mondial mais verra la sortie de plusieurs nouveaux produits au 3^{ème} trimestre 2022/23.

Dans ce contexte, NACON anticipe de réaliser sur l'exercice 2022/23 un chiffre d'affaires supérieur à 250 M€ avec une marge opérationnelle courante supérieure à 50 M€.

Après les acquisitions de *Midgar Studio* et de *Daedalic Entertainment*, NACON poursuivra sa stratégie de croissance externe afin de conforter sa capacité à développer en interne de nouveaux jeux de qualité.

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

Se référer au paragraphe 8.1.2. concernant les implications de la crise sanitaire du Covid-19 (Coronavirus) ainsi que celles relevant de la guerre en Ukraine et les problématiques d'approvisionnement liées

12. PREVISIONS OU ESTIMATIONS DU BENEFICE

Les prévisions pour l'exercice clos le 31 mars 2023 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.

12.1 HYPOTHESES

Le Groupe a construit ses prévisions pour l'exercice clos le 31 mars 2023 conformément aux méthodes comptables appliquées dans les comptes consolidés du Groupe pour l'exercice clos le 31 mars 2022.

Ces prévisions reposent principalement sur les hypothèses suivantes pour l'exercice clos le 31 mars 2022 :

- l'absence de changement significatif dans le périmètre de consolidation par rapport au périmètre de consolidation au 31 mars 2022, en dehors de la réalisation effective de l'acquisition du studio *Daedalic Entertainment*,
- 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,
- le rebond tangible attendu de l'activité, après un exercice 2021/22 de transition, notamment la poursuite de l'attractivité des jeux édités par NACON (avec en particulier un pipe de sorties très dense pour l'exercice 2022/23) et des marques Nacon® et RIG™ 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.

12.2 PREVISIONS DU GROUPE POUR L'EXERCICE CLOS LE 31 MARS 2023

La Société anticipe pour l'exercice 2022/23 un chiffre d'affaires supérieur à 250 M€ et cible une Marge Opérationnelle Courante supérieure à 50 M€.

13. 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 13 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.

13.1 DIRIGEANTS ET ADMINISTRATEURS

13.1.1 Direction Générale

13.1.1.1 *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. 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.

13.1.1.2 *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. 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.

13.1.1.3 *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 ²⁷
Laurent HONORET	Directeur Général Délégué	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020 ⁽¹⁾ Echéance du mandat : indéterminée	Administrateur de NACON Pty Ltd Administrateur de Big Ant Holdings Pty Ltd

²⁷ 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.

13.1.2 Le Conseil d'administration de NACON

13.1.2.1 Membres du Conseil d'administration

Le Conseil d'administration de la Société, est composé de neuf membres depuis l'assemblée générale du 30 juillet 2020. Parmi les neuf membres du Conseil d'administration, deux sont considérés par la Société comme des administrateurs indépendants au regard des conditions définies par le Code de gouvernance Middlenext.

Le tableau ci-dessous présente la composition du conseil d'administration à la date du Document d'enregistrement, ainsi que les mandats des membres du conseil d'administration de la Société au cours des cinq dernières années :

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 de Nacon HK Ltd (Hong Kong) . Gérant de AF Invest SPRL . Administrateur de Big Ant Holdings Pty Ltd, Big Ant Studios Operations Pty Ltd, Big Ant Studios Pty Ltd, 1UP Distribution Pty Ltd, Big Ant Studios Licensing Pty Ltd, Magnus Formica Studios Melbourne Pty Ltd (Ringside Entertainment Pty Ltd, Magnus Formica Studios Pty Ltd, Eastside Corporation Pty Ltd , B.A.S Melbourne Pty Ltd. Administrateur de NACON Pty Ltd Mandats échus au cours des 5 derniers exercices . Président SAS Modelabs Group . Président SAS World GSM . Administrateur Bigben Interactive Belgium SA (Benelux)
Sébastien BOLLORÉ Tour Bolloré 31-32, quai de Dion-Bouton 92811 Puteaux Cedex	Administrateur (représentant de Nord Sumatra, actionnaire principal de la société Bigben Interactive)	1 ^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026	Néant	Mandats au sein de sociétés françaises : - Mandats exercés au sein du Groupe Bolloré . Directeur du développement . Président d'Omnium Bolloré . Administrateur de Bolloré SE, Bolloré Participations SE, Financière V, Omnium Bolloré, Société Industrielle et Financière de l'Artois et Compagnie de l'Odet. . Représentant permanent de Plantations des Terres Rouges au Conseil de Compagnie du Cambodge . Membre du Conseil de Surveillance de Sofibol - Autres fonctions et mandats : . 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 . Director de Bolloré Services Australia Pty Ltd . <i>Autres fonctions et mandats :</i> . 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 . Administrateur de Blue Solutions. . Chairman et Director de Blue LA Inc.
<p>Jacqueline De Vrieze</p> <p>Siège social de la Société</p>	Administrateur	<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>	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>64 rue Fondary 75 015 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>	Néant	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Présidente d'Antigone Advisory . Administrateur d'Alchimie <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Administrateur de Bigben Interactive . Présidente de Trusteam Lab
<p>Sylvie Pannetier</p> <p>Siège social de la Société</p>	Administrateur	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020 Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Trésorière (salarié)</p> <p>Membre du comité d'audit</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <p>Administrateur de Bigben Interactive</p> <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>Jean-Christophe Thiery</p> <p>Canal + 50 rue Camille Desmoulins 92863 Issy-les-Moulineaux Cedex 9</p>	Administrateur (représentant de Nord Sumatra, actionnaire principal de la société Bigben Interactive)	<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>	Néant	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Au sein du Groupe Canal + : . Président et membre du Conseil de Surveillance de la SA Groupe Canal+, . Gérant de la SNC SESI (Cnews). . Au sein du Groupe Bolloré : . Président et Directeur Général et membre du Comité de Direction de Bolloré Telecom, . Président de Compagnie de Treboul . Président de Rivaud Loisirs Communication . Président de Bolloré Media Régie . Président du Conseil d'Administration et administrateur de Matin Plus . Membre du Comité Stratégique de 2^{ème} Regard. . <i>Autres fonctions et mandats :</i> . Administrateur de Gameloft SE . 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> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Au sein du Groupe Canal + :</i> . Président et membre du Directoire de la SA Groupe Canal + - Président et membre du Conseil de Surveillance de la SAS Studio Canal - Président et Administrateur du Conseil d'Administration de la SA Société d'Édition de Canal + - <i>Au sein du Groupe Bolloré</i> . Président Directeur Général et administrateur de Bolloré Média Digital. . Président de Bolloré Média Régie. . Représentant permanent de Société Industrielle et Financière de l'Artois au Conseil d'administration de Rivaud Innovation
<p>Richard Mamez</p> <p>6 Avenue de New York, 75 016 Paris</p>	Administrateur Indépendant	<p>1^{ère} nomination : 22 janvier 2020</p> <p>Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026</p>	<p>Néant</p> <p>Membre du comité d'audit</p>	<p>Mandats au sein de sociétés françaises :</p> <p>Président SAS TPI</p> <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <p>Administrateur de Bigben Interactive Pdt SAS Groupe Berger Gérant SARL Opus Musique Pdt de Parfum SAS Pdt d'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> <p>Nicolas Parpex</p> <p>Représentant permanent de Bpifrance Investissement</p> <p>Nicolas Parpex, En nom propre</p>	Administrateur	<p>1^{ère} nomination : 30 juillet 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"> . 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, . Membre du Comité de surveillance de PLAYTIME . Président du Comité de surveillance de BELENOS . Censeur au Comité stratégique de The Dubbing Brothers Company <p>Mandats au sein de sociétés étrangères :</p> <p>Néant</p> <p>Mandats échus au cours des 5 derniers exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Censeur au Conseil d'Administration de Nacon. . Membre et censeur du Comité stratégique de BRUT. . Membre du Conseil de surveillance de BUFFET GROUP

Anne Badot Janssen	Administrateur	1 ^{ère} nomination : 30 juillet 2020	Directrice Financière (salarié)	Mandats au sein de sociétés françaises : Néant
Siège social de la Société		Echéance du mandat d'administrateur : AG statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 mars 2026		Mandats au sein de sociétés étrangères : Néant
				Mandats échus au cours des 5 derniers exercices : Présidente SASU ABJ Immo

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 Middlednext.

Il n'y a eu aucune évolution des mandats des membres du Conseil d'administration au cours de l'exercice clos le 31 mars 2022.

13.1.2.2 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 cinq hommes et quatre femmes, soit 44% et 56% des membres du conseil d'administration. Par conséquent, la composition du conseil d'administration sera conforme aux dispositions de l'article précité.

13.1.2.3 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 Middlednext. 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 avait, 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. Cette qualification a été renouvelée le 25 avril 2022 à l'issue de l'évaluation par le Conseil d'Administration.

13.1.2.4 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 figurerait pas à l'ordre du jour.

13.1.2.5 Déontologie des membres du Conseil

Conformément à la recommandation N°1 du code Middlenext, chaque administrateur est sensibilisé aux responsabilités qui lui incombent au moment de sa nomination et est encouragé à observer les règles de déontologie relatives à son mandat et notamment :

- la recherche de l'exemplarité implique, à 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.

13.1.2.6 Biographie des administrateurs

Conformément à la recommandation n°8 du code Middlenext, 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. Il a été nommé administrateur de la société Nacon le 22 janvier 2020.

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 depuis sa nomination par l'assemblée générale le 30 septembre 2003. Elle a été nommée administrateur de la société Nacon le 22 janvier 2020.

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. Elle a été nommée administrateur de la société Nacon le 22 janvier 2020.

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 BOLLORE, 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+.

Il est administrateur de la société Bigben Interactive depuis sa nomination par l'assemblée générale du 26 juillet 2012. Il a été nommé administrateur de la société Nacon le 22 janvier 2020.

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 était administrateur de la société Bigben Interactive depuis sa nomination par l'assemblée générale du 21 juillet 2017. Après avoir démissionné de ce mandat, elle a été nommée administrateur de la société Nacon le 22 janvier 2020.

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. Après avoir démissionné de ce dernier mandat, il a été nommé administrateur de la société Nacon le 22 janvier 2020.

Nicolas PARPEX : Administrateur

HEC - licence de cinéma et d'audiovisuel

Exerçant depuis quinze ans le métier d'investisseur, Nicolas Parpex dirige au sein de Bpifrance, le Pôle des ICC - Industries Culturelles et Créatives (>400 M€ d'actifs sous gestion), qui investit en fonds propres du Seed Money au LBO et pilote l'ensemble de l'action de Bpifrance dans la French Touch. Il a réalisé une vingtaine d'opérations principalement dans les ICC et siège dans les organes de gouvernance de diverses sociétés du secteur, de sociétés d'investissement et de l'IFCIC. Egalement commissaire au Centre National du Cinéma et membre du comité d'experts de Pictanovo, il enseigne à HEC, l'EDHEC, Sciences Po et la Sorbonne. Il est représentant de Bpi France Investissements depuis la nomination de cette dernière par l'assemblée générale du 30 juillet 2020

Anne BADOT JANSSEN : Administrateur

Master Comptabilité Contrôle Audit (CCA)

Anne BADOT JANSSEN commence sa carrière en 2001 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.

Elle est l'un des principaux acteurs du détournement courant 2019 de l'activité Gaming lors de l'Apport Partiel d'Actif (APA) de celle-ci à la nouvelle filiale Nacon, dont elle devient ensuite la directrice financière.

Elle est administrateur de la société Nacon depuis sa nomination par l'assemblée générale du 30 juillet 2020.

13.1.2.7 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 13.1.2.1 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.

13.1.2.8 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 à jour le 28 février 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 2021/2022, le conseil s'est réuni 13 fois. La fréquence envisagée pour l'exercice 2021/2022 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 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, puis mis à jour le 28 février 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%
PARPEX *	Nicolas	Administrateur	100%
BADOT JANSSEN	Anne	Administrateur	100%
TOTAL			100%

* Mr Nicolas PARPEX est le représentant de Bpifrance Investissement.

13.2 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.

14. REMUNERATIONS ET AVANTAGES

L'information en matière de rémunération des mandataires sociaux est établie conformément à la Position-Recommandation de l'AMF DOC-2021-02 intitulé « *Guide d'élaboration des documents d'enregistrement universel* ».

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 comparatives 2019/2020 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.

14.1 RÉMUNÉRATIONS ET AVANTAGES

14.1.1 Rémunération de la Direction Générale

14.1.1.1 Informations sur les rémunérations

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 2021/2022	Exercice 2020/2021
Rémunérations dues au titre de l'exercice (1)	405 K€	402 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		325 K€
Valorisation des autres plans de rémunération de long terme		
TOTAL	405 K€	726 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 les autres sociétés du Groupe Bigben.

Laurent HONORET, Directeur Général Délégué	Exercice 2021/2022	Exercice 2020/2021
Rémunérations dues au titre de l'exercice	155 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	9 K€	531 K€
Valorisation des autres plans de rémunération de long terme		
TOTAL	165 K€	679 K€

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

Alain FALC	Exercice 2021/2022		Exercice 2020/2021	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Président Directeur Général				
rémunération fixe (1)	400 K€	400 K€	400 K€	400 K€
rémunération variable annuelle	5 K€	5 K€	2 K€	2 K€
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur (2)	40 K€	0 K€	32 K€	32 K€
avantages en nature				
TOTAL	445 K€	405 K€	433 K€	433 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 les autres sociétés du Groupe Bigben.
- (2) Il est précisé que cette rémunération relative à l'année 2021/22 en cours et calculée sur la base de 12 mois jusqu'à l'AGO de juillet 2022 contient 20 000 € de rémunération au titre du mandat d'administrateur au sein de NACON ainsi que 20 000 € correspondant à la rémunération au titre du mandat d'administrateur au sein de BIGBEN INTERACTIVE SA.

Laurent HONORET	Exercice 2021/2022		Exercice 2020/2021	
	Montants dus	Montants versés	Montants dus	Montants versés
Directeur Général Délégué				
rémunération fixe	120 K€	120 K€	120 K€	120 K€
rémunération variable annuelle	35 K€	35 K€	28 K€	28 K€
rémunération variable pluriannuelle				
rémunération exceptionnelle				
rémunération activité d'administrateur				
avantages en nature (1)	10 K€	10 K€	10 K€	10 K€
TOTAL	165 K€	165 K€	158 K€	158 K€

- (1) Monsieur Laurent HONORET dispose d'un véhicule de fonction sous forme de location avec option d'achat dont le loyer mensuel est de 810 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.

14.1.1.2 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 2022 et au 31 mars 2021, 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)						
Alain Falc Président	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 NACON	N° : AGA2020 Date : 07 sept. 2020	50 000	324 500 €	07 sept. 2021	07 sept. 2023	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2021 (1)
TOTAL		50 000 actions Nacon	324 500 €			

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

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 Nacon	N° : AGA2021 Date : 08 sept. 2021	1 800	9 288 €	08 sept. 2022	08 sept. 2024	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2022 (1)
Plan Nacon	N° : AGA2020 Date : 07 sept. 2020	81 800	530 882 €	07 sept. 2021	07 sept. 2023	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2021 (1)
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 (1)
TOTAL		84 800	554 018 €			

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Sylvie PANNETIER Adminis- -trateur	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 Nacon	N° : AGA2021 Date : 08 sept. 2021	720	3 715 €	08 sept. 2022	08 sept. 2024	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2022 (1)
Plan Nacon	N° : AGA2020 Date : 07 sept. 2020	5 840	37 902 €	07 sept. 2021	07 sept. 2023	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2021 (1)
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 (1)
TOTAL		6 960	46 233 €			

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Anne BADOT JANSSEN Adminis- -trateur	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 Nacon	N° : AGA2021 Date : 08 sept. 2021	1 320	6 811 €	08 sept. 2022	08 sept. 2024	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2022 (1)
Plan Nacon	N° : AGA2020 Date : 07 sept. 2020	21 080	136 809 €	07 sept. 2021	07 sept. 2023	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2021 (1)
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 (1)
TOTAL		22 800	148 236 €			

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

Actions attribuées gratuitement à chaque mandataire social par la Société et par toute société du groupe (tableau 6)						
Jacqueline DE VRIEZE Adminis- -trateur	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 Nacon	N° : AGA2021 Date : 08 sept. 2021	840	4 334 €	08 sept. 2022	08 sept. 2024	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2022 (1)
Plan Nacon	N° : AGA2020 Date : 07 sept. 2020	50 960	330 730 €	07 sept. 2021	07 sept. 2023	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe NACON fin mars 2021 (1)
TOTAL		51 800	335 064 €			

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

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° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	1 500	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2019 atteint (1) 100% des actions gratuites acquises
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	2 000	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2018 atteint (1) ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		3 500	

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

Actions attribuées gratuitement devenues disponibles (tableau 7)			
Anne BADOT JANSSEN 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° : AGA2018 Date : 03 sept. 2018	500	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2019 atteint (1) 100% des actions gratuites acquises
Plan Bigben Interactive	N° : AGA2017 Date : 31 août 2017	700	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2018 atteint (1) ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		1 200	

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

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° AGA2018 Date : 03 sept. 2018	500	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2019 atteint (1) 100% des actions gratuites acquises
Plan Bigben Interactive	N° AGA2017 Date : 31 août 2017	700	Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Bigben Interactive fin mars 2018 atteint (1) ⇒ 100% des actions gratuites acquises
TOTAL		1 200	

(1) Il est précisé que le niveau de réalisation de ce critère de performance a été préétabli et défini de manière précise mais n'est pas rendu public pour des raisons de confidentialité.

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	Plan n° AGA2020	Plan n° AGA2021
	AG 22/07/2016	AG 21/07/2017	AG 20/07/2018	AG 19/07/2019	AG 30/07/2020	AG 30/07/2021
Actions	Bigben	Bigben	Bigben	Bigben	Nacon	Nacon
Date du conseil d'administration	31/08/2016	31/08/2017	03/09/2018	04/09/2019	07/09/2020	08/09/2021
Nombre total d'actions attribuées gratuitement dont attribuées aux mandataires sociaux :	4 000	2 700	2 000	1 600	209 680	4 680
<i>Alain FALC</i>					50 000	
<i>Laurent HONORET</i>	3 000	2 000	1 500	1 200	81 800	1 800
<i>Jacqueline DE VRIEZE</i>					50 960	840
<i>Anne BADOT JANSSEN</i>	1 000	700	500	400	21 080	1 320
<i>Sylvie PANNETIER</i>	1 000	700	500	400	5 840	720
Date d'acquisition des actions (1)	31 août. 2017	31 août. 2018	03 sept. 2019	04 sept. 2020	07 sept. 2021	08 sept. 2022
Date de fin de période de conservation	31 août. 2019	31 août. 2020	03 sept. 2021	04 sept. 2022	07 sept. 2023	07 sept. 2024
Nombre d'actions souscrites au 31 mars 2022	4 000	2 700	2 000	1 600	209 680	0
Nombre cumulé d'actions annulées ou caduques	0	0	0	0	0	0
Actions attribuées gratuitement restantes en fin d'exercice	4 000	2 700	2 000	1 600	209 680	0

(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 => 100% des actions gratuites acquises
- Plan AGA 2020 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Nacon fin mars 2021
- Plan AGA 2021 : Niveau de résultat opérationnel courant du Groupe Nacon fin mars 2022

Récapitulatif des conditions de rémunération et autres avantages consentis aux dirigeants mandataires sociaux (tableau 11)

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.

14.1.2 Rémunération des membres du Conseil d'Administration

14.1.2.1 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 Middenext.

Rémunération des administrateurs

Le Conseil d'administration respecte les recommandations du Code Middenext 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 € approuvée par l'Assemblée Générale mixte ordinaire annuelle et extraordinaire du 30 juillet 2020 avait été 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 est 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, est pratiqué sur l'enveloppe de rémunération réservée aux membres du Conseil d'administration visée lui étant attribué. Cet abattement s'applique aussi aux rémunérations supplémentaires relatives aux membres de comités, proportionnellement aux absences aux réunions de ces comités.

Le Conseil du 26 avril 2021 a cependant (i) pris acte à l'unanimité, de l'erreur matérielle dans le procès-verbal de réunion du Conseil en date du 27 juillet 2020 où il fallait lire 9 membre au lieu de 8 et (ii) pris acte de la décision du Président de renoncer à sa rémunération en qualité de Président du Conseil au titre de l'exercice 2020/2021, étant précisé que l'éventuel reliquat de rémunération pouvant subsister du fait de l'absence de certains membres aux réunions du Conseil serait versée au Président.

Au titre de l'exercice 2020 / 2021, la Société a donc versé en conséquence aux membres de son Conseil d'administration un montant brut, en fonction de l'assiduité, de 99.091 euros à titre de rémunération y compris 30.000 euros pour les membres du comité d'audit, le Président bénéficiant d'un reliquat de 909 euros au titre des fonctions de président.

L'enveloppe de 120.000 € prévue par l'Assemblée Générale mixte ordinaire annuelle et extraordinaire du 30 juillet 2021 permet la rémunération adéquate de l'ensemble des administrateurs, les unités distribuées restant fixées à 5.000 €.

Au titre de l'exercice 2021 / 2022, la Société versera en conséquence aux membres de son Conseil d'administration un montant brut, en fonction de l'assiduité, de 110.000 euros à titre de rémunération y compris 30.000 euros pour les membres du comité d'audit, le Président bénéficiant en conséquence de l'ensemble de sa rémunération au titre des fonctions de président et d'administrateur.

14.1.2.2 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 attribués au titre de l'exercice 2021/2022	Montants versés au cours de l'exercice 2021/2022	Montants attribués au titre de l'exercice 2020/2021	Montants versés au cours de l'exercice 2020/2021
Monsieur Sébastien BOLLORE <i>Administrateur</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	20 000 €	20 000 €	20 000 €	15 833 €
Autres rémunérations	0 €	0 €	0 €	0 €
Madame Jacqueline DE VRIEZE <i>Administrateur</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	20 000 €	17 273 €	17 273 €	15 833 €
Autres rémunérations	77 659 €	77 659 €	64 700 €	64 700 €
Madame Florence LAGRANGE <i>Administrateur indépendant</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	10 000 €	10 000 €	10 000 €	11 288 €
Autres rémunérations	0 €	0 €	0 €	0 €
Monsieur Richard MAMEZ <i>Administrateur indépendant</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	15 000 €	15 000 €	15 000 €	14 205 €
Autres rémunérations	0 €	0 €	0 €	0 €
Madame Sylvie PANNETIER <i>Administrateur</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	30 000 €	30 000 €	30 000 €	23 750 €
Autres rémunérations	68 945 €	68 945 €	73 517 €	73 517 €
Monsieur Jean-Christophe THIERY <i>Administrateur</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	20 000 €	20 000 €	20 000 €	15 833 €
Autres rémunérations	0 €	0 €	0 €	0 €
Madame Anne BADOT JANSSEN <i>Administrateur</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (1)	10 000 €	10 000 €	10 000 €	0 €
Autres rémunérations	96 222 €	96 222 €	97 561 €	97 561 €
Bpifrance Investissement <i>Censeur</i>				
Jetons de présence/ Rémunération d'activité (2)	10 000 €	10 000 €	10 000 €	2 917 €
Autres rémunérations	0 €	0 €	0 €	0 €

(1) Rémunération d'administrateur de NACON SA et BIGBEN INTERACTIVE SA

(2) Bpifrance Investissement est représentée par monsieur Nicolas PARPEX.

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.

14.1.3 Politique de rémunération des Dirigeants mandataires sociaux

14.1.3.1 Rémunération des dirigeants mandataires sociaux de la Société

Multiples de rémunération

En application de l'article L. 225-37-3 du Code de commerce, le tableau ci-dessous présente les ratios entre le niveau de rémunération de chacun des mandataires sociaux/dirigeants de Nacon SA d'une part, et la rémunération moyenne sur une base temps plein, des salariés de Nacon SA d'autre part.

Les Multiples de rémunération pour chacun des deux mandataires sociaux/dirigeants par rapport à la rémunération moyenne sur une base temps plein des salariés de Nacon SA sont ainsi les suivants :

	Rémunération 2021/22 des mandataires sociaux de Nacon SA en €	Multiple de rémunération
		par rapport rémunération moyenne sur base temps plein des salariés de Nacon SA
Alain Falc	240 000	5,4
Laurent Honoret	153 029	3,4

Méthodologie de calcul des ratios de rémunération :

1. Pour calculer la rémunération moyenne des salariés de Nacon SA, les hypothèses prises en compte ont été les suivantes :
 - Les éléments de rémunération retenus sont les salaires, primes, bonus et rémunérations des mandats mais exclut la valorisation des actions gratuites initialement attribuées aux dirigeants et salariés afin d'éviter toute distorsion ;
 - Périmètre retenu pour les « salariés de la société » : tous les salariés avec bulletin de salaire Nacon SA (CDI, CDD, apprentis, alternants, etc.) soit hors intérim ;
 - Effectif moyen sur l'année 2021/22 pris en compte
 - Cette rémunération moyenne est basée sur l'exercice 2021/22.
2. Pour calculer la rémunération des dirigeants mandataires sociaux, l'ensemble des éléments de rémunération versés ou attribués au cours de l'exercice clos le 31 mars 2022, soumis au vote de l'assemblée générale des actionnaires, à savoir :
 - la rémunération fixe versée au cours de l'exercice ;
 - la rémunération variable annuelle attribuée au titre de l'exercice ;
 - le cas échéant, la rémunération exceptionnelle versée ;
 - les éventuelles rémunérations au titre de leur mandat d'administrateur.

	Rémunération 2021/22 des salariés de Nacon SA en €
Total Salaires Bruts (sans AGA)	5 770 283
Effectif moyen	130
Rémunération annuelle moyenne	44 387

En sus de ces rémunérations, les mandataires sociaux se sont vu attribuer au cours de l'année 2021/22 des actions gratuites (AGA), soumises à des critères de présence et de performance, qui peuvent être valorisées à :

	Valorisation des AGA attribuées en 2021/22 aux mandataires sociaux de Nacon SA en €
Alain FALC	0
Laurent Honoret	9 288

Rémunération du Président-Directeur Général

La rémunération et les avantages d'Alain Falc au titre de son mandat social de Président-Directeur Général de la Société, sont arrêtés comme suit :

Rémunération fixe d'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 an, 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, en fonction d'objectifs de performance déterminés.

Il est à noter qu'un contrat de travail a été conclu 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 18.1).

En tout état de cause et à compter de cette date, le montant global de la rémunération de Monsieur Laurent HONORET est resté 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) ;
 - o une rémunération variable pouvant aller jusqu'à un montant de 25% de sa rémunération fixe brut annuelle, 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 (810 € 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.

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

14.1.3.2 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 Middlednext. 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 Middlednext.

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 Middlednext, au profit des mandataires sociaux.

Actions Gratuites (AGA) :

L'Assemblée générale de la Société a, en date du 30 juillet 2021, 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.

La Société se réserve la possibilité de pouvoir distribuer des actions gratuites tant à ses salariés qu'à ses dirigeants mandataires sociaux. Le Conseil d'administration se réunit ainsi 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°21 du Code Middlednext, ces attributions gratuites d'actions seront effectuées en fonctions 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.

14.2 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.

15. FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION

15.1 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 13 « Organes d'administration et de direction » du document d'enregistrement.

15.2 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.

15.3 CONSEIL D'ADMINISTRATION, COMITÉS SPÉCIALISÉS ET GOUVERNANCE D'ENTREPRISE

15.3.1 Conseil d'administration de NACON

La composition et les informations relatives au conseil d'administration font l'objet de développements présentés à la section 13 « Organes d'administration et de direction » du document d'enregistrement.

15.3.2 Comités du conseil d'administration

15.3.2.1 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 est 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 novembre 2021 dans le cadre de l'arrêté des comptes semestriels au 30 septembre 2021 et en mai 2022 dans le cadre de l'arrêté des comptes annuels au 31 mars 2022. Les Commissaires aux comptes ont assisté aux séances du comité d'audit chargées d'analyser les résultats semestriels et annuels. Le taux de présence des administrateurs membres du Comité d'Audit était de 100%

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.

15.3.2.2 Comité RSE

Le Conseil d'Administration a, lors de sa réunion du 30 mai 2022, décidé la création d'un Comité RSE qui sera invité à examiner la façon dont Nacon prend en compte les aspects de développement durable dans la définition de sa stratégie, les principaux risques, enjeux et opportunités en matière environnementale, les politiques sociales et l'ensemble des informations publiées par la Société et le Groupe en matière sociétale et environnementale.

Le Comité RSE sera nécessairement présidé par un administrateur indépendant et pourra par ailleurs se faire accompagner par des personnes qualifiées, autant que de besoin.

En conséquence, le Conseil a constitué le Comité RSE avec deux (2) administrateurs, Madame Florence LAGRANGE qui en qualité d'administrateur indépendant, présidera le Comité RSE, et Madame Anne JANSSEN, également administrateur.

15.4 DÉCLARATION RELATIVE AU GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE

15.4.1 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 **Erreur ! Référence de lien hypertexte non valide**.dans la rubrique « Actualités »), dans la mesure où les principes qu'il contient seront compatibles avec l'organisation, la taille, les moyens et la structure actionnariale de la Société.

Le code Middlednext contient des points de vigilance qui rappellent les questions que le conseil d'administration doit se poser pour favoriser le bon fonctionnement de la gouvernance ainsi que des recommandations.

Le tableau ci-dessous présente la position de NACON par rapport à l'ensemble des recommandations édictées par le Code Middlednext à la date d'enregistrement du document d'enregistrement :

Recommandations du Code Middlednext	Appliquée	Non appliquée
Le pouvoir de « surveillance »		
R1 : Déontologie des membres du conseil	X	
R2 : Conflits d'intérêts	X	
R3 : Composition du conseil – Présence de membres indépendants	X	
R4 : Information des membres du conseil	X	
R5 : Formation des membres du Conseil		projet
R6 : Organisation des réunions du conseil et des comités	X	
R7 : Mise en place de comités	X	
R8 : Mise en place d'un comité RSE	X	
R9 : Mise en place d'un règlement intérieur du conseil	X	
R10 : Choix de chaque administrateur	X	
R11 : Durée des mandats des membres du conseil	X	X (1)
R12 : Rémunération de l'administrateur	X	
R13 : Mise en place d'une évaluation des travaux du conseil	X	
R14 : Relations avec les « actionnaires »	X	

(1) R11 : 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.

Le pouvoir « exécutif »		
R15 – Politique de diversité et d'équité		projet
R16 : Définition et transparence de la rémunération des dirigeants et mandataires sociaux	X	
R17 : Préparation de la succession des dirigeants	X	X (2)
R18 : Cumul contrat de travail et mandat social	X	
R19 : Indemnités de départ	X	
R20 : Régimes de retraites supplémentaires	X	
R21 : Stock-options et attribution gratuite d'actions	X	
R22 : Revue des points de vigilance	X	

(2) R17 : cf. section 14.4.2.

15.4.2 Succession du dirigeant fondateur

Conformément à la recommandation n°17 du Code Middlednext qui conseille une réflexion régulière de la

part du Conseil d'administration quant à la succession du dirigeant en exercice, le Conseil d'administration de NACON, lors de sa réunion du 25 avril 2022, 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.

15.5 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.

15.5.1 Les composantes du contrôle interne

15.5.1.1 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.

15.5.1.2 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.

15.5.1.3 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 : 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 (Eurometing 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. Le Contrôle de gestion groupe suit l'ensemble du cycle de reporting financier et challenge constamment les filiales sur leur performance, leurs résultats et leur activité.
- 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 utilise depuis plusieurs années 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 département Juridique Groupe : aidé de leurs avocats et conseils externes, spécialistes en droit des sociétés, droit des contrats, contentieux et propriété intellectuelle, assiste et conseille les entités du groupe sur les affaires juridiques (acquisitions, contrats, baux,

réglementation boursière, gouvernance d'entreprise, etc.) et coordonnent les études communes ou d'intérêt pour le Groupe.

- Les Directions des Systèmes d'Information (DSIs) : participent au choix des outils informatiques, veillent à leur cohérence et supervisent leurs évolutions, tant au niveau technique que fonctionnel. Les DSIs effectuent un suivi régulier de l'avancement des projets informatiques, s'assurent de leur adéquation en regard des besoins, de l'existant, des budgets, ... Les équipes de sécurité informatique ont la charge d'assurer et d'organiser la protection des activités de leurs entités, qu'il s'agisse, et sans s'y limiter, de la sécurité des applications, des systèmes d'informations, des locaux et ressources humaines et matérielles.

Systèmes d'informations

Dans un souci permanent d'améliorer son système d'information et de garantir l'intégrité des données comptables et financières, la société investit dans la mise en place et le maintien d'outils informatiques et procédures, répondant aux besoins et contraintes tant au niveau local que Groupe.

La sécurité des données informatiques et des traitements fait l'objet d'une attention particulière. Les équipes informatiques veillent constamment à améliorer les niveaux de contrôle qui garantissent la :

- disponibilité des services et des systèmes,
- disponibilité, confidentialité, l'intégrité et la traçabilité des données,
- protection des services connectés contre les accès non autorisés,
- surveillance du réseau contre les menaces internes et externes,
- sécurité et la restauration des données.

15.5.1.4 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.

16. 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.

16.1 NOMBRE DE SALARIÉS ET RÉPARTITION PAR SOCIÉTÉ

Par entité juridique	31/03/2022	31/03/2021	31/03/2020
Nacon SA	132	121	104
Games.fr	7	6	7
Bigben Benelux	20	19	17
Nacon HK	14	12	11
Bigben Interactive GmbH	18	19	17
Nacon Gaming Espana SL	13	10	7
Bigben Interactive Italy	11	11	13
Cyanide	125	121	102
Cyanide Canada	54	43	40
Kylotonn	160	134	98
Eko Software	39	27	30
Spiders	75	59	37
RaceWard	47	37	27
Nacon Gaming Inc.	4	3	2
Nacon Pty Ltd.	2	2	
Neopica Srl.	11	7	
BigAnt Studios Pty Ltd	55		
Passtech Games SAS	14		
Crea'ture Studios Inc	6		
Ishtar Games SAS	32		
Midgar SAS	13		
Total	852	631	512

Sur l'exercice 2021/22 les effectifs ont fortement augmenté, portés par la hausse des effectifs des studios et par les acquisitions de l'exercice. Ainsi, l'effectif s'établit à 852 personnes au 31 mars 2022.

16.2 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.

Au cours de l'exercice 2021/22 des actions ont été attribuées gratuitement aux mandataires sociaux et à la Direction Générale. Celles-ci sont détaillées dans la section 14.1.

16.3 PARTICIPATION DES SALARIÉS DANS LE CAPITAL DE LA SOCIÉTÉ

16.3.1 Actionnariat des salariés

La Société a mis en place une politique d'intéressement des salariés afin de les faire participer aux résultats de la Société et à ses perspectives boursières.

Capital potentiel aux mains des salariés

Le Conseil d'administration de Nacon SA du 8 septembre 2021 a attribué 578.281 Actions Gratuites NACON aux membres du personnel salariés des entités du Groupe.

L'acquisition définitive au bout d'un an ou de trois ans est 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 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.

Résolution « Attribution d'actions gratuites »

L'attribution d'actions gratuites permet le développement de l'actionnariat salarié en faisant participer l'ensemble des salariés qui le souhaitent aux perspectives boursières de NACON.

Il sera donc à nouveau demandé à l'Assemblée générale de déléguer au Conseil d'administration la faculté, dans un délai de 18 mois, de décider une attribution d'actions gratuites aux salariés de la Société et des sociétés qui lui sont liées.

17. PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

17.1 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 86.321.932 euros divisé en 86.321.932 actions d'une valeur nominale de 1 euro, détenues à hauteur de 70,97 % par la société Bigben Interactive.

Capital et droits de vote au 31 mars 2022 :

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Bigben Interactive SA		70.97%	79.13%
Prêt d'actions à BNP Arbitrage ⁽²⁾			2.44%
Bpifrance Participations ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2.11%	2.49%
CDC Croissance ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2.63%	1.55%
CNP Assurances (3)	Investisseur Institutionnel	0.01%	0.00%
Public		24.23%	14.37%
Contrat de liquidité		0.06%	-
Total		100.00%	100.00%

(1) droits de vote bruts

(2) dont 3.555.937 actions ont été prêtées à BNP Paribas à des fins de couverture dans le cadre de l'emprunt obligataire émis par Bigben Interactive

(3) il est précisé que Bpifrance Participations SA est contrôlée par Bpifrance SA (anciennement Bpifrance Financement), elle-même contrôlée conjointement à 49,2 % par la CDC et à 49,2 % par l'EPIC Bpifrance. CNP Assurances est détenue à hauteur de 78,94 % par la Banque Postale elle-même détenue à 100% par La Poste, elle-même détenue à 66 % par CDC.

Capital et droits de vote au 31 mars 2021 :

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Bigben Interactive SA		76,67%	72,48%
Prêt d'actions à BNP Arbitrage ⁽²⁾			4,19%
Bpifrance Investissement ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2,14%	2,14%
CDC Croissance ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2,56%	2,56%
Public		18,60%	18,64%
Contrat de liquidité		0,04%	
Total		100,00%	100,00%

(1) droits de vote bruts

(2) dont 3.555.937 actions ont été prêtées à BNP Paribas à des fins de couverture dans le cadre de l'emprunt obligataire émis par Bigben Interactive

(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)

17.2 DROITS DE VOTE DES PRINCIPAUX ACTIONNAIRES

A la date du présent document d'enregistrement universel, la société Bigben Interactive détient 70.95 % du capital et 79.12 % des droits de vote de la Société.

Se référer au paragraphe 20.2.2.1 en ce qui concerne les dispositions applicables propres aux droits de vote doubles.

17.3 CONTRÔLE DE LA SOCIÉTÉ

La Société NACON est détenue à 70,95 % par la Société Bigben Interactive.

La société Bigben Interactive SA est elle-même détenue, au 31 mars 2022, par le Groupe Bolloré à hauteur de 20,59 % du capital et de 19,02 % 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 13,45 % du capital social et 23,12 % des droits de vote bruts de la société Bigben Interactive au 31 mars 2022 (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 trois cadres supérieurs du groupe Bigben Interactive, ainsi que Monsieur Alain FALC, apparait 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.

17.4 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.

17.5 ÉTAT DES NANTISSEMENTS

Dans le cadre d'une émission d'obligations échangeables en actions ordinaires existantes de la Société à échéance 2026 (les « Obligations »), la société mère Bigben Interactive S.A. s'était engagée à ce que les porteurs d'Obligations bénéficient d'un nantissement de compte-titres sur lequel seraient inscrites des actions existantes de la Société (les « Actions Nanties ») représentant à tout moment 200% du nombre d'actions sous-jacentes aux Obligations.

Le 9 avril 2021, Bigben Interactive SA a conclu une convention de nantissement de compte-titres avec BNP Paribas Securities Services (en qualité d'agent payeur et d'agent centralisateur), la masse des porteurs d'Obligations représentée par Aether Financial Services et Aether Financial Services en qualité de représentant de la masse des obligataires.

La déclaration de nantissement relative au compte-titres ouvert dans les livres de BNP Paribas Securities Services (en qualité de teneur du compte-titres nanti), incluant le compte-espèces associé ouvert dans les livres de BNP Paribas S.A. (en qualité de teneur du compte-espèces nanti), ainsi que l'attestation de constitution de nantissement du compte-titres et l'attestation de constitution de nantissement de compte-espèces associé ont été signées le 9 avril 2021.

Au 9 avril 2021, Bigben Interactive SA a transféré 18.187.500 actions de la Société (les « Actions »), soit 21,4 % du capital de NACON, sur le compte nanti représentant 200% du nombre d'actions sous-jacentes aux Obligations à cette date. Conformément aux modalités modifiées (les « Modalités »). Dans ce cadre, Bigben Interactive s'est engagée à conserver sur le compte-titres nanti, jusqu'à entier remboursement de l'ensemble des Obligations, un nombre d'Actions au moins égal à 200% du nombre d'actions sous-jacentes aux Obligations (le « Taux de Couverture »), étant précisé qu'en cas d'exercice par Bigben Interactive SA de son option de remise pour partie d'Actions et/ou d'un montant en numéraire (Share Cash Combination Election ou Cash Election, le cas échéant tels que définis dans les Modalités), le nombre d'Actions, le cas échéant, en excès du Taux de Couverture compte-tenu du nombre d'Obligations en circulation, sera restitué à Bigben Interactive SA sur instruction de l'agent centralisateur principal dans les 5 jours ouvrés après la fin de mois civil, dans une proportion fixée par l'agent de calcul.

Le nombre d'Actions Nanties fera l'objet d'ajustement réguliers jusqu'à échéance des Obligations en fonction notamment du nombre d'Obligations existantes, de l'exercice par les porteurs de leur droit à échange (et d'exercice par Bigben Interactive SA de son droit à remettre des Actions et/ou du numéraire) ou d'ajustements du prix d'échange conformément aux Modalités des Obligations.

Il est également rappelé que le non-respect par Bigben Interactive SA du ratio de couverture de 200% évoqué ci-dessus ou la nullité du nantissement consenti constituerait un cas de défaut conformément aux, et dans les conditions des, Modalités.

Se reporter également au paragraphe 20.1.6 du présent document d'enregistrement universel pour la description des obligations correspondant à ce nantissement de titres.

18. TRANSACTIONS AVEC DES PARTIES LIEES

18.1 OPÉRATIONS INTRA-GROUPE OU AVEC DES APPARENTES

La Société a conclu des conventions intra-groupes 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 7.3.

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 perçoit une rémunération de 84.000 euros brute annuelle payable mensuellement. La rémunération de Monsieur Laurent HONORET en sa qualité de Directeur général délégué a 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.

18.2 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 réglementées.

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 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. 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 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 déjà approuvées 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 SOUMISES À L'APPROBATION DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Nous vous informons qu'il ne nous a été donné avis d'aucune convention autorisée et conclue 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 DÉJÀ APPROUVÉES PAR L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

Conventions approuvées au cours de l'exercice écoulé

Nous avons par ailleurs été informés de l'exécution, au cours de l'exercice écoulé, de la convention suivante, déjà approuvée par l'assemblée générale du 30 juillet 2020, sur rapport spécial des commissaires aux comptes du 18 juin 2020.

Contrat de travail conclu avec le Directeur-général délégué

- Personne concernée :

Le Directeur-général-délégué de la NACON S.A., 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 fixe de 84.000 euros brute annuelle payable mensuellement. Parallèlement, la rémunération de Monsieur Laurent HONORET en sa qualité de Directeur général délégué sera de 36.000 euros bruts 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.

Au titre de l'exercice clos le 31 mars 2022, votre société a versé une rémunération brute de 87 028,90 euros au titre de cette convention.

- 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 21 juin 2022

Roubaix, le 21 juin 2022

KPMG Audit IS

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie ORTEGA
Associée

François DELBECQ
Associé

19. 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 1^{er} 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.

19.1 COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2022

19.1.1 Bilan au 31 Mars 2022

<i>en milliers d'euros</i>	Valeurs Brutes 31/03/22	Amort. & Prov. 31/03/22	Valeurs Nettes 31/03/22	Valeurs Nettes 31/03/21
ACTIF				
Actif immobilisé				
Immobilisations incorporelles				
Concessions, brevets	4 778	756	4 022	3 444
Immobilisations corporelles			0	
Terrains	1	-	1	1
Constructions	5	5	0	1
Autres immo. corporelles	732	517	215	233
Immobilisations en cours	6	-	6	-
Immobilisations financières				
Titres de participation	89 448	-	89 448	51 598
Autres titres immobilisés	1	-	1	1
Prêts	-	-	-	-
Autres immo. financières	1 624	5	1 619	1 318
TOTAL ACTIF IMMOBILISE	96 595	1 283	95 312	56 596
Actif circulant				
Stocks et en-cours	39 343	12 204	27 139	20 063
Avances et acomptes	622	-	622	569
Créances				
Clients et comptes rattachés	25 032	725	24 307	34 007
Autres créances	139 639	-	139 639	86 305
Valeurs mobilières de placement	-	-	-	50 000
Disponibilités	62 804	-	62 804	30 451
TOTAL ACTIF CIRCULANT	267 440	12 929	254 511	221 395
Charges constatées d'avance	2 721	-	2 721	832
Charges à répartir sur plusieurs exercices	-	-	-	-
Ecart de conversion Actif	126	-	126	128
TOTAL ACTIF	366 882	14 212	352 670	278 951

<i>en milliers d'euros</i>	Valeurs Nettes 31/03/2022	Valeurs Nettes 31/03/2021
PASSIF		
Capitaux propres		
Capital social	86 291	84 909
Primes	80 990	79 665
Réserve légale	10 000	10 000
Réserves indisponibles	1 144	1 167
Autres réserves et report à nouveau	16 899	229
Résultat de l'exercice	5 845	17 692
Provisions réglementées	-	-
TOTAL CAPITAUX PROPRES	201 169	193 662
Provisions pour risques et charges	1 622	1 441
Dettes		
Emprunts et dettes auprès des Ets de crédit	88 258	51 178
Emprunts et dettes financières diverses	-	-
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	21 989	19 372
Dettes fiscales et sociales	1 482	6 984
Dettes sur immobilisations	33 657	3 004
Autres dettes	4 458	3 238
Produits constatés d'avance	-	41
TOTAL DETTES	149 844	83 817
Ecart de conversion passif	35	31
TOTAL PASSIF	352 670	278 951

19.1.2 Compte de Résultat au 31 Mars 2022

En milliers d'euros	31/03/22	31/03/21
Produits d'exploitation		
Ventes de produits	89 778	101 748
Ventes de services	(141)	920
Chiffre d'affaires net	89 637	102 668
Subventions d'exploitation	19	14
Production immobilisée	508	
Reprises sur amortissements, provisions et transferts de charges	13 775	12 878
Autres produits d'exploitation	514	428
Total Produits d'exploitation	104 453	115 988
Charges d'exploitation		
Achats de marchandises	80 146	69 190
Variation de stocks de marchandises	(6 826)	3 017
Autres achats et charges externes	11 801	10 490
Impôts, taxes et versements assimilés	443	339
Salaires et traitements	5 770	5 329
Charges sociales	2 557	2 577
Dotations aux amortissements et provisions des immobilisations	184	141
Dotations aux provisions sur actif circulant	12 525	12 702
Dotations aux provisions pour risques et charges	904	483
Autres charges d'exploitation	687	540
Total Charges d'exploitation	108 191	104 808
Résultat d'exploitation	(3 738)	11 180
Produits financiers		
Produits financiers de participation	8 944	5 514
Produits des autres immobilisations financières	442	79
Autres intérêts et produits assimilés	91	143
Reprises sur provisions financières	320	3 825
Gains de change	649	306
Total Produits financiers	10 446	9 867
Charges financières		
Dotations aux provisions financières	136	319
Intérêts et charges financières	496	661
Pertes de change	303	546
Total Charges financières	935	1 526
Résultat financier	9 511	8 341
RESULTAT COURANT AVANT IMPOT	5 773	19 521
Produits exceptionnels		
Sur opérations de gestion	-	1 200
Sur opérations en capital	-	227
Reprise sur provisions et transferts de charges	-	503
Total Produits exceptionnels	0	1 930
Charges exceptionnelles		
Sur opérations de gestion	-	504
Sur opérations en capital	94	38
Dotations aux provisions	-	-
Total Charges exceptionnelles	94	542
Résultat exceptionnel	(94)	1 388
Participation	-	-
Crédit impôt Mécénat	-	(302)
Intégration Fiscale	(166)	3 519
Impôts sur les bénéfices	-	-
RESULTAT NET	5 845	17 692

ANNEXE AUX COMPTES SOCIAUX AU 31 MARS 2022

Ce document constitue l'annexe des comptes sociaux de Nacon SA au 31 mars 2022.

Ils présentent un total actif de 352 670 k€ et un profit de 5 845 k€.

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

19.1.3 Faits marquants de l'Exercice

19.1.3.1 Périmètre

- **Acquisition de Big Ant Studios et émissions d'actions nouvelles**

Le 21 janvier 2021, Nacon annonçait l'acquisition de Big Ant Studios, un des principaux studios australiens de développement de jeux-vidéo dans des sports majeurs tels que rugby, le tennis et le cricket.

Cette acquisition a été réalisée le 3 mai 2021 par la société Big Ant Holding Pty, filiale à 100 % de Nacon SA pour un prix global maximum de 32.3 M€. Nacon SA a financé cette acquisition par une avance en compte courant de 18 319 K€

Le 29 septembre 2021, un 1^{er} earn-out a été payé pour 3 325 K€ à 50 % en numéraire et 50 % en actions Nacon soit 337 208 actions.

Tous les compléments de prix seront payés à 50 % en numéraire et 50 % en actions Nacon (dont le nombre sera fonction du cours de l'action à la date de paiement).

Créé en 2001 par un vétéran de l'industrie du jeu vidéo, Ross Symons, Big Ant est l'un des plus grands et des plus anciens développeurs indépendants de jeux vidéo d'Australie. Le studio a développé des jeux pour des franchises légendaires comme *Spyro the Dragon* mais est surtout connu pour ses franchises sportives de grande qualité telles que, l'Australian Football League (AFL), Rugby League, le tennis et le cricket.

Par cette acquisition stratégique, Nacon ambitionne de devenir le leader mondial sur les jeux de cricket, tennis et de rugby. A titre d'exemple, le cricket est considéré comme le deuxième sport le plus populaire au monde avec 120 millions de joueurs et 1,5 milliards d'adeptes au total. BigAnt Studios, référence mondiale des jeux vidéo dans cette discipline, a obtenu la note Metacritic de 83 pour son dernier opus *Don Bradman Cricket*.

BigAnt vise pour l'exercice 2022-23 un résultat opérationnel de 6.0 M€ et dispose aujourd'hui d'une équipe de 60 développeurs.

Comme précisé dans les modalités de l'opération, le protocole d'acquisition prévoyait le versement de compléments de prix basés sur des critères de performance au profit des associés cédants.

Compte tenu des bonnes performances de Big Ant Studios, certains critères de performance préalablement établis ont été atteints. Les associés cédants de Big Ant Studios ont décidé de réinvestir la moitié de leurs compléments de prix dans le capital de la Société.

Le 30 juillet 2021, le conseil d'Administration de Nacon a décidé une émission de 337 208 actions nouvelles.

- **Acquisition de Passtech Games**

Le 1^{er} avril 2021, Nacon a acquis 100 % de PASSTECH Games, studio Lyonnais de développement de jeux vidéo, à l'origine du succès « *Cruse of the dead gods* ».

Cette opération permet à Nacon de soutenir le remarquable savoir-faire de l'équipe de développeurs spécialisés dans la création de jeux d'action rogue-like.

Sylvain PASSOT, dirigeant et fondateur du studio, continuera à animer l'équipe PASSTECH en jouissant d'une grande autonomie afin de pouvoir se concentrer sur l'aspect créatif de ses productions, tout en bénéficiant de l'apport commercial, éditorial et marketing des équipes de Nacon.

Créé en 2012, PASSTECH a forgé son expérience en développant plusieurs jeux (Space Run, Space Run Galaxy, Masters of Anima) sur différentes plateformes avant de se spécialiser sur les jeux d'action rogue like tel que *Curse of the Dead Gods*, et qui rencontre un énorme succès tant critique que commercial.

- **Acquisition de CREA-TURE Studios**

Le 30 juillet 2021, Nacon a acquis 100 % de CREA-TURE Studios, studio Montréalais de jeux vidéo, spécialisé dans la création de jeux de skateboarding et à l'origine du succès de « SESSION ».

Cette opération contribue à renforcer le positionnement éditorial de Nacon sur la niche très porteuse de la simulation de sports, sur PC et consoles.

CREA-TURE Studios a forgé sa réputation sur la longue expérience de ses dirigeants fondateurs, Marc-André HOUDE (20 ans d'expérience dans l'animation et la création d'environnements dans des groupes tels que *Ubisoft, Square Enix* ...) et Vincent DA SILVA (près de 25 années d'expérience dans la programmation et la gestion de projets pour des sociétés comme *Behaviour, Hibernum et Warner*).

Ceux-ci continueront à animer l'équipe de CREA-TURE Studios, en jouissant d'une grande autonomie afin de pouvoir se concentrer sur l'aspect créatif de leurs productions, tout en bénéficiant de l'apport commercial, éditorial et marketing des équipes de Nacon.

- **Acquisition du solde du capital de Lunar Great Wall Studios Srl (RaceWard Studio)**

Après avoir pris une participation de 43.15 % du capital de Lunar Great Wall Studios mieux connu sous son label commercial « RaceWard Studio » le 27 juillet 2019, Nacon avait fait l'acquisition, le 19 octobre 2020, de 10 % supplémentaires auprès de Marco Ponte, dirigeant fondateur du studio.

Le 29 septembre 2021, Nacon a conclu un nouvel accord avec les associés du studio de jeux-vidéo et a acquis le solde du capital, portant ainsi sa participation à 100 % du capital social de ce studio.

- **Acquisition de ISHTAR GAMES et création d'un label de jeux indépendants**

Le 7 octobre 2021, Nacon a acquis 100 % du studio Ishtar Games. Cette opération s'est accompagnée par la création du label Ishtar afin de développer la création et la commercialisation de jeux dits « indépendants » à fort potentiel. En effet, les équipes d'Ishtar Games ont largement montré leur savoir-faire sur ce segment, via leurs précédents jeux : *Dead in Bermuda, Dead in Vinland* et le récent succès critique et commercial *The Last Spell*, tactical RPG roguelike sorti en *Early Access* sur Steam (91% d'avis positifs) en juin 2021 dont les ventes atteignaient déjà plus de 150 000 exemplaires au moment de l'acquisition de ce studio.

Ce label sera dirigé par l'équipe d'ishtar Games, dont le savoir-faire de ce segment a été largement démontré via leurs précédents jeux.

Les équipes d'Ishtar Games (plus de 30 collaborateurs) auront pour mission de développer de nouvelles pépites inédites au travers d'univers et de gameplay profonds et novateurs, tel que leur futur titre annoncé à l'E3 Lakeburg Legacies, ainsi que de signer des partenariats avec différents studios indépendants afin de développer et promouvoir un large catalogue de jeux.

Ishtar Games conservera son indépendance éditoriale, tout en bénéficiant du soutien de Nacon dans la commercialisation de ces titres. Matthieu RICHEZ, dirigeant, co-fondateur du studio et Directeur Créatif, continuera à piloter l'équipe, composée d'une trentaine de collaborateurs répartis entre Lille et Bordeaux, et à apporter sa vision et son expertise dans la création de jeux aux concepts innovants.

- **Acquisition de Midgar Studio**

Le 7 février 2022, Nacon a acquis 100% de Midgar Studio et a ainsi ajouté une nouvelle expertise à son portfolio en intégrant une équipe au talent reconnu spécialisée dans les J-RPG.

Basé dans le sud de la France et fondée par des créateurs passionnés, Midgar Studio propose des expériences qui démarquent par la qualité de leur réalisation qui place l'excellence technique et graphique au service de l'immersion du joueur. Passionnée par la culture japonaise, et plus

particulièrement de J-RPG, l'équipe dirigée par Jeremy Zeler-Maury, est à l'origine du jeu *Edge of Eternity* qui s'inspire des plus grandes licences du genre. Publié en juin 2021, le jeu à monde ouvert s'inscrit dans un univers de fantasy offrant une expérience unique. Unaniment salué tant par la critique que par les joueurs, il a été surnommé le « Final Fantasy à la française ».

19.1.3.2 Actionnariat

- **Attribution d'Actions gratuites**

Les Conseils d'administration de Nacon SA du 31 mai 2021, 8 septembre 2021 et 29 novembre 2021 ont attribué 1.045.252 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés des studios nouvellement acquis ainsi qu'aux membres du personnel salariés.

L'acquisition définitive des actions au bout d'un an ou de trois ans est liée à une condition de présence continue ainsi dans certains cas qu'à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant.

Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 1.045.252 actions Nacon attribuées, soit 1.045.252 euros, ayant été constituée lors de l'attribution.

- **Franchissement de seuil**

Deux franchissements de seuil légaux sont intervenus durant l'exercice 2021/22 :

BNP Paribas Arbitrage (contrôlée par BNP Paribas SA) a déclaré avoir franchi en hausse, le 7 janvier 2022, les seuils de 5% du capital et des droits de vote de la société NACON et détenir 5 099 839 actions NACON représentant autant de droits de vote, soit 5,91% du capital et des droits de vote de cette société. Ce franchissement de seuils résulte d'un accroissement de la position détenue par le déclarant, au résultat de laquelle l'exemption de trading ne s'applique plus pour le déclarant (cf. article 223-13 I, 2° du règlement général).

Puis, le 27 janvier 2022, BNP Paribas Arbitrage (contrôlée par BNP Paribas SA.) a déclaré avoir franchi en baisse, les seuils de 5% du capital et des droits de vote de la société NACON et détenir 1 700 222 actions NACON représentant autant de droits de vote, soit 1,97% du capital et des droits de vote de cette société.

L'actionnariat de la Société au 31 mars 2022 se répartit comme suit :

Actionnaires	Catégorie	% du capital	% des droits de vote ⁽¹⁾
Bigben Interactive SA		70.97%	79.13%
Prêt d'actions à BNP Arbitrage ⁽²⁾			2.44%
Bpifrance Participations ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2.11%	2.49%
CDC Croissance ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	2.63%	1.55%
CNP Assurances ⁽³⁾	Investisseur Institutionnel	0.01%	0.00%
Public		24.23%	14.37%
Contrat de liquidité		0.06%	-
Total		100.00%	100.00%

(1) droits de vote bruts

(2) dont 3.555.937 actions ont été prêtées à BNP Paribas à des fins de couverture dans le cadre de l'emprunt obligataire émis par Bigben Interactive

(3) il est précisé que Bpifrance Participations SA est contrôlée par Bpifrance SA (anciennement Bpifrance Financement), elle-même contrôlée conjointement à 49,2 % par la CDC et à 49,2 % par l'EPIC Bpifrance. CNP Assurances est détenue à hauteur de 78,94 % par la Banque Postale elle-même détenue à 100% par La Poste, elle-même détenue à 66 % par CDC.

19.1.3.3 Autres événements

• Evolution de l'endettement

Au cours de l'exercice 2021/22, la société NACON a contracté pour 52.5 M€ de nouveaux emprunts moyen-terme à 5 ans auprès de trois établissements financiers et de nouveaux emprunts à 5 ans avec deux ans de différé auprès de BPI France. Les emprunts sont tous amortissables.

La société NACON a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes.

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

La perturbation des chaînes logistiques liées à la crise sanitaire mondiale a entraîné des retards de livraison qui ont eu un impact sur les ventes de l'exercice 2021/22.

Afin de palier au risque de pénurie de composants, Nacon a anticipé ses commandes afin d'éviter les ruptures de stock et de sécuriser le chiffre d'affaires accessoires. Cela s'est traduit par une hausse des stocks sur l'exercice.

Le Groupe a également été impacté par les ruptures de stock des produits de ses clients (PS5) auxquels certains de ses accessoires Gaming sont destinés.

La société n'a pas rencontré de difficultés de trésorerie : la société dispose toujours de liquidités importantes pour son développement.

Les créances clients du 31 mars 2022 sont collectées conformément aux délais de règlement prévus.

19.1.3.4 Événements post clôture

• Acquisition de l'intégralité du capital Daedalic Entertainment

Le 1^{er} avril 2022, Nacon a acquis 100 % du capital de Daedalic Entertainment, éditeur de jeux vidéo et studio de développement de premier plan pour 53 M€.

Cette acquisition permettra à Nacon d'acquérir plusieurs propriétés intellectuelles clés et de bénéficier de la remarquable expertise de Daedalic Entertainment.

Cette opération représente à ce jour, la plus grande opération de croissance externe réalisée par Nacon et s'inscrit dans sa stratégie de développement dans l'industrie du jeu vidéo.

Fondée en 2007 et basée à Hambourg, Daedalic Entertainment a développé et publié plus de 90 jeux et est l'une des plus grandes et des plus anciennes entreprises indépendantes de jeux vidéo en Allemagne, avec une équipe talentueuse de 87 personnes, primée et éditeur indépendant de renommée mondiale.

Carten Fichtelmann, Fondateur et PDG, et Stephan Harms, COO, continueront de diriger la société avec une grande autonomie.

19.1.4 Principes et méthodes comptables

Application du Règlement ANC n°2014-03 et de ses règlements subséquents.

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.

19.1.4.1 Changements de méthodes comptables

Aucun changement de méthode n'est intervenu sur l'exercice.

19.1.4.2 Changement de méthode de présentation

Les méthodes de présentation adoptées dans les comptes annuels sont identiques à celles utilisées dans les comptes clos au 31 mars 2021.

19.1.5 Notes complémentaires

19.1.5.1 Notes complémentaires au bilan

♦ Note 1 - Immobilisations incorporelles

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

En milliers d'euros	Mars-21	Acquisitions	Cessions ou Transferts	Mars-22
Logiciels	144	517		661
Marques *	3 658			3 658
Brevets	340	119		459
Total	4 142	636	0	4 778

* Dont les marques Plantronics et Greedfall

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

En milliers d'euros	Mars-21	Dotations	Reprises	Mars-22
Logiciels	141	39		180
Marques	228			228
Brevets	329	19		348
Total	698	58	0	756

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	Les marques ne sont plus amorties depuis le 1er avril 2018

Les marques font l'objet le cas échéant d'une dépréciation en cas d'identification d'un indice de perte de valeur

♦ **Note 2 - Immobilisations corporelles**

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

<i>En milliers d'euros</i>	Mars-21	Acquisitions	Transferts	Cessions	Mars-22
Terrains	1				1
Constructions	5				5
Agencements des Installations	48				48
Matériel de transport	40				40
Mobilier et Matériel de bureau	536	108			644
Immobilisations corporelles en cours		6			6
Total	630	114	0	0	744

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

<i>En milliers d'euros</i>	Mars-21	Dotations	Transferts	Reprises	Mars-22
Constructions	4				4
Agencements des Installations	11	5			16
Matériel de transport	6	8			14
Mobilier et Matériel de bureau	374	113			487
Total Amortissements	395	126	0	0	521

⇒ **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	Valeurs brutes 31/03/21	Augmentations	Diminutions	Valeurs brutes 31/03/22
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
Nacon US	458			458
Bigben Interactive Italie	100			100
Nacon HK	118			118
Cyanide	22 874			22 874
Eko Software	9 796			9 796
Lunar	219	500		719
Spiders	6 400			6 400
Neopica	2 600			2 600
Crea-Ture Studios		10 850		10 850
Passtech Games		3 000		3 000
Ishtar Games		11 000		11 000
Midgar Studio		12 500		12 500
Big Ant Holding Pty *		0		0
Total Titres	51 598	37 850	0	89 448

*La société NACON a créé sur l'exercice la société Big Ant Holding Pty, qui a ensuite acquis toutes les sociétés du Groupe Big Ant.

Sur l'exercice 2021/22, Nacon a acquis :

- Le solde du capital de Lunar Great Wall Studios portant ainsi sa participation à 100% du capital social.
- Le studio PASSTECH Games à 100 %.
- Le studio CREA-TURE Studios à 100 %
- Le studio ISHTAR Games à 100 %.
- Et le studio MIDGAR Studio à 100%.

⇒ **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, y compris le cas échéant des compléments de prix.

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.

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

Sociétés	Valeur brute	Dépréciation	Reprise	Valeur nette 31.03.22	Valeur nette 31.03.21
Games.fr S.A.S.	2 849			2 849	2 849
Bigben Interactive Belgium	2 897			2 897	2 897
Bigben Interactive GmbH	500			500	500
Kylotonn	2 787			2 787	2 787
Nacon US	458			458	458
Bigben Interactive Italie	100			100	100
Nacon HK	118			118	118
Cyanide	22 874			22 874	22 874
Eko Software	9 796			9 796	9 796
Lunar	719			719	219
Spiders	6 400			6 400	6 400
Neopica	2 600			2 600	2 600
Crea-Ture Studios	10 850			10 850	
Passtech Games	3 000			3 000	
Ishtar Games	11 000			11 000	
Midgar Studio	12 500			12 500	
Big Ant Holding Pty	0			0	
Total Titres	89 448	0	0	89 448	51 598

♦ **Note 4 - Autres Immobilisations financières**

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Titres immobilisés	1	1
Dépôts et cautionnements	53	32
Gage-Espèces Emprunts BPI France	1 148	773
Contrat de Liquidité - Espèces	154	283
Actions propres	269	238
Total	1 625	1 327

Plusieurs gage-espèces ont été conservés par le prêteur BPI France lors de la souscription d'emprunts, pour un montant total de 1 148 K€. Ces contrats de prêt ont été souscrits à des conditions normales de marché.

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 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.

Les mouvements opérés sur le marché dégagent en fin d'exercice un disponible de trésorerie de 154k€. Le contrat de liquidité comprend 51 620 actions pour une valeur brute de 269 k€ au 31 mars 2022.

⇒ **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
Des provisions pour dépréciation sur ces différents éléments sont éventuellement constatées à la clôture de l'exercice en fonction de la valeur d'inventaire de ces actifs.

♦ **Note 5 - Stocks et encours**

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Stocks en valeur brute	39 343	32 517
Dépréciation	(12 204)	(12 454)
Stocks en valeur nette	27 139	20 063

⇒ **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 milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Clients et comptes rattachés	24 586	34 197
Clients douteux	446	420
Provision Risques et Clients Douteux	(725)	(610)
Total Clients	24 307	34 007

L'encours de créances clients remises en affacturage est de 1 087 k€ au 31 mars 2022 contre 2 017 k€ au 31 mars 2021.

Toutes les créances ont une échéance à moins d'un an.

⇒ **Principe Comptable – Créances**

Les créances sont inscrites au bilan pour leur valeur nominale.

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 milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Avoirs et ristournes à recevoir des fournisseurs	84	92
Fournisseurs débiteurs		
Diverses créances	25	50
Editeur Coûts de Développement des jeux	108 214	76 752
Comptes courants filiales	25 712	3 212
Etat, TVA	5 604	6 199
Provision pour Dépréciation		
Sous total Créances Exploitation	139 639	86 305
Créances sur Immobilisations cédées		
Total Autres créances	139 639	86 305

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 31/03/2022	Valeur 31/03/2021
Jeux en cours de développement	80 643	46 864
Jeux commercialisés	27 571	29 888
Total	108 214	76 752

Le poste « Comptes courants filiales »

Ce poste a fortement augmenté suite à la création de la société Big Ant Holding Pty. Nacon SA a créé cette société et lui a accordé une avance de 22 016 K€ selon une convention de trésorerie afin que la société Big Ant Holding Pty puisse acquérir Big Ant Studios.

Poste « Etat, Tva »

Etat des échéances des créances

	Montant Brut	< 1 an	De 1 à 5 ans	> 5 ans
Autres immobilisations financières	1 625	154		1 471
Créances Clients	25 032	25 032		
Personnel et comptes rattachés	16	16		
Sécurité sociale et Autres organismes	9	9		
Etat et autres collectivités				
<i>Taxe sur la valeur ajoutée</i>	667	667		
<i>Autres impôts et taxes</i>	4 936	4 936		
Coûts de développement des jeux	108 214	27 571	80 643	
Débiteurs Divers	84	84		
Groupe et Associés	25 712	25 712		
Charges constatées d'avance	2 721	2 721		
Total	169 016	86 902	80 643	1 471

♦ Note 8 - Valeurs mobilières de placement

Il n'y a plus de compte à terme à la clôture du 31 Mars 2022.

♦ Note 9 - Détail des charges constatées d'avance

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Frais Généraux et Marchandises	340	301
Crédit-Bail	9	14
Frais engagés par l'éditeur sur les jeux	2 358	505
Autres Charges	14	12
Total	2 721	832

Les frais engagés par l'éditeur sur les jeux intègrent principalement les coûts de trailers des jeux.

⇒ Principe Comptable – Charges constatées d'avance

Il s'agit de rattacher une charge ou une dépense au bon exercice en vertu du principe d'indépendance des exercices

♦ **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 €
07/09/2021	Augmentation de capital Plan AGA 2020	1 045 283	85 954 202	1 045 283 €	-	1 045 283.00 €	1,00 €	85 954 202 €	1,00 €
29/09/2021	Augmentation de capital - Big Ant	337 208	86 291 410	337 208 €	1 325 227.00 €	1 662 435.00 €	1,00 €	86 291 410 €	1,00 €

- Capital social

Le capital social est composé de 86 291 410 actions d'une valeur nominale de 1 €. Se référer au point 2.1.2

- Primes d'émission et d'apports

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 €

- Reserves et report à nouveau

Suite à l'affectation du résultat du 31/03/2021 et aux différentes attributions d'AGA, les « Autres réserves et report à nouveau » s'élèvent à 16 898 861.87 € au 31/03/2022.

- Réserve Spéciale indisponible

Une réserve spéciale indisponible – actions gratuites a été constituée à hauteur de 1 143 534 €.

♦ **Note 11 - Variation des capitaux propres**

Capitaux propres 31 mars 2021	193 661 499.72 €
Augmentation du Capital 2021/2022	1 382 491.00 €
Prime Emission 2021/2022	1 325 227.44 €
Réserve indisponible AGA	(1 045 283.00 €)
Résultat net de l'exercice 2021/2022	5 844 649.97 €
Capitaux propres 31 mars 2022	201 168 585.13 €

♦ **Note 12 - Provisions pour risques et charges**

En milliers d'euros	31-mars-21	Dotations	Reprises	Provisions devenues sans objet	31-mars-22
Provision pour perte de change	128	126	128		126
Provision risque change Instruments dérivés	183	4	183		4
Provision pour Contentieux Prop. Industrielle	530	500			1 030
Provision pour Indemnité retraite	122		64		58
Provision sur retour produits défectueux	478	404	478		404
Total	1 441	1 034	853	0	1 622

- 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 126 k€ intégralement provisionnée, la provision de 128 k€ de l'an dernier ayant été reprise cette année.

- Provision pour risque sur instruments dérivés

La société est engagée au 31 mars 2022 dans des contrats de type « FX TARN/Accumulateur ». Les TARNs/Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels la société s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. En cas de variation importante du taux de change EUR/USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

⇒ Principe Comptable – Gestion du risque de change

Les créances en devise 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). Dans le cadre de la gestion du risque de change, la Société a souscrit des instruments financiers dérivés complexes. (cf ci-dessous).

- 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.

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 2022. Cette position est similaire à celle retenue aux 31 mars 2017, 2018, 2019, 2020 et 2021.

- Autres procédures

La Société est engagée dans d'autres procédures à l'encontre de certains de ses fournisseurs ou concurrents susceptibles d'aboutir à des conclusions positives en sa faveur :

- 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 différend oppose Nacon à un donneur de licence et porte sur l'opposition non justifiée de ce dernier à la sortie d'un jeu vidéo. Nacon a introduit une action judiciaire visant à reconnaître l'opposition du donneur de licence abusive et non fondée et à obtenir sa condamnation à lui payer des dommages-intérêts en réparation du préjudice subi par Nacon SA et son studio.
- 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.

Une provision pour risques de 500 K€ a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2022.

⇒ **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-22	mars-21
Taux d'actualisation	1.71%	0.86%
Turnover	12.24%	8.30%
Table de mortalité	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires		
Cadres	2.54%	1.96%
Agents de maîtrise et employés	2.54%	1.96%

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.

Instruments dérivés : En l'absence de caractère de couverture démontré, les contrats d'instruments dérivés sont évalués à chaque clôture. Une provision pour risques est constituée en cas de perte probable.

♦ **Note 13 - Emprunts et dettes financières auprès des établissements de crédit**

en milliers d'euros	Mars-22	-1 an	1 à 5 ans	+ 5 ans	Mars-21
Emprunts auprès des établissements de crédit	88 226	23 803	61 169	3 254	51 153
Concours bancaires courants	3	3			5
Financement Factor	-				-
Intérêts courus non échus sur emprunt	29	29			20
Total	88 258	23 835	61 169	3 254	51 178

Les emprunts auprès des établissements de crédit sont tous amortissables. Cf note 19.1.3.3.

♦ **Note 14 - Dettes d'exploitation**

Toutes ces dettes sont à moins d'un an, le détail est le suivant :

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Dettes fournisseurs	21 989	19 372
Dettes sociaux	1 184	1 594
Dettes fiscales	298	5 390
Total	23 471	26 356

♦ **Note 15 - Autres dettes diverses**

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Clients, remises de fin d'année à accorder	1 233	1 244
Clients créditeurs		
Compte courant filiales	3 225	1 994
Dettes sur immobilisations	33 657	3 004
Total	38 115	6 242

Les dettes sur immobilisations contiennent notamment les dettes sur complément de prix octroyé lors de l'acquisition des studios Spiders SAS, Neopica, Passtech Games, Créa-Tures, Ishtar et Midgar.

♦ **Note 16 - Etat des échéances des dettes**

	Montant brut 03/2022	-1 an	1 à 5 ans	+ 5 ans
Emprunts bancaires	88 258	23 835	61 169	3 254
Fournisseurs et comptes rattachés	21 989	21 989		
Personnel et comptes rattachés	508	508		
Sécurité sociale et Autres organismes	676	676		
Etat et autres collectivités				
<i>Impôt sur les sociétés</i>	0	0		
<i>Taxe sur la valeur ajoutée</i>	68	68		
<i>Autres impôts et taxes</i>	230	230		
Dettes sur immobilisations	33 657	3 507	30 150	
Créditeurs Divers	4 458	4 458		
Produits constatés d'avance	0			
Total	149 844	85 421	61 169	3 254

♦ **Note 17 - Eléments relevant de plusieurs postes du bilan et du compte de résultat**

Rubriques	Entreprises liées	Participations
Actif immobilisé		
Participations	89 448	
Créances rattachées à des participations	0	
Actif circulant		
Créances clients et comptes rattachés	12 658	
Autres créances	84	
Dettes		
Fournisseurs et comptes rattachés	17 090	
Dettes sur immobilisations financières	0	
Autres dettes	906	
Résultat financier		
Produits financiers	442	
Dividendes reçus des filiales	8 944	
Charges financiers	1	
Intégration fiscale		
Crédit d'impôt CIR CIJV CIF	2 443	
Acomptes IS	2 284	

Les valeurs indiquées dans ce tableau correspondent aux valeurs brutes hors dépréciations éventuelles.

♦ **Note 18 - Détail des charges à payer**

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Intérêts courus auprès des Banques	29	20
Fournisseurs, factures non parvenues	1 805	3 770
Dettes sociales	698	1 103
Jetons de Présence	79	61
Taxes assises sur salaires	53	50
Dettes fiscales	274	408
Clients, remises de fin d'année à accorder	1 233	1 147
Intérêts Dettes Diverses	3	6
Total	4 174	6 565

19.1.5.2 Notes complémentaires au compte de résultat

♦ Note 19 - Ventilation du chiffre d'affaires

- Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
France	15 516	16 746
Export	74 122	85 922
Total	89 638	102 668

- Répartition du chiffre d'affaires par catégorie de produits

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Accessoires	45 689	48 967
Jeux physiques	8 434	10 824
Jeux digitaux	34 176	40 203
Autres	1 339	2 674
Total	89 638	102 668

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 partir de la date de mise à disposition du contenu aux consoles ou plateformes. 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. En fin d'exercice, la société estime le chiffre d'affaires de royautés non encore facturées sur la base des ventes réalisées sur chaque plateforme.*

♦ **Note 20 - Autres produits d'exploitation et reprises de provisions**

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Reprise sur provisions d'exploitation		
<i>Stocks</i>	12 454	11 728
<i>Actifs circulants</i>	206	215
Risques et charges	541	427
Sous-total	13 201	12 370
Produits divers d'exploitation		
<i>Transferts de charges</i>	573	508
<i>Autres produits d'exploitation</i>	514	428
Sous-total	1 087	936
Total	14 288	13 306

Les transferts de charges correspondent essentiellement à la refacturation de frais envers les différentes filiales pour 502 k€.

♦ **Note 21 - Frais de Recherche & Développement**

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Dépôts brevets, marques et modèles	537	598

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 et sont comptabilisés en charges.

♦ **Note 22 - Dotations aux amortissements et provisions d'exploitation**

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Immobilisations Incorporelles	57	44
Immobilisations corporelles	127	97
Stocks	12 204	12 454
Autres actifs circulants	321	248
Risques et charges	904	483
Total	13 613	13 326

♦ **Note 23 - Résultat Financier**

En milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Dividendes reçus des filiales	8 944	5 514
Gains/Pertes de change	345	(240)
Intérêts sur prêts versés aux filiales	(1)	-
Intérêts prêts reçus des filiales	442	79
Intérêts reçus	92	143
Provision/reprise risque de change	3	-103
Provision/Reprise pour perte latente sur instruments dérivés	179	-183
Provisions ou Reprises sur titres Filiales	-	3 800
Provisions sur actions propres	3	(8)
Intérêts versés	(496)	(661)
Total	9 511	8 341

Les dividendes reçus des filiales correspondent aux dividendes reçus des filiales Nacon HK Ltd, BBI Belgique, KYLOTONN et SPIDERS.

♦ **Note 24 - Résultat exceptionnel**

• Détails des produits et charges exceptionnels

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Détail des charges exceptionnelles		
Mali sur Actions propres	94	-
Amortissements Dérogatoires		-
Dotations immob corporelles		-
VNC Immo corporelles		1
VNC Immo financières		37
Autres charges exceptionnelles		504
Total	94	542
Détail des produits exceptionnels		
Cession des éléments d'actif immobilisé cédés		102
Boni sur Actions propres		125
Reprises immob corporelles		-
Reprises sur prov. et transferts de charges		503
Reprises Amortissements Dérogatoires		-
Autres produits exceptionnels		1 200
Total	0	1 930

• Résultat exceptionnel par nature

en milliers d'euros	31-mars-22	31-mars-21
Résultat sur cession actions propres	(94)	125
Plus-value cession immobilisation corporelle		101
VNC des Frais Acquisition Titres MDL Group		(37)
Amortissements Dérogatoires		-
Autres		1 199
Total	(94)	1 388

♦ **Note 25 - Impôts sur les bénéfices**

• Ventilation de l'impôt sur les bénéfices

en milliers d'euros	Résultat courant	Résultat exceptionnel et participation	Divers	Total
Résultat avant impôt	5 773	(94)		5 679
Taux de droit commun 26.50 %	0	0	166	166
Résultat après impôt	5 773	(94)	166	5 845

Le produit d'impôt de l'exercice correspond au produit d'intégration fiscale pour 166 K€.

• Situation fiscale différée et latente

Impôt dû sur :	31-mars-22	31-mars-21
Provisions réglementées		
Charges déduites fiscalement non encore comptabilisées		
Total accroissements	0	
Impôt payé d'avance sur :		
Charges non déductibles temporairement (année suivante) :		
Participation des salariés		
Contribution sociale de solidarité	27	39
A déduire ultérieurement :		
Ecart de conversion passif		
Provision risque de change	126	128
Jetons de présence	99	78
Provision pour retraite	58	122
Produits imposés fiscalement non encore comptabilisés		
Total allègements	310	367

(au taux de droit commun 26.50 %)

19.1.5.3 Autres informations

♦ Note 26 - Engagements hors bilan

- Garanties accordées

Engagements donnés	Bénéficiaire	mars-22	mars-21	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	CIC	1 250	2 250	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Banque Postale	1 357	2 364	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	CIC	613	1 015	Nantissement des titres Kylotonn SAS
Garantie bancaire	CIC	2 000	2 800	Nantissement des titres Spiders SAS
Garantie bancaire	BPI	408	773	Retenues de garantie sur plusieurs emprunts souscrits entre 2017 et 2019 (présentées en autres immobilisations financières au bilan)
Caution	Big Ant Holding Pty	10 675	0	Engagement donné de financer les earn out conformément au protocole d'acquisition signé par Big Ant Holding Pty pour l'acquisition du studio Big Ant

- Crédits documentaires import

Au 31 mars 2022, aucun crédit documentaire import n'a été mis en place.

- Gestion du risque de change

La société est engagée au 31 mars 2022 dans des contrats de type « FX TARN/ Accumulateur ». Les TARNs / Accumulateurs sont des produits dérivés structurés complexes par lesquels le Groupe s'engage à acheter ou à vendre des USD selon un échéancier et à des taux définis à la signature du contrat. Le TARN / Accumulateur est une stratégie visant à accumuler des USD à un cours amélioré par rapport aux cours comptant et à terme actuels en contrepartie d'une incertitude sur le montant total de USD potentiellement accumulés. En cas de variation importante du taux de change EUR / USD (respectivement à la hausse ou la baisse selon que la société achète ou vende des USD), l'exposition à l'achat ou à la vente peut être accrue et conduire à la comptabilisation de perte de change sur ces instruments.

Le tableau suivant présente les positions au 31 mars 2022 :

Type de contrat	Devise	Position	Statut	Date de souscription	Échéance	Nominal en USD (milliers)	Strike	Au 31 Mars 2022, en milliers				
								Montant accumulé en USD	Montant levé en USD	Montant accumulé net des levées en USD	Montant maximal restant à accumuler en USD	Valeur mark to market en EURO
TARN	CNY	Achat	Actif	07/01/2022	06/01/2023	104 000	7.4025	11 000	11 000	0	82 000	-7
TARN	GBP	Vente	Actif	01/02/2022	31/01/2023	5 300	0.821	450	450	0	4 400	4
(3)												

La valeur "mark to market" de ces instruments financiers est de 3 k€ au 31 mars 2022 contre -183 k€ au 31 mars 2021.

La perte latente sur instruments dérivés est comptabilisée en Provisions pour Risques et Charges.

⇒ **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). Dans le cadre de la gestion du risque de change, la Société a souscrit des instruments financiers dérivés complexes. (cf ci-dessous).

- 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 / EBITDA)	< 2	Respecté

Tous les covenants sont respectés au 31 mars 2022.

♦ **Note 27 - Engagements de crédit-bail au 31 mars 2022**

en milliers d'euros	Clim rue Orfila	Véhicules	Total
VALEUR DES CONTRATS	16	406	422
VALEUR ORIGINE	15	398	413
REDEVANCES PAYEES			
Cumuls antérieurs	9	120	129
Exercice en cours	5	124	129
REDEVANCES A PAYER			
< 1 an	1	114	115
De 1 à 5 ans		62	62
> 5 ans			
Total	1	176	177
VALEUR RESIDUELLE		4	4
MONTANT CHARGES	5	129	134

♦ **Note 28 - Actions gratuites**

- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 7 septembre 2020 avait attribué 1.123.983 Actions Gratuites Nacon aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans était liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli

leur condition de performance dans leur intégralité ou partiellement, il a été en conséquence procédé à l'émission le 7 septembre 2021 de 1 045 283 actions nouvelles par incorporation de réserves. 55 000 actions restent en cours d'acquisition.

- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 26 octobre 2020 avait attribué 43.282 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout de trois ans est liée à une condition de présence continue. Ces 43 282 actions restent en cours d'acquisition.
- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 31 mai 2021 a attribué 259 459 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans est liée à une condition de présence continue. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 259 459 actions attribuées, soit 259 459 euros, ayant été constituée lors de l'attribution.
- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 8 septembre 2021 a attribué 676 743 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans est liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 676 743 actions attribuées, soit 676 743 euros, ayant été constituée lors de l'attribution.
- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 29 novembre 2021 a attribué 95 850 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans est liée à une condition de présence continue. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 95 850 actions attribuées, soit 95 850 euros, ayant été constituée lors de l'attribution.

Date d'attribution du plan (CA)	07/09/2020	26/10/2020	31/05/2021	08/09/2021	29/11/2021
Période d'acquisition	1 an / 3 ans	3 ans	1 an / 3 ans	1 an / 3 ans	1 an / 3 ans
Période de conservation	2 ans / -	-	2 ans / -	2 ans / -	2 ans / -
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	1 123 983	43 282	259 459	676 743	95 850
Nombre d'actions actuellement attribuées au 31 mars 2022	1 045 283				
Nombre d'actions attribuables au 31 mars 2022	55 000	43 282	259 459	676 743	95 850
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	6,55	6,93	6,94	5,16	5,21

♦ Note 29 - Rémunérations des dirigeants

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 2021/2022 à 973 k€.

en milliers d'euros	Avantages à court terme	Paiements fondés en action	Indemnité de fin de contrat de travail
au 31 mars 2021	929	1 659	-
au 31 mars 2022	941	32	-

♦ **Note 30 - Transactions avec des parties liées.**

Transactions avec ses dirigeants

Un contrat de travail est conclu 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 Middledenext.

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.

Transactions entre entreprises liées

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'approvisionnement ensuite en produits Groupe auprès de la société NACON SA.

Avec le Groupe Bigben Interactive (maison-mère) :

- Une refacturation des prestations logistiques (entreposage, préparation de commandes et expéditions) fournies par l'entrepôt logistique de Lauwin Planque, détenu par Bigben Interactive SA, à la Société NACON SA et à ses filiales, s'établissant à 2.5% du chiffre d'affaires brut avant toute réduction de prix ou escompte, hors taxes des Produits et hors ventes digitales de jeux vidéo réalisé par NACON SA. Cette convention a été conclue à des conditions normales de marché et notamment la rémunération de ces prestations qui s'inscrit dans le cadre de pratiques comparables observées auprès de prestataires externes ;
- De manière résiduelle, l'approvisionnement
 - o En produits audio par la société Bigben Interactive SA auprès de certaines filiales²⁸ 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 2022 : 4,9 M€ soit 3,1% du chiffre d'affaires annuel du groupe NACON,

²⁸ 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.

- 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.

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.

♦ **Note 31 - Effectif moyen de la période**

Personnel salarié	31-mars-22	31-mars-21
Cadres	85	73
Agents de Maîtrise	25	21
Employés	20	19
Total	130	113

♦ **Note 32 - Convention d'intégration fiscale**

La société Nacon en qualité de Société Mère a opté le 15 juin 2020, pour le régime d'intégration fiscale applicable aux groupes de sociétés, en application des articles 223 A et suivants du Code Général des Impôts. Cette option a pris effet à compter de l'exercice ouvert le 1^{er} avril 2020. La Société Mère et les Sociétés Filiales sont des sociétés françaises, passibles de l'impôt sur les sociétés dans les conditions de droit commun. Elles clôturent à ce jour leur exercice social le dernier jour du mois de mars de chaque année. Le capital de la Société Mère n'est pas détenu, directement ou indirectement, à 95 % ou plus, par une autre personne morale passible de l'impôt sur les sociétés en France.

Le capital des Sociétés Filiales est détenu à 95 % au moins, directement ou indirectement, par la Société Mère.

Le périmètre d'intégration fiscale est constitué par la Société Mère et les Sociétés Filiales membres du Groupe d'Intégration à savoir les sociétés :

- SAS Games.fr
- SAS CYANIDE
- SAS EKO SOFTWARE
- SAS KYLOTONN
- SAS SPIDERS
- SAS PASSTECH depuis le 01/04/2021

Si la société Nacon était imposée séparément, le déficit fiscal s'élèverait à 2 722 990 € le montant de l'impôt s'élèverait à 0 €. Il n'y avait pas de déficit reportable au niveau de l'intégration fiscale dans son ensemble.

Tableau des filiales et participations

	Capital	Capitaux propres autres que le capital	Quote-part du capital détenu (en %)	Valeur comptable des titres détenus		Prêts et avances consentis	Montant des cautions et avais 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
				Brute	Nette					
Filiales (détenues à + de 50 %) en K€										
Game's.fr S.A.S.	1 000	613	100%	2 849	2 849			2 639	-17	
Bigben Interactive Belgique	300	978	100%	2 897	2 897			8 975	347	499
Nacon HK Ltd – Hong-Kong	3 524	2 197	100%	117	117			70 303	6 488	5 445
Bigben Interactive GmbH – Allemagne	500	1 251	100%	500	500			14 918	902	
Bigben Interactive Italie	100	1 412	100%	100	100			9 125	286	
Nacon Gaming Espana SL	50	684	100%	0	0			7 366	241	
Kylotonn	405	1 536	100%	2 787	2 787			10 302	941	1 000
Cyanide	435	7 566	100%	22 874	22 874	84		4 875	995	
Eko Software	65	1 712	100%	9 796	9 796			3 027	455	
Nacon USA	426	-107	100%	458	458	2 549		33 196	1 971	
Spiders	10	2 057	100%	6 400	6 400			2 017	1 422	2 000
Neopica	20	372	100%	2 600	2 600			1 327	154	
Lunar	20	328	100%	719	719			3 228	326	
Big Ant Holding	250	0	100%	0	0	22 016		0	-372	
Créa-Tures Studios	10	359	100%	10 850	10 850			808	-5	
Passtech Games	13	267	100%	3 000	3 000	138		1 552	465	
Ishtar Games	16	374	100%	11 000	11 000	392		152	-64	
Midgar Studio	10	481	100%	12 500	12 500			622	443	

19.2 COMPTES CONSOLIDES AU 31 MARS 2022

19.2.1 Etat de Situation Financiere

<i>en milliers d'euros</i>	Notes	mar. 2022	mar. 2021
Goodwill	1	96 742	31 150
Droit d'utilisation		8 275	4 652
Autres immobilisations incorporelles	2	129 136	91 248
Immobilisations corporelles	3	2 528	1 762
Titres mis en équivalence	4	0	(0)
Autres actifs financiers	5	1 735	1 107
Actifs d'impôts différés	6	3 054	3 618
Actifs non courants		241 470	133 538
Stocks	7	32 850	25 046
Créances clients	8	37 918	47 017
Autres débiteurs	9	11 691	10 214
Actifs d'impôts exigibles		6 174	4 951
Trésorerie et équivalents de trésorerie	10	82 148	96 746
Actifs courants		170 782	183 974
TOTAL ACTIF		412 252	317 512
Capital		86 291	84 909
Primes		75 005	73 679
Réserves consolidées		54 523	34 045
Résultat de la période		9 962	18 297
Ecart de conversion		2 626	(205)
Capitaux propres part du groupe		228 407	210 725
Participations ne donnant pas le contrôle		0	(257)
Total des capitaux propres	16	228 407	210 467
Provisions à long terme	14	886	1 083
Passifs financiers à long terme	12	65 734	36 535
Dettes sur loyers long terme		6 072	2 932
Dettes d'earn out à long terme		37 832	0
Passifs d'impôts différés	13	731	486
Passifs non courants		111 255	41 035
Provisions à court terme	14	1 029	543
Passifs financiers à court terme	12	26 774	18 266
Dettes sur loyers court terme		2 120	1 757
Dettes d'earn out à court terme		6 500	3 000
Fournisseurs		17 745	21 181
Autres créditeurs	15	16 085	14 503
Passifs d'impôts exigibles		2 338	6 759
Passifs courants		72 590	66 009
Total Passif et Capitaux Propres		412 252	317 512

19.2.2 Etat du Résultat Net et des Autres Eléments du Résultat Global

(en k€)	Notes	mar. 2022	mar. 2021
Chiffre d'affaires	17	155 912	177 834
Achats consommés	18	(78 077)	(84 342)
Marge brute		77 835	93 493
<i>Taux de marge brute en % du Chiffre d'affaires</i>		<i>49.9%</i>	<i>52.6%</i>
Autres produits opérationnels	19	1 512	1 189
Autres achats et charges externes	20	(18 803)	(18 047)
Impôts et Taxes		(550)	(438)
Charges de Personnel		(14 530)	(14 954)
Autres charges opérationnelles		(832)	(1 035)
Résultats sur cessions d'actifs non courants		(2)	95
EBITDA		44 629	60 302
<i>Taux d'EBITDA en % du Chiffre d'affaires</i>		<i>28.6%</i>	<i>33.9%</i>
Amortissements des immobilisations		(25 626)	(27 771)
Résultat opérationnel courant		19 003	32 531
<i>Taux de ROC en % du Chiffre d'affaires</i>		<i>12.2%</i>	<i>18.3%</i>
Plans d'actions gratuites et stock-options	21	(4 862)	(5 057)
Autres éléments opérationnels non récurrents	22	(794)	
Quote-part de résultat des sociétés MEE	23	0	
Résultat opérationnel		13 347	27 474
Résultat financier	24	52	(1 506)
Résultat avant impôt		13 399	25 967
Impôts sur les bénéfices	25	(3 425)	(7 721)
Résultat net de la période		9 973	18 246
Ecart de conversion		2 830	(316)
Ecart actuariels		97	(64)
Résultat global de la période		12 901	17 867
Résultat net de la période		9 973	18 246
Part revenant aux minoritaires		11	(51)
Résultat Net part du groupe		9 962	18 297

Résultat par action

Résultat de base par action (en euro)	27	0.12 €	0.22 €
<i>Nombre moyen pondéré d'actions</i>		85 613 442	84 877 034
<i>Résultat Net de la période - Part du Groupe</i>		9 962 193	18 297 197
Résultat dilué par action (en euro)	27	0.12 €	0.21 €
<i>Nombre moyen d'actions après dilution</i>		86 410 724	86 038 539
<i>Résultat Net de la période - Part du Groupe</i>		9 962 193	18 297 197

* 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.

19.2.3 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 consolidés au 31 mars 2020		84 908 919	84 909	73 679	29 183	111	187 883	(262)	187 621
Résultat au 31 mars 2021					18 297		18 297	(51)	18 246
Autres éléments du résultat global					(64)	(316)	(380)		(380)
Résultat global					18 233	(316)	17 917	(51)	17 867
Plans actions gratuites					5 057		5 057		5 057
Contrat de liquidité					(38)		(38)		(38)
Participations ne donnant pas le contrôle					(95)		(95)	56	(39)
Capitaux propres consolidés au 31 mars 2021		84 908 919	84 909	73 679	52 340	(205)	210 725	(257)	210 467
Résultat au 31 mars 2022					9 962		9 962	11	9 973
Autres éléments du résultat global					97	2 830	2 928		2 928
Résultat global					10 059	2 830	12 890	11	12 901
Augmentation de capital		337 208	337	1 325			1 662		1 662
Augmentation de capital - Actions gratuites		1 045 283	1 045		(1 045)		0		0
Plans actions gratuites					4 002		4 002		4 002
Contrat de liquidité					(125)		(125)		(125)
Participations ne donnant pas le contrôle					(746)		(746)	246	(500)
Capitaux propres consolidés au 31 mars 2022		86 291 410	86 291	75 005	64 485	2 626	228 407	0	228 407

19.2.4 Tableau de Flux de Trésorerie

en k€

	Notes	mar. 2022	mar. 2021
Flux net de trésorerie liés aux activités opérationnelles			
Résultat de la période		9 962	18 297
<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		0	0
• Part revenant aux minoritaires		11	(51)
• Dotations aux amortissements et pertes de valeur		25 626	27 771
• Variation des provisions		272	368
• Résultat net du financement		791	968
• Plus et moins-values de cessions		3	(83)
• Autres produits et charges sans incidence financière		4 135	4 967
• Charge d'impôt		3 497	7 721
Capacité d'autofinancement		44 296	59 959
Stocks		(7 623)	2 287
Créances d'exploitation	8	8 474	(6 854)
Dettes d'exploitation	15	(9 588)	8 243
Variation du BFR		(8 737)	3 676
Trésorerie liée aux activités opérationnelles		35 559	63 635
Impôt sur le résultat payé		(3 176)	(7 971)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES OPERATIONNELLES		32 383	55 664
Flux de trésorerie liés aux activités d'investissement			
Acquisition d'immobilisations incorporelles	2	(57 410)	(50 982)
Acquisition d'immobilisations corporelles	3	(1 347)	(1 203)
Cession d'immobilisations corporelles & incorporelles		6	97
Acquisition d'actifs financiers	5	(580)	(62)
Cession d'immobilisations financières		20	52
Dividendes reçus			
Décassements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	1	(22 039)	(1 598)
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES D'INVESTISSEMENT		(81 349)	(53 696)
Flux de trésorerie liés aux activités de financement			
Augmentation des capitaux propres			
Cession / Acquisition d'actions popes		(94)	(30)
Intérêts payés		(793)	(987)
Diminution des dettes sur loyers		(1 982)	(1 613)
Encaissements provenant d'emprunts		54 661	0
Remboursements d'emprunts ou dettes financières		(16 512)	(12 952)
Autre		(1)	
TRESORERIE PROVENANT DES ACTIVITES DE FINANCEMENT	12	35 280	(15 582)
Incidence des variations de cours de devises		564	(201)
Variation nette de trésorerie ou équivalent de trésorerie		(13 122)	(13 814)
Trésorerie à l'ouverture		94 906	108 721
Trésorerie à la clôture	10	81 784	94 906

NOTES ANNEXES AUX COMPTES

19.2.5 Base de Préparation des Comptes

19.2.5.1 Préambule

Les comptes seront soumis à l'approbation de l'AG qui aura lieu le 22 juillet 2022 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 SA, 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. Les états financiers comprennent la société Nacon SA – domiciliée en France à Fretin (59273) 396/466 rue de la Voyette, CRT2 - et ses filiales (Groupe NACON) pour la période de 12 mois prenant fin au 31 mars 2022. Elle est cotée sur le marché Eurolist d'Euronext Paris, compartiment B (ISIN : FR0013482791 ; Reuters : NACON.PA ; Bloomberg : NACON:FP).

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 détournage 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 SA. En revanche, en Espagne et à Hong Kong où les filiales de Bigben Interactive SA avaient une part importante de leur activité autre que l'activité Gaming (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 1^{er} octobre 2019 par Bigben Interactive SA en faveur de Nacon SA.

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.

19.2.5.2 Périmètre de consolidation

- Liste des sociétés consolidées

Au 31 mars 2022 :

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
LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.	Italie	100,00%	Intégration globale
NACON GAMING INC	Etats-Unis	100,00%	Intégration globale
NACON PTY Ltd	Australie	100,00%	Intégration globale
NEOPICA SRL	Belgique	100,00%	Intégration globale
PASSTECH GAMES SAS	France	100,00%	Intégration globale
BIG ANT HOLDING PTY Ltd *	Australie	100,00%	Intégration globale
CREA-TURE INC.	Canada	100,00%	Intégration globale
ISHTAR GAMES SAS	France	100,00%	Intégration globale
MIDGAR STUDIO SAS	France	100,00%	Intégration globale

* L'acquisition de l'ensemble des sociétés du Groupe Big Ant a été réalisée via la société Big Ant Holding Pty créée sur l'exercice. Cette filiale à 100% de Nacon SA a financé l'acquisition du Groupe Big Ant grâce à une avance de trésorerie de Nacon SA.

La société Big Ant Holding Pty détient toutes les sociétés constituant le Groupe Big Ant.

Au 31 mars 2021 :

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
LUNAR GREAT WALL STUDIOS S.r.l.	Italie	53,15%	Intégration globale
NACON GAMING INC	Etats-Unis	100,00%	Intégration globale
NACON PTY Ltd	Australie	100,00%	Intégration globale
NEOPICA SRL	Belgique	100,00%	Intégration globale

- **Variation de périmètre**

Cinq entrées de périmètre sont intervenues sur la période :

- Passtech Games SAS, à compter de sa date d'acquisition le 1er avril 2021,
- Big Ant Holding Pty Ltd, à compter de sa date d'acquisition le 3 mai 2021,
- Crea-ture Inc, à compter de sa date d'acquisition le 30 juillet 2021,
- Ishtar Games SAS, à compter de sa date d'acquisition le 7 octobre 2021,
- Midgar Studios SAS, à compter de sa date d'acquisition le 7 février 2022.

Le 29 septembre 2021, Nacon a également conclu un nouvel accord avec les associés du studio Lunar Great Wall Studios Srl (Raceward) et a acquis le solde du capital, portant ainsi sa participation à 100 % du capital social de ce studio.

19.2.6 Faits marquants de l'exercice 2021/2022

19.2.6.1 Développement commercial

En 2021/2022, le chiffre d'affaires annuel consolidé atteint 155,9 M€, en baisse de 12,3 % par rapport à 2020/21.

- Jeux vidéo :

L'activité Jeux, du fait de la décision de décaler la sortie de plusieurs jeux en 2022-23, s'inscrit à 54,4 M€ (-21,1%).

- Accessoires Gaming :

L'activité Accessoires, dans un contexte de pénurie de consoles, termine à 96,6 M€ (-6,3%).

L'activité de l'exercice 2020/21 avait bénéficié de la dynamique exceptionnelle du marché des jeux vidéo et des accessoires pendant les premiers confinements.

19.2.6.2 Evolution du périmètre

- **Acquisition de l'intégralité du capital de Passtech Games SAS**

Nacon a acquis le 1^{er} avril 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement lyonnais Passtech SAS spécialisé dans la création de jeux d'action rogue-like.

Au prix de transaction payé en numéraire s'ajoutent deux compléments de prix qui pourront être versés dans les 3 ans suivant l'acquisition selon des critères qualitatifs et de revenus générés par deux projets de jeu vidéo. Les compléments de prix sont inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 2,0 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 et de la note Metacritic obtenue pour son dernier jeu Curse of the Dead Gods, en prenant l'hypothèse que le prochain jeu développé connaîtra 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.

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	54
Immobilisations corporelles	13
Immobilisations financières	5
Impôts différés actifs	23
Créances d'exploitation	281
Disponibilités	107
Charges constatées d'avance	7
Provisions pour risques	-3
Dettes financières	-54
Dettes d'exploitation	-132
Total des actifs nets identifiables acquis	300
Goodwill	2 700
Juste valeur de la contrepartie transférée	3 000

○ **Acquisition de l'intégralité du capital de Big Ant Holding Pty Ltd**

Nacon a acquis le 3 mai 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Big Ant Holding Pty Ltd basé à Melbourne (Australie) et particulièrement connu pour ses franchises sportives en rugby, tennis et cricket sans oublier l'Australian Football League (AFL).

Le prix de transaction est un montant de 18 M€. Huit compléments de prix calculés, selon le cas, sur la base de critères de revenus nets du Groupe Big Ant, de revenus générés par le Back Catalogue et le jeu de Cricket jusqu'à 2024 et sur des critères qualitatifs générés par les jeux de tennis et de rugby développés par Big Ant pourraient en outre être versés et ce, pour chaque complément de prix, à hauteur de 50 % en numéraire et à hauteur de 50 % en actions Nacon. Les compléments de prix sont inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 14,0 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 du Groupe Big Ant.

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.

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	1 897
Immobilisations corporelles	79
Immobilisations financières	48
Créances d'exploitation	423
Disponibilités	4 571
Dettes financières	-903
Impôt différé passif	-293
Dettes d'exploitation	-2 210
Total des actifs nets identifiables acquis	3 612
Goodwill	28 707
Juste valeur de la contrepartie transférée	32 319

- **Acquisition de l'intégralité du capital de Crea-ture Studios Inc**

Nacon a acquis le 30 juillet 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement montréalais Crea-ture Studios Inc spécialisé dans le développement de jeux de skateboarding.

Au prix de transaction payé en numéraire s'ajoutent deux compléments de prix qui pourront être versés en septembre 2023 et 2024 selon des critères qualitatifs et de revenus générés par le jeu vidéo Session développé actuellement par le studio. De même pourra être versé un troisième complément de prix calculé sur la base de critères qualitatifs d'un projet de jeu vidéo non encore en phase de développement. Les compléments de prix sont inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 9,5 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.

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.

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	919
Immobilisations corporelles	9
Créances	187
Disponibilités et divers	110
Provision pour impôts différés	-239
Dettes diverses	-63
Total des actifs nets identifiables acquis	923
Goodwill	9 927
Juste valeur de la contrepartie transférée	10 850

- **Acquisition du solde du capital de Lunar Great Wall Studios Srl (RaceWard Studio)**

Après avoir pris une participation de 43.15 % du capital de Lunar Great Wall Studios mieux connu sous son label commercial « RaceWard Studio » le 27 juillet 2019, Nacon avait fait l'acquisition, le 19 octobre 2020, de 10 % supplémentaires auprès de Marco Ponte, dirigeant fondateur du studio.

Le 29 septembre 2021, Nacon a conclu un nouvel accord avec les associés du studio de jeux-vidéo et a acquis le solde du capital, portant ainsi sa participation à 100 % du capital social de ce studio.

Conformément à la norme IFRS 3, cette acquisition complémentaire de titres d'entreprise déjà intégrée globalement a été considérée comme une transaction entre la part du groupe dans les capitaux propres et les intérêts minoritaires et n'a pas entraîné de comptabilisation de goodwill complémentaire. Les intérêts minoritaires acquis ont ainsi été reclassés dans les Capitaux propres – Part du groupe et l'élimination du prix d'acquisition des titres a été imputé sur les Capitaux propres – Part du groupe. L'écart entre le prix d'acquisition des titres et la quote-part complémentaire de capitaux propres acquise a donc été comptabilisé dans les capitaux propres et les valeurs comptables consolidées des actifs et passifs de la filiale concernée, y compris le goodwill, n'ont pas été modifiées.

- **Acquisition de l'intégralité du capital de Ishtar Games SAS**

Nacon a acquis le 7 octobre 2021 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Ishtar Games spécialisé dans la création et la commercialisation de jeux dits « indépendants ».

Au prix de transaction payé en numéraire s'ajoutent des compléments de prix qui pourront être versés entre le 1er avril 2022 et le 30 avril 2025 selon des critères de revenus générés par le jeu vidéo The Last Spell ainsi que des critères qualitatif et de revenus sur un futur projet qui sera développé par le studio. Les compléments de prix sont inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 9,15 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.

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.

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Immobilisations incorporelles	863
Immobilisations corporelles	15
Immobilisations financières	8
Impôts différés actifs	7
Créances d'exploitation	287
Disponibilités	259
Charges constatées d'avance	21
Provisions pour risques	-6
Dettes financières	-608
Dettes d'exploitation	-268
Produits constatés d'avance	-209
Total des actifs nets identifiables acquis	369
Goodwill	10 631
Juste valeur de la contrepartie transférée	11 000

- **Acquisition de l'intégralité du capital de Midgar Studios SAS**

Nacon a acquis le 7 février 2022 l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Midgar Studios SAS spécialisée dans les jeux de type J-RPG.

Au prix de transaction payé en numéraire s'ajoutent des compléments de prix qui pourront être versés en septembre 2023 et 2027 selon des critères de revenus générés par les jeux vidéo de la série "Edge" développée par le studio. Les compléments de prix sont inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 10,0M€. 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.

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.

Conformément à la norme IFRS 3, le Groupe dispose d'un délai maximal de douze mois à compter de la date d'acquisition pour finaliser la comptabilisation de regroupement d'entreprises. La valorisation provisoire des actifs et passifs acquis se détaille comme suit :

	<i>En milliers d'euros</i>
Autres Immobilisations incorporelles	699
Immobilisations corporelles	11
Immobilisations financières	6
Impôts différés actifs	90
Créances d'exploitation	360
Disponibilités	96
Charges constatées d'avance	9
Provisions pour risques	-9
Dettes financières	-381
Impôts différés passifs	-21
Dettes d'exploitation	-215
Total des actifs nets identifiables acquis	644
Goodwill	11 856
Juste valeur de la contrepartie transférée	12 500

19.2.6.3 Actionnariat

- **Augmentation de capital suite à l'acquisition définitive d'Actions Gratuites 2020**

1.123.983 Actions Gratuites avaient été attribuées par le Conseil d'administration du 07 septembre 2020 aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe. L'acquisition définitive de 1.068.983 actions 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 pour l'exercice 20/21. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance, la quantité de 1.045.283 Actions Gratuites 2020 définitivement acquises en 2021 par 455 bénéficiaires.

Il a été en conséquence procédé à l'émission de 1.045.283 actions nouvelles par incorporation de réserves, le capital social de Nacon étant porté à 85.954.202 actions de 1€ de nominal.

- **Augmentation de capital suite à l'acquisition de Big Ant Holding Pty Ltd**

Un 1er complément de prix correspondant au résultat net réalisé le 31 mars 2021 par Big Ant Studios Pty Ltd a été versé aux cédants le 29 septembre 2021. Conformément au protocole d'acquisition, 50 % de ce Complément de Prix a été payé en actions Nacon SA au travers d'une augmentation de capital de 1 662K€.

Il a été ainsi procédé le 29 septembre 2021 à une augmentation de capital avec suppression du droit préférentiel de souscription, de 337.208 actions dont la valeur de 4,930 € correspond à la moyenne des cours de clôture de l'action Nacon sur le marché d'Euronext Paris lors des 20 dernières séances de bourse précédant l'opération. Le capital social de Nacon SA a été en conséquence porté de 85.954.202 € à 86.291.410 €.

- **Attribution d'Actions Gratuites 2021**

Les Conseils d'administration de Nacon SA du 31 mai 2021, 8 septembre 2021 et 29 novembre 2021 ont attribué 1.045.252 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés des studios nouvellement acquis ainsi qu'aux membres du personnel salariés.

L'acquisition définitive des actions au bout d'un an ou de trois ans est liée à une condition de présence continue ainsi dans certains cas qu'à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant.

Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 1.045.252 actions Nacon attribuées, soit 1.045.252 €uros, ayant été constituée lors de l'attribution.

19.2.6.4 *Autres évènements*

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

La perturbation des chaînes logistiques liées à la crise sanitaire mondiale a entraîné des retards de livraison qui ont eu un impact sur les ventes de l'exercice 2021/22.

Afin de palier au risque de pénurie de composants, Nacon a anticipé ses commandes afin d'éviter les ruptures de stock et de sécuriser le chiffre d'affaires accessoires. Cela s'est traduit par une hausse des stocks sur l'exercice.

Le Groupe a également été impacté par les ruptures de stock des produits de ses clients (PS5) auxquels certains de ses accessoires Gaming sont destinés.

La société n'a pas rencontré de difficultés de trésorerie : la société dispose toujours de liquidités importantes pour son développement.

Les créances clients du 31 mars 2022 sont collectées conformément aux délais de règlement prévus.

- **Impacts de la guerre en Ukraine**

La guerre en Ukraine n'a eu que peu de répercussions sur le Groupe Nacon : le Groupe n'a en effet aucune relation commerciale avec des fournisseurs ou des studios basés en Ukraine ou en Russie et moins de 1% du chiffre d'affaires de Nacon se fait avec la Russie.

En revanche, la perturbation des chaînes logistiques déjà présente depuis le début de la crise sanitaire du Covid-19 s'est aggravée avec la guerre en Ukraine qui a bloqué la route de la soie, générant ainsi des délais et coûts supplémentaires.

Le Groupe qui avait anticipé ses approvisionnements a peu été affecté par la crise des composants en 2021 et 2022. En revanche, il a été impacté par les ruptures de stock des produits de ses clients (consoles de jeux Sony et Microsoft) auxquels certains de ses accessoires sont destinés. Il n'a pu vendre ainsi en fin d'exercice la totalité des produits en stock qu'il comptait vendre.

- **Evolution de l'endettement**

Au cours de l'exercice 2021/22, la société NACON a contracté pour 52.5 M€ de nouveaux emprunts moyen terme et a remboursé conformément à ses plans d'amortissements bancaires ses échéances de moyen termes.

19.2.6.5 *Evènements post clôture*

- **Acquisition de l'intégralité du capital de Daedalic Entertainment**

Le 1er avril 2022, Nacon a acquis 100 % du capital de Daedalic Entertainment, éditeur de jeux vidéo et studio de développement de premier plan pour 53 M€.

Cette acquisition permettra à Nacon d'acquérir plusieurs propriétés intellectuelles clés et de bénéficier de la remarquable expertise de Daedalic Entertainment.

Cette opération représente à ce jour, la plus grande opération de croissance externe réalisée par Nacon et s'inscrit dans sa stratégie de développement dans l'industrie du jeu vidéo.

Fondée en 2007 et basée à Hambourg, Daedalic Entertainment a développé et publié plus de 90 jeux et est l'une des plus grandes et des plus anciennes entreprises indépendantes de jeux vidéo en Allemagne, avec une équipe talentueuse de 87 personnes, primée et éditeur indépendant de renommée mondiale.

Carten Fichtelmann, Fondateur et PDG, et Stephan Harms, COO, continueront de diriger la société avec une grande autonomie.

19.2.7 Principes et méthodes comptables

19.2.7.1 Déclaration de conformité

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 2022 avec, en comparatif, l'exercice clos au 31 mars 2021.

Le référentiel est disponible sur le site internet de la Commission Européenne.

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 compter du 1er avril 2021**

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)
Modifications d'IFRS 4 – Prolongation de l'exemption temporaire d'IFRS 9	01/01/21
Modifications d'IFRS 9, IAS 39 et IFRS 7 – Réforma des taux d'intérêt de référence – Phase 2	01/01/21
Modifications d'IAS 19 et d'IFRIC 14 - Attribution des droits IDR aux années d'ancienneté	01/01/21

L'application de ces modifications de normes n'ont pas eu d'impact significatif sur la présentation des comptes du Groupe.

- **Nouveaux textes applicables par anticipation aux exercices ouverts à compter du 1er avril 2021**

Nouveaux textes IFRS	Date application UE (exercice ouvert à compter du)
Modifications d'IFRS 3 – Références au cadre conceptuel	01/01/22 *
Modifications d'IAS 37 – Contrats déficitaires – Coûts d'exécution d'un contrat	01/01/22 *
Modifications d'IFRS 16 – Aménagements de loyers au-delà du 30 juin 2021	01/04/21 *

Le groupe n'a pas opté pour une application anticipée des autres normes et amendements applicables par anticipation qui seront d'application obligatoire pour l'exercice 2022-23.

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") du Groupe Nacon se définit comme le résultat opérationnel courant (ROC) avant dépréciation et amortissement des actifs corporels et incorporels mais après dotations aux provisions sur stocks et créances clients.

Le Groupe considère l'EBITDA, comme un indicateur de performance non IFRS.

L'EBITDA est en effet l'un des principaux indicateurs suivis par le Groupe afin de gérer et évaluer ses résultats d'exploitation, de prendre des décisions d'investissements et de répartition des ressources voire d'évaluer la performance des membres de sa direction.

Le Groupe estime que cet indicateur est utile aux lecteurs de ses comptes puisqu'il leur fournit une mesure de ses résultats d'exploitation qui exclut des éléments n'affectant pas la trésorerie comme les dépréciations et les amortissements, augmentant la valeur projetée de ses comptes consolidés et fournissant des informations concernant le résultat des activités commerciales courantes du Groupe et la génération de flux de trésorerie qui permettent aux investisseurs de mieux identifier les tendances de sa performance financière.

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.

- **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).

19.2.7.2 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 goodwills 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 4 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 2020 par Nacon S.A. consistent en un amortissement dégressif sur quatre ans.

19.2.7.3 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 2022, 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.

- **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 consolidé.

- **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.

19.2.7.4 Principes comptables

Les principes comptables sont directement présentés dans les notes afférentes auxquels ils se rapportent afin d'améliorer la lecture des comptes.

19.2.7.5 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).

19.2.7.6 Informations sectorielles

Nacon propose une large gamme de jeux vidéo et d'accessoires Gaming répondant aux besoins de son marché.

Dans le cadre 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 l'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 sont commercialisés par l'ensemble des entités du Groupe et participent par conséquent à la génération de cash flows global de NACON.

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.

19.2.7.7 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.

19.2.8 Notes complémentaires

19.2.8.1 Notes complémentaires au bilan

♦ Note 1 – Goodwill

Entités acquises en milliers d'euros	BBI Belgique	Cyanide SA	Eko	Kylotonn	Spiders	Neopica	RaceWard	Passtech	Big Ant	Crea- ture	Ishtar	Midgar	TOTAL
Goodwill issu des transactions de l'exercice clos au 31 mars 2022	1 088	12 539	6 058	3 770	5 273	2 077	345	2 700	29 835	10 570	10 631	11 856	96 742
Perte de valeur													0
Ecart de conversion									1 129	644			1 772
Regroupement d'entreprises								2 700	28 707	9 927	10 631	11 856	63 821
Goodwill issu des transactions de l'exercice clos au 31 mars 2021	1 088	12 539	6 058	3 770	5 273	2 077	345						31 150

⇒ 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 2021/2022 :

Le groupe a réalisé les transactions suivantes au cours de l'exercice 2021/2022 :

- Acquisition de 100 % du capital et des droits de vote de Passtech Games SAS le 1er avril 2021,
- Acquisition de 100 % du capital et des droits de vote de Big Ant Holding Pty Ltd le 3 mai 2021,
- Acquisition de 100 % du capital et des droits de vote de Crea-ture Inc le 30 juillet 2021,
- Acquisition du solde du capital de Lunar Great Wall Studios Srl (Raceward) le 29 septembre 2021,
- Acquisition de 100 % du capital et des droits de vote de Ishtar Games SAS le 7 octobre 2021,
- Acquisition de 100 % du capital et des droits de vote de Midgar Studios SAS le 7 février 2022.

Le détail des calculs des goodwills sont présentés dans la section 19.2.6.2 « Evolution du périmètre ».

Les contributions de ces acquisitions aux chiffre d'affaires et résultat net totaux de l'exercice 21/22 sont les suivantes :

Contribution des entités acquises en milliers d'euros	Entités acquises	TOTAL Groupe
Chiffre d'affaires	5 100	155 912
Resultat net	1 832	9 962

A noter que le jeu Cricket 22 a été édité par Nacon SA et ne rentre donc que patiellement dans ces chiffres.

Transactions ayant eu lieu sur l'exercice 2020/2021 et éventuelles incidences sur la période en cours

Le groupe avait réalisé les transactions suivantes au cours de l'exercice 2020/2021 :

- le 7 octobre 2020, prise d'une participation complémentaire de 10% dans le capital du studio de développement italien Lunar Great Wall Studios S.r.l. ;
- le 19 octobre 2020, acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Neopica Srl.

- **Acquisition d'une participation complémentaire dans le capital de Lunar Great Wall Studios Srl (Raceward)**

Conformément à la norme IFRS 3, cette acquisition complémentaire de titres d'entreprise déjà intégrée globalement a été considérée comme une transaction entre la part du groupe dans les capitaux propres et les intérêts minoritaires et n'a pas entraîné de comptabilisation de goodwill complémentaire. Les intérêts minoritaires acquis ont ainsi été reclassés dans les Capitaux propres – Part du groupe et l'élimination du prix d'acquisition des titres a été imputé sur les Capitaux propres – Part du groupe. L'écart entre le prix d'acquisition des titres et la quote-part complémentaire de capitaux propres acquise a donc été comptabilisé dans les capitaux propres et les valeurs comptables consolidées des actifs et passifs de la filiale concernée, y compris le goodwill, n'ont pas été modifiées.

- **Acquisition de 100% des titres et des droits de vote de la société Neopica Srl**

Nacon a acquis le 19 octobre 2020 en numéraire l'intégralité du capital et des droits de vote du studio de développement Neopica Srl. Des compléments de prix basés sur la qualité et le potentiel commercial des 2 prochains développements de jeux pourront être versés aux cédants dans les 12 mois suivant la sortie de ces jeux. Ceux-ci sont plafonnés et conditionnés à l'atteinte d'un niveau de qualité et d'un nombre d'exemplaires des futurs jeux vendu

Les compléments de prix sont inclus dans le calcul du prix d'acquisition pour un montant de 0,6 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 Neopica connues en date d'acquisition et de la note Metacritic obtenue pour ses derniers jeux Overpass et Hunting Simulator 2, respectivement sortis en février 2020 et juin 2020, en prenant l'hypothèse que les prochains jeux développés connaîtront a minima les mêmes 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.

Conformément aux règles de la norme IFRS 3, un goodwill provisoire de 2,1 M€ avait ainsi été comptabilisé dans le bilan au 31 mars 2021. Au 31 mars 2022 la détermination de ce goodwill est définitive, sans modification par rapport à l'allocation provisoire du 31 mars 2021.

<i>En milliers d'euros</i>	
Immobilisations corporelles	20
Impôts différés actifs	91
Créances	73
Disponibilités	441
Charges constatées d'avance	4
Dettes diverses	-106
Total des actifs nets identifiables acquis	523
Goodwill	2 077
Juste valeur de la contrepartie transférée	2 600

Rapprochement des décaissements relatifs aux acquisitions avec les flux de trésorerie au 31 mars 2022 :

Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	mar. 2022
Acquisition Big Ant Holding Pty Ltd	19 981
Acquisition Passtech Games SAS	1 000
Acquisition Crea-ture Inc	1 350
Acquisition Lunar Great Wall Studios Srl	500
Acquisition Ishtar Games SAS	1 850
Acquisition Midgar Studio SAS	2 500
Trésorerie nette acquise	-5 142
Décaissements relatifs aux acquisitions de filiales nets de la trésorerie nette acquise	22 039

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 2022, aucune dépréciation n'a été comptabilisée.

Test de dépréciation

Hypothèses :

WACC	11.76%
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 *	283 418 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	-34.00%
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	-14.2 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	-14.0 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	+8.0 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.

♦ Note 2 - Autres immobilisations incorporelles

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Valeur brute	242 365	174 502
Amortissements	(104 954)	(78 222)
Dépréciation		(379)
Valeur nette	137 411	95 901

Valeurs brutes	Logiciels, Concessions et Brevets	Marques	Droit d'utilisation	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2020	2 091	9 925	5 057	117 109	664	134 844
Acquisition	323	773	2 427	48 482	202	52 206
Variation de périmètre	12					12
Transferts				(12 562)		(12 562)
Cessions						0
mar. 2021	2 426	10 697	7 484	153 030	865	174 502
Acquisition	1 186	3	5 231	57 964	26	64 409
Variation de périmètre	181	14	932	3 624		4 751
Transferts						0
Cessions	(19)		(1 278)			(1 297)
mar. 2022	3 773	10 714	12 369	214 618	891	242 365
Amortissements	Logiciels, Concessions et Brevets	Marques	Droit d'utilisation	Coûts de développement des jeux	Autres incorporels	TOTAL
mar. 2020	(1 903)	(228)	(1 545)	(58 980)	(523)	(63 179)
Dotations	(103)	(0)	(1 287)	(26 515)	(66)	(27 971)
Variation de périmètre	(12)					(12)
Transferts				12 562		12 562
mar. 2021	(2 018)	(228)	(2 831)	(72 934)	(589)	(78 601)
Valeur nette 31/03/21	407	10 469	4 652	80 096	276	95 901
Dotations	(300)	0	(1 954)	(24 145)	(80)	(26 479)
Variation de périmètre	(180)			(403)		(583)
Cessions	18		691			709
mar. 2022	(2 481)	(228)	(4 094)	(97 482)	(670)	(104 954)
Valeur nette 31/03/22	1 292	10 486	8 275	117 136	222	137 411

Le poste « Marques » est principalement constitué au 31 mars 2022 des marques du studio de développement Cyanide ainsi que de la marque RIG™.

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 4 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. 2022	mar. 2021
Valeur brute	6 417	4 826
Amortissements	(3 889)	(3 064)
Dépréciation		
Valeur nette	2 528	1 762

Valeurs brutes	Terrains	Constructions	Installations techniques	TOTAL
mar. 2020	45	568	3 472	4 084
Acquisition	0	0	1 149	1 149
Variation de périmètre			111	111
Transferts			(496)	(496)
Cessions			(22)	(22)
Ecart Change				0
mar. 2021	45	568	4 214	4 826
Acquisition	0	0	1 369	1 331
Variation de périmètre			601	601
Transferts				0
Cessions			(379)	(340)
Ecart Change				0
mar. 2022	45	568	5 805	6 417
Amortissements	Terrains	Constructions	Installations techniques	TOTAL
mar. 2020	0	(566)	(2 512)	(3 078)
Dotations	0	(1)	(390)	(390)
Variation de périmètre			(91)	(91)
Transferts			496	496
Reprises				0
Ecart Change				0
mar. 2021	0	(567)	(2 497)	(3 064)
Valeur nette 31/03/21	45	1	1 717	1 762
Dotations	0	(0)	(705)	(667)
Variation de périmètre			(485)	(485)
Transferts				0
Cessions			365	326
Ecart Change				0
mar. 2022	0	(567)	(3 322)	(3 889)
Valeur nette 31/03/22	45	0	2 483	2 528

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

♦ **Note 4 – Titres mis en équivalence**

Suite à la dissolution de l'entité Bigben Interactive USA le 17 août 2020, plus aucune société n'est intégrée selon la méthode de mise en équivalence dans les comptes du groupe.

♦ **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. 2020	0	1 031	38	5	1 073
Acquisition	0	47	(0)	0	46
Variation de périmètre					0
Transferts					0
Cessions			(12)		(12)
Ecart Change					0
mar. 2021		1 077	26	5	1 107
Acquisition	0	579	0	1	580
Variation de périmètre		27			27
Transferts					0
Cessions		20			20
Ecart Change					0
mar. 2022		1 704	26	6	1 735

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. 2022	mar. 2021
IDA sur déficits reportables	1 155	846
IDA sur différences temporaires	1 168	2 286
ACTIF NET D'IMPOT DIFFERE	2 323	3 132

Les IDA sur différences temporaires proviennent principalement des amortissements des coûts de développement des jeux.

• **Détails IDA sur déficits reportable par entité**

en milliers d'euros	au 01 avr. 2021	Variation de périmètre	Activation	Utilisation	31/03/2022
Nacon SA	0		574		574
Cyanide SAS	629			(123)	507
Lunar Great Wall Studios Srl	156			(105)	51
Midgar SAS	0	99		(99)	0
Passtech SAS		22		(22)	0
Neopica Srl	60			(60)	0
Ishtar SAS	0		23		23
TOTAL DEFICIT REPORTABLE	846	121	597	(409)	1 155

Compte tenu des perspectives de résultat à court et moyen terme des entités concernées, tous les déficits fiscaux (indéfiniment reportables) ont été activés.

⇒ 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 bilanciale 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. 2022	mar. 2021
Valeur brute	33 081	11 159	826	45 066	37 540
dont stocks physiques	28 129	11 159	826	40 114	34 070
dont stocks en transit	4 952			4 952	3 470
Perte de valeur	(5 792)	(6 419)	(5)	(12 216)	(12 494)
Valeur nette	27 289	4 740	821	32 850	25 046

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. 2022	mar. 2021
Clients et effets en portefeuille	38 686	47 762
Pertes de valeurs	(769)	(745)
TOTAL CREANCES CLIENTS	37 918	47 017

La société Nacon SA a recours à l'affacturage pour certains de ses clients. Le contrat de factoring n'est pas déconsolidant, les créances clients factorisées non réglées par les clients au 31 mars 2022 figurent dans le poste « Clients et effets en portefeuille » et s'élèvent à 1,1 M€ (contre 2,0 M€ au 31 mars 2021). 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 12.1 % du chiffre d'affaires consolidé au 31 mars 2022 (14.6% du chiffre d'affaires au 31 mars 2021).

- **Crédit client :**

en milliers d'euros	mar. 2022		mar. 2021	
Créances clients non échues	29 410	76%	37 762	79%
Créances clients échues	9 276	24%	10 001	21%
Moins de 30 jours	6 325	68%	7 179	72%
30 à 60 jours	298	3%	1 541	15%
60 à 90 jours	1 108	12%	297	3%
90 à 120 jours	356	4%	315	3%
Plus de 120 jours	633	7%	137	1%
clients douteux	556	6%	531	5%
Total clients et effets en portefeuille	38 686		47 762	

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 prévisionnelles était très limité.

⇒ **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.

Conformément aux dispositions de la norme IFRS 9 à compter du 1^{er} 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. 2022	mar. 2021
Etats et collectivités locales (hors IS)	3 400	3 648
Personnel	132	197
Avoirs Fournisseurs à recevoir	84	92
Charges constatées d'avance	3 348	1 788
Acomptes et avances sur commandes	3 134	2 328
Comptes courants débiteurs	937	1 585
Débiteurs divers	657	577
TOTAL	11 691	10 214

* Les comptes courants débiteurs sont constitués de créances envers les sociétés du groupe Bigben

Rapprochement des variations des créances d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2022 :

	31/03/2022
Flux net de trésorerie - Créances d'exploitation	-8 474
Variations liées aux entrées dans le périmètre	2 074
Variation bilancielle des créances d'exploitation	-6 399

◆ **Note 10 – Trésorerie nette**

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Concours bancaires	(364)	(1 840)
Valeurs mobilières de placement	600	600
Trésorerie et équivalents de trésorerie	81 548	96 146
Trésorerie nette	81 784	94 906

⇒ **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	01/04/2021	Dotations	Reprises	OCI - Ecart actuariels et impact modif IAS19 *	Variation de périmètre	31/03/2022
Provisions pour retraite & assimilées	1 083	0	(118)	(97)	19	886
TOTAL	1 083	0	(118)	(97)	19	886

en milliers d'euros	01/04/2020	Dotations	Reprises	OCI - Ecart actuariels	Variation de périmètre	31/03/2021
Provisions pour retraite & assimilées	659	360	0	64		1 083
TOTAL	659	360	0	64	0	1 083

*L'impact de l'application de la modification de la norme IAS19 est de -32K€.

Les hypothèses retenues pour l'évaluation de ces engagements des sociétés françaises, qui constitue l'essentiel des régimes de retraite à prestations définies, sont les suivantes :

Hypothèses retenues	mar. 2022	mar. 2021
Taux d'actualisation	1.71%	0.86%
Turnover	8% à 13%	8% à 9%
Table de mortalité	TF & TH 00.02	TF & TH 00.02
Taux d'évolution des salaires		
<i>Cadres</i>	1 à 3%	2.0%
<i>Agents de maîtrise</i>	1 à 3%	2.0%

Les rémunérations en actions et assimilé (AGA)

Se référer aux Notes 21 et 26

⇒ 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 2022	92 508	26 774	62 391	3 343
Emprunt d'origine long terme	92 106	26 373	62 391	3 343
Concours bancaires courants	364	364		
Intérêts courus non échus	37	37		
Autres financements	0			
Total des passifs financiers au 31 mars 2021	54 800	18 266	36 285	250
Emprunt d'origine long terme	52 922	16 387	36 285	250
Concours bancaires courants	1 840	1 840		
Intérêts courus non échus	39	39		
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 créditeurs.

• **Emprunts bancaires**

Entre le 1^{er} 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 1^{er} avril 2019 et le 31 mars 2020, la Société NACON avait 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 2022, les ratios financiers concernés (ratio de couverture des frais financiers et ratio de Levier net) sont respectés. (se référer à la Note 30).

Au cours de l'exercice 2021/22, la société Nacon SA a contracté pour 52.5 M€ de nouveaux emprunts linéaires à échéance 5 ans. A noter qu'il existe un remboursement différé de 2 ans pour l'un des emprunts, le montant de l'emprunt concerné est de 7,5M€. Aucun covenant n'est à respecter pour ces nouveaux emprunts, les taux d'intérêts sont inférieurs à 1%.

Rapprochement des variations des passifs avec les flux de trésorerie liés aux activités de financement

	Passifs		Capitaux propres	
	Découverts bancaires	Autres Emprunts	Reserves	Total
Solde au 31 mars 2021	1 840	57 649	210 467	269 957
Variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement				
Cession / Acquisition d'actions propres			(94)	(94)
Encaissements provenant d'emprunts		54 661		54 661
Remboursement d'emprunts		(18 494)		(18 494)
Intérêts payés		(793)		(793)
Autres			(1)	(1)
Total des variations des flux de trésorerie liés aux activités de financement		35 375	(95)	35 280
Encaissements d'emprunts sur loyers (IFRS16)		6 520		6 520
Variations liées à des variations des taux de change		0	2 831	2 831
Variations des découverts bancaires	(1 476)			(1 476)
Intérêts courus		791		791
Total des autres variations liées aux passifs	(1 476)	7 310	2 831	8 666
Total des autres variations liées aux capitaux propres			15 204	15 204
Solde au 31 mars 2022	364	100 335	228 407	329 106

♦ Note 13 – Impôts différés passifs

Les impôts différés passifs correspondent principalement aux différences temporaires sur amortissements des coûts de développement des jeux.

⇒ 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**

Au 31 mars 2022 :

	01/04/2021	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		Ecart de conversion	Autres	31/03/2022
				utilisées	non utilisées			
Non courant	1 083	19			(215)			886
Provisions pour risques								
- social								
- fiscal								
Provisions pour charges - autres								
Provisions engagements de retraite	1 083	19			(215)			886
Courant	543		500	(13)				1 030
Provisions pour risques	543							1 029
- commercial			500					500
- social	13			(13)				
- autres	530							530
Provisions pour charges - autres								
TOTAL	1 626	19	500	(13)	(215)			1 916

Au 31 mars 2021 :

	01/04/2020	Variation de périmètre	Dotations	Reprises		Ecart de conversion	Autres	31/03/2021
				utilisées	non utilisées			
Non courant	659		360		64			1 083
Provisions pour risques								
- social								
- fiscal								
Provisions pour charges - autres								
Provisions engagements de retraite	659		360		64			1 083
Courant	530		13					543
Provisions pour risques	530							543
- commercial								
- social			13					13
- autres	530							530
Provisions pour charges - autres								
TOTAL	1 189		373		64			1 626

- **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.

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.

- **Autres procédures**

La Société est engagée dans d’autres procédures à l’encontre de certains de ses fournisseurs ou concurrents susceptibles d’aboutir à des conclusions positives en sa faveur :

- 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 différend oppose Nacon à un donneur de licence et porte sur l’opposition non justifiée de ce dernier à la sortie d’un jeu vidéo. Nacon a introduit une action judiciaire visant à reconnaître l’opposition du donneur de licence abusive et non fondée et à obtenir sa condamnation à lui payer des dommages-intérêts en réparation du préjudice subi par Nacon SA et son studio.
- 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.

Une provision pour risques de 500K€ a été comptabilisée dans les comptes du groupe au 31 mars 2022.

⇒ **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 sans contrepartie au moins équivalente.

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. 2022	mar. 2021
Etats et collectivités publiques (hors IS)	2 937	2 973
Personnel et organismes sociaux	4 906	5 193
Remises clients et clients créditeurs	5 203	3 982
Instruments financiers dérivés	4	183
Dettes sur immobilisations	0	4
Produits constatés d’avance	1 449	1 184
Créditeurs divers (y compris dettes sur earn out)	1 587	982
TOTAL	16 085	14 503

Rapprochement des variations des dettes d'exploitation avec les flux de trésorerie au 31 mars 2022 :

	31/03/2022
Flux net de trésorerie - Dettes d'exploitation	-9 588
Variation dette sur acquisitions de filiales	3 500
Variations liées aux entrées dans le périmètre	3 313
Variation bilancielle des dettes d'exploitation	-2 775

♦ Note 16 – Capitaux propres

Nombre d'actions au 31 mars 2020	84 908 919
Paiement dividende en actions	
Augmentation de capital	
Actions gratuites émises	
Nombre d'actions au 31 mars 2021	84 908 919
Paiement dividende en actions	
Augmentation de capital liée au versement du 1 ^{er} Earn out Big Ant	337 208
Actions gratuites émises	1 045 283
Nombre d'actions au 31 mars 2022	86 291 410

Le capital social est composé de 86.291.410 actions d'une valeur nominale de 1 €.

Tableau récapitulatif des mouvements du capital social :

Date	Nature de l'opération	Nombre d'actions		Augmentation de capital		Produit brut de l'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				
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 €
07/09/2021	Augmentation de capital Plan AGA 2020	1 045 283	85 954 202	1 045 283 €	-	1 045 283.00 €	1,00 €	85 954 202 €	1,00 €
29/09/2021	Augmentation de capital - Big Ant	337 208	86 291 410	337 208 €	1 325 227.00 €	1 662 435.00 €	1,00 €	86 291 410 €	1,00 €

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 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.

Nombre d'actions et cours moyens des transactions :

Période	Solde début de période	Achats	Apports	Ventes	Solde fin de période
mar. 2020 - mar. 2021	15 960	270 706		254 781	31 885
mar. 2021 - mar. 2022	31 885	337 930		318 195	51 620

Période	Achats	Ventes
mar. 2020 - mar. 2021	6.3185	6.5638
mar. 2021 - mar. 2022	5.4291	5.3719

19.2.8.2 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. 2022	mar. 2021	mar. 2022	mar. 2021
Chiffre d'Affaires	155 912	177 834	100%	100%
dont				
<i>Accessoires</i>	96 575	103 119	62%	58%
<i>Jeux physiques</i>	14 610	18 407	9%	10%
<i>Jeux digitaux</i>	39 830	50 633	26%	28%
<i>Autres</i>	4 897	5 676	3%	3%

• Répartition du chiffre d'affaires par zones géographiques

en milliers d'euros	Cumul 12 mois		Contribution	
	mar. 2022	mar. 2021	mar. 2022	mar. 2021
Chiffre d'Affaires	155 912	177 834	100.0%	100.0%
dont :				
<i>France</i>	21 112	28 939	13.5%	16.3%
<i>Export</i>	134 799	148 895	86%	84%

Chiffre d'Affaires Export par zone Géographique	134 799	148 895	100.0%	100.0%
<i>Europe</i>	71 565	85 338	53.1%	57.3%
<i>Amérique du Nord</i>	46 963	50 632	34.8%	34.0%
<i>Asie</i>	15 959	12 599	11.8%	8.5%
<i>Afrique</i>	313	327	0.2%	0.2%

La répartition ci-dessus correspond à une typologie des ventes par pays de clients facturés.

⇒ 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 partir de 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 non encore facturées 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. 2022	mar. 2021
Marchandises	(85 882)	(81 970)
Variation stock marchandises	7 527	(1 651)
Variation de perte de valeur	278	(720)
TOTAL	(78 077)	(84 342)

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Provision pour dépréciation des stocks	(12 216)	(12 494)

Les Achats consommés englobent les coûts de fabrication des jeux physiques vendus 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.

♦ **Note 19 – Autres produits opérationnels**

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Subventions	30	17
Autres produits	1 482	1 189
TOTAL	1 512	1 189

Les autres produits comprennent notamment les services administratifs fournis par Nacon SA à sa société-mère Bigben Interactive SA (se référer à la section « Informations relatives aux parties liées »).

♦ **Note 20 – Autres achats et charges externes**

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Achats non stockés	(498)	(459)
Sous-traitance	(2 037)	(2 060)
Loyers	(217)	(503)
Entretiens - réparations	(732)	(609)
Primes d'assurances	(293)	(325)
Autres services extérieurs	(53)	(64)
Personnel extérieur	(127)	(168)
Honoraires	(3 647)	(3 802)
Frais de R&D	(375)	(395)
Publicité	(5 905)	(4 508)
Transports sur vente	(2 130)	(2 810)
Frais de déplacements	(544)	(149)
Frais de communication	(862)	(1 011)
Frais et services bancaires	(251)	(202)
Autres charges externes	(1 133)	(984)
TOTAL	(18 803)	(18 047)

♦ **Note 21 - Paiement fondé en actions - Plan d'actions gratuites et stock-options**

Les Conseils d'administration de Nacon SA du 31 mai 2021, 8 septembre 2021 et 29 novembre 2021 ont attribué 1.045.252 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés des studios nouvellement acquis ainsi qu'aux membres du personnel salariés.

L'acquisition définitive des actions au bout d'un an ou de trois ans est liée à une condition de présence continue ainsi dans certains cas qu'à une condition de performance.

⇒ **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.

♦ **Note 22 - Autres éléments opérationnels non récurrents**

Les autres éléments opérationnels non-récurrents sont constitués d'une dotation aux provisions pour risques de 500K€ ainsi que des frais d'acquisition sur les croissances externes pour un montant de 294K€.

♦ **Note 23 – Quote-part de résultat des sociétés mises en équivalence**

Depuis la dissolution de la joint-venture Bigben USA Inc le 17 août 2020, il n'y a plus de sociétés intégrées selon la méthode de mise en équivalence dans les comptes du Groupe.

♦ **Note 24 – Résultat financier**

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Autres intérêts et produits assimilés	125	182
PRODUITS FINANCIERS	125	182
Intérêts sur financement moyen terme	(611)	(835)
Autres intérêts financiers	(201)	(182)
CHARGES FINANCIERES	(812)	(1 017)
RESULTAT FINANCIER HORS CHANGE	(686)	(835)
Gain de change	2 071	1 926
Perte de change	(1 333)	(2 597)
Résultat de change	738	(671)
RESULTAT FINANCIER	52	(1 506)

La perte de change inclut la valorisation des instruments financiers dérivés (-3K€ au 31 mars 2022).

♦ **Note 25 – Impôts sur les bénéfices**

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Impôt exigible	3 104	7 971
Impôt différé	321	(250)
TOTAL	3 425	7 721

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Résultat consolidé avant impôt et perte de valeur et résultat des activités abandonnées et MEE	13 399	25 967
Taux d'imposition de Nacon SA (Mère)	26.50%	28.80%
Impôt théorique	(3 551)	(7 479)
Charges d'impôts	(3 425)	(7 721)
Ecart à analyser	125	(242)
IS sur différences permanentes	660	516
Comptabilisation d'impôts sans base	(1 054)	(1 210)
Différence de taux	676	595
Autres	(156)	(142)
Ecart analysé	125	(242)

La société Nacon SA en qualité de Société Mère a opté le 15 juin 2020, pour le régime d'intégration fiscale applicable aux groupes de sociétés, en application des articles 223 A et suivants du Code Général des Impôts. Cette option a pris effet à compter de l'exercice ouvert le 1^{er} avril 2020. La Société Mère et les Sociétés Filiales sont des sociétés françaises, passibles de l'impôt sur les sociétés dans les conditions de droit commun. Elles clôturent à ce jour leur exercice social le dernier jour du mois de mars de chaque année.

Le périmètre d'intégration fiscale est constitué par la Société Mère et les Sociétés Filiales membres du Groupe d'Intégration à savoir les sociétés :

- SAS Games.fr
- SAS Cyanide
- SAS Eko Software
- SAS Kylotonn
- SAS Spiders
- SAS Passtech

Le taux d'imposition de la société mère est de 26.50%.

Les différences permanentes proviennent des crédits d'impôt CIJV. 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.

⇒ 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 26 – Résultat par action - Paiement fondé en action**

• **Résultat par actions :**

en euros	mar. 2022	mar. 2021
Résultat Net - Part du Groupe	9 962 193	18 297 197
Nombre moyen pondéré d'actions	85 613 442	84 877 034
Effet dilutif des futures attributions gratuites – Plans AGA	797 282	1 161 505
Nombre moyen d'actions après dilution	86 410 724	86 038 539
Nominal des actions (en euro)	1.00 €	1.00 €
Résultat de base par action	0.12	0.22
Résultat dilué par action	0.12	0.21

Nombre moyen pondéré d'actions utilisé pour le calcul du résultat par action

	mar. 2022	mar. 2021
Actions ordinaires émises au 1er avril	84 908 919	84 908 919
Prorata temporis des actions émises	756 143	
Actions auto-détenues	(51 620)	(31 885)
Nombre moyen pondéré d'actions	85 613 442	84 877 034
Actions émises au cours de l'exercice	1 382 491	0
<i>Prorata temporis des actions émises</i>	756 143	0

⇒ **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 :**

- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 7 septembre 2020 avait attribué 1.123.983 Actions Gratuites Nacon aux membres du personnel salariés et aux mandataires sociaux des entités du Groupe Nacon. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans était liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. L'ensemble des entités du Groupe ayant rempli leur condition de performance dans leur intégralité ou partiellement, il a été en conséquence procédé à l'émission le 7 septembre 2021 de 1 045 283 actions nouvelles par incorporation de réserves. 55 000 actions restent en cours d'acquisition.
- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 26 octobre 2020 avait attribué 43.282 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout de trois ans est liée à une condition de présence continue. Ces 43 282 actions restent en cours d'acquisition.
- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 31 mai 2021 a attribué 259 459 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans est liée à une condition de présence continue. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 259 459 actions attribuées, soit 259 459 Euros, ayant été constituée lors de l'attribution.
- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 8 septembre 2021 a attribué 689 943 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout

d'un an ou trois ans est liée à une condition de présence continue et à une condition de performance liée à l'obtention d'un niveau prédéterminé de résultat opérationnel courant. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 689 943 actions attribuées, soit 689 943 euros, ayant été constituée lors de l'attribution.

- Le Conseil d'administration de Nacon SA du 29 novembre 2021 a attribué 95 850 Actions Gratuites Nacon à certains managers clés de studios du Groupe Nacon nouvellement acquis. L'acquisition définitive au bout d'un an ou trois ans est liée à une condition de présence continue. Sur la base de la quantité d'Actions Gratuites Nacon définitivement acquises, il sera procédé à l'émission d'actions nouvelles Nacon par incorporation de réserves, une réserve spéciale indisponible égale au montant total nominal des 95 850 actions attribuées, soit 95 850 euros, ayant été constituée lors de l'attribution.

Date d'attribution du plan (CA)	07/09/2020	26/10/2020	31/05/2021	08/09/2021	29/11/2021
Période d'acquisition	1 an / 3 ans	3 ans	1 an / 3 ans	1 an / 3 ans	1 an / 3 ans
Période de conservation	2 ans / -	-	2 ans / -	2 ans / -	2 ans / -
Nombre d'actions gratuites initialement attribuées	1 123 983	43 282	259 459	676 743	95 850
Nombre d'actions actuellement attribuées au 31 mars 2022	1 045 283				
Nombre d'actions attribuables au 31 mars 2022	55 000	43 282	259 459	676 743	95 850
Cours de l'action à la date d'annonce du plan	6,55	6,93	6,94	5,16	5,21

19.2.8.3 Autres informations

♦ Note 28 – Dividendes

Aucun dividende n'a été distribué par la société NACON au cours des deux derniers exercices.

Le Conseil d'Administration a décidé, lors de sa réunion du 30 mai 2022, de ne pas soumettre au vote de l'Assemblée Générale qui se réunira le 22 juillet 2022 de distribution de dividende au titre de l'exercice 2021/2022.

♦ Note 29 – Engagements hors bilan

• Garanties accordées

Engagements donnés	par	Bénéficiaire	mars 2022	mars 2021	Objet de l'engagement
Garantie bancaire	Cyanide SAS	BRED	180	180	Nantissement du fonds de commerce Cyanide SAS
Garantie bancaire	Cyanide SAS	HSBC	198	198	Nantissement du fonds de commerce Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	1 250	2 250	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	Banque Postale	1 357	2 364	Nantissement des titres Cyanide SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	613	1 015	Nantissement des titres Kylotonn SAS
Garantie bancaire	Kylotonn SAS	HSBC	358	358	Nantissement du fonds de commerce Kylotonn SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	CIC	2 000	2 800	Nantissement des titres Spiders SAS
Garantie bancaire	Nacon SA	BPI	408	773	Retenues de garantie sur plusieurs emprunts souscrits entre 2017 et 2019

♦ Note 30 – Covenants bancaires

Entre le 1^{er} avril 2018 et le 31 mars 2020, 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

Tous les covenants sont respectés au 31 mars 2022.

◆ Note 31 – Instruments financiers (complément sur l'application IFRS 7)

au 31 mars 2022

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		0						0	0
Autres immobilisations financières long terme	1 735		1 735				1 735		1 735
Actifs financiers non courants	1 735	0	1 735	0	0	0	1 735	0	1 735
Créances clients	37 918		37 918				37 918		37 918
Autres débiteurs	11 691		11 691				11 691		11 691
Trésorerie et équivalents de trésorerie	82 148	82 148				82 148			82 148
Actifs financiers courants	131 757	82 148	49 609	0	0	82 148	49 609	0	131 757
ACTIFS	133 492	82 148	51 344	0	0	82 148	51 344	0	133 492
Passifs financiers à long terme	(65 734)				(65 734)		(65 734)		(65 734)
Passif financiers à court terme	(26 774)				(26 774)	(364)	(26 410)		(26 774)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(26 410)				(26 410)		(26 410)		(26 410)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(364)				(364)	(364)			(364)
Fournisseurs	(17 745)				(17 745)		(17 745)		(17 745)
Autres créditeurs	(22 585)			(4)	(22 581)		(22 585)		(22 585)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(22 581)				(22 581)		(22 581)		(22 581)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	(4)			(4)			(4)		(4)
Passifs financiers courants	(67 105)	0	0	(4)	(67 101)	(364)	(66 740)	0	(67 105)
PASSIFS	(132 838)	0	0	(4)	(132 834)	(364)	(132 474)	0	(132 838)

au 31 mars 2021

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		0						0	0
Autres immobilisations financières long terme	1 107		1 107				1 107		1 107
Actifs financiers non courants	1 107	0	1 107	0	0	0	1 107	0	1 107
Créances clients	47 017		47 017				47 017		47 017
Autres débiteurs	10 214		10 214				10 214		10 214
Trésorerie et équivalents de trésorerie	96 746	96 746				96 746			96 746
Actifs financiers courants	153 977	96 746	57 231	0	0	96 746	57 231	0	153 977
ACTIFS	155 084	96 746	58 338	0	0	96 746	58 338	0	155 084
Passifs financiers à long terme	(36 535)				(36 535)		(36 535)		(36 535)
Passif financiers à court terme	(18 266)				(18 266)	(1 840)	(16 426)		(18 266)
<i>dont emprunts à long terme</i>	(16 426)				(16 426)		(16 426)		(16 426)
<i>dont concours bancaires courants</i>	(1 840)				(1 840)	(1 840)			(1 840)
Fournisseurs	(21 181)				(21 181)		(21 181)		(21 181)
Autres créditeurs	(17 503)			(183)	(17 319)		(17 503)		(17 503)
<i>dont autres passifs financiers courants</i>	(17 319)				(17 319)		(17 319)		(17 319)
<i>dont Instruments dérivés passif</i>	(183)			(183)			(183)		(183)
Passifs financiers courants	(56 950)	0	0	(183)	(56 766)	(1 840)	(55 110)	0	(56 950)
PASSIFS	(93 484)	0	0	(183)	(93 301)	(1 840)	(91 644)	0	(93 484)

- **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.

								Au 31 Mars 2022, en milliers				
Type de contrat	Devise	Position	Statut	Date de souscription	Échéance	Nominal en Devises (milliers)	Strike	Montant accumulé en Devises	Montant levé en Devises	Montant accumulé net des levées en Devises	Montant maximal restant à accumuler en Devises	Valeur mark to market en EURO
TARN	CNY	Achat	Actif	07/01/2022	06/01/2023	104 000	7.4025	11 000	11 000	0	82 000	-7
TARN	GBP	Vente	Actif	01/02/2022	31/01/2023	5 300	0.821	450	450	0	4 400	4
												-3

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'échéancier contractuel des décaissements.

mars-22

en milliers d'euros	Moins 1 an	1 a 2 ans	2 a 3 ans	3 a 4 ans	4 a 5 ans	5 ans et +	TOTAL
Emprunts et dettes	26 373	21 148	17 517	12 675	11 050	3 343	92 106
Dettes sur loyers	2 120	2 495	1 465	1 003	715	393	8 191
Total passifs financiers	28 492	23 643	18 983	13 678	11 765	3 736	100 297

en milliers d'euros	Moins 1 an	Plus 1 an	TOTAL
Fournisseurs	17 745		17 745
Autres créditeurs	22 585		22 585
Autres passifs non courants		37 832	37 832
Passif impôt exigible	2 338		2 338

Les passifs à plus d'un an du poste « Autres passifs non courant » consistent en des dettes d'earn out constatées sur des acquisitions de studios de développement.

mars-21

en milliers d'euros	Moins 1 an	1 a 2 ans	2 a 3 ans	3 a 4 ans	4 a 5 ans	5 ans et +	TOTAL
Emprunts et dettes	16 387	15 756	11 704	6 888	1 936	250	52 922
Dettes sur loyers	1 757	1 584	667	297	307	76	4 689
Total passifs financiers	18 144	17 340	12 371	7 185	2 243	326	57 611

en milliers d'euros	Moins 1 an	Plus 1 an	TOTAL
Fournisseurs	21 181		21 181
Autres créditeurs	14 503	3 000	17 503
Passif impôt exigible	6 759		6 759

♦ **Note 33 - Ventilation des dettes financières par échéance et par nature**

mars-22

en milliers d'euros	Moins 1 an	1 a 2 ans	2 a 3 ans	3 a 4 ans	4 a 5 ans	5 ans et +	TOTAL
Taux fixe	26 373	21 148	17 517	12 675	11 050	3 343	92 106
% / total 1	29%	23%	19%	14%	12%	4%	100%
Taux variable							0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	26 373	21 148	17 517	12 675	11 050	3 343	92 106

mars-21

en milliers d'euros	Moins 1 an	1 a 2 ans	2 a 3 ans	3 a 4 ans	4 a 5 ans	5 ans et +	TOTAL
Taux fixe	16 387	15 756	11 704	6 888	1 936	250	52 922
% / total 1	31%	30%	22%	13%	4%	0%	100%
Taux variable							0
% total 2	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	16 387	15 756	11 704	6 888	1 936	250	52 922

♦ **Note 34 – Risque de change sur les provisionnements**

L'essentiel du risque de change correspond aux achats d'accessoires gaming en USD effectués par Nacon France.

en milliers d'euros	mar. 2022	mar. 2021
Nacon France	(34 769)	(29 047)
TOTAL	(34 769)	(29 047)
Sensibilité au taux du \$		
+ 10% = profit	(3 161)	(2 641)
-10% = surcoût	3 863	3 227

⇒ **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 31).

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 2022 :

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	47 017	(9 099)	37 918
Passifs de contrats	5 167	1 486	6 652

Au 31 mars 2021 :

en milliers d'euros	Solde en début de période	Variation	Solde en fin de période
Actifs de contrats	39 529	7 488	47 017
Passifs de contrats	6 087	(921)	5 167

Les passifs de contrats au 31/03/22 sont composés de :

- remises client à payer pour 5 203 K€
- factures client émises mais comptabilisées en chiffre d'affaires au moment de la sortie des jeux pour 1 449 K€.

Les passifs de contrats au 31/03/21 étaient composés de :

- remises client à payer pour 3 982 K€
- factures client émises mais comptabilisées en chiffre d'affaires au moment de la sortie des jeux pour 1 184 K€.

Les actifs de contrats au 31/03/22 sont composés de :

- factures à établir pour 5 405 K€
- créances clients nettes de provisions pour 32 513 K€

Les actifs de contrats au 31/03/21 étaient composés de :

- factures à établir pour 7 535 K€
- créances clients nettes de provisions pour 39 482 K€

19.2.8.4 Informations relatives aux parties liées

Les transactions avec les parties liées concernent les opérations commerciales ou financières réalisées entre la société Nacon SA, ses filiales, les autres sociétés 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 avec ses dirigeants

Un contrat de travail est conclu 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.

Transactions entre entreprises liées

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'approvisionnement ensuite en produits Groupe auprès de la société NACON SA.

Avec le Groupe Bigben Interactive (maison-mère) :

- Une refacturation des prestations logistiques (entreposage, préparation de commandes et expéditions) fournies par l'entrepôt logistique de Lauwin Planque, détenu par Bigben Interactive SA, à la Société NACON SA et à ses filiales, s'établissant à 2.5% du chiffre d'affaires brut avant toute réduction de prix ou escompte, hors taxes des Produits et hors ventes digitales de jeux vidéo réalisé par NACON SA. Cette convention a été conclue à des conditions normales de marché et notamment la rémunération de ces prestations qui s'inscrit dans le cadre de pratiques comparables observées auprès de prestataires externes ;
- De manière résiduelle, l'approvisionnement
 - o En produits audio par la société Bigben Interactive SA auprès de certaines filiales²⁹ de Nacon qui continuent à vendre de façon limitée d'autres produits du Groupe Bigben en sus

²⁹ 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.

- des produits gaming de NACON ; les produits concernés Audio consistent en des enceintes bluetooth, barres de sons, etc.
- Par la société Bigben Connected SAS auprès de ces de ces mêmes filiales en produits Mobile : les produits concernés Mobile consistent en des accessoires pour téléphone portable (câbles, coques et écrans de protection, etc.)
- Ces ventes représentaient pour ces filiales de distribution au 31 mars 2022 : 4,9 M€ soit 3,1% 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.

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 2021	874	6	1 361
au 31 mars 2022	903	-18	25

⁽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 2021	929	11	1 659
au 31 mars 2022	941	-16	32

⁽¹⁾ Avantages postérieurs à l'emploi

Le Comité exécutif de Nacon SA est composé de cinq membres.

Il est à noter qu'un contrat de travail a été conclu 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 Middlednext.

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 « opérations intra-groupe ou avec des apparentés »).

- **Transaction avec les principaux dirigeants et administrateurs**

Néant.

19.2.8.5 Honoraires des commissaires aux comptes

en milliers d'euros	mar. 2022			mar. 2021		
	KPMG	FMA	Autres cabinets	KPMG	FMA	Autres cabinets
Honoraires des CAC						
Certification des comptes	115	102	169	109	104	160
Emetteur	90	90		90	90	
Sociétés intégrées globalement	25	12	169	19	14	160
Services autres que la certification des comptes	6	3	89	7	1	26
Emetteur ⁽¹⁾	6	3		7	1	
Sociétés intégrées globalement			89			26
Autres prestations						
TOTAL	121	105	258	116	105	186

19.3 DATE DES DERNIERES INFORMATIONS FINANCIERES

31 mars 2022, sous la forme de comptes sociaux et de comptes consolidés.

19.4 INFORMATIONS FINANCIÈRES INTERMÉDIAIRES ET AUTRES

Néant.

19.5 VÉRIFICATION DES INFORMATIONS FINANCIÈRES HISTORIQUES

19.5.1 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes sociaux au 31 mars 2022

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 à l'exercice clos le 31 mars 2022, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

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 prévues par le code de commerce et par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes sur la période du 1^{er} avril 2021 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.

Par ailleurs, les services autres que la certification des comptes que nous avons fournis au cours de l'exercice à votre société et aux entités qu'elle contrôle et qui ne sont pas mentionnés dans le rapport de gestion ou l'annexe des comptes annuels sont les suivants :

- Établissement par le cabinet FMA d'une attestation portant sur les informations chiffrées établies par l'entité ayant un lien avec la comptabilité ;
- Réalisation par le cabinet FMA de procédures convenues portant sur les états financiers d'une filiale acquise.

Justification des appréciations - Points clés de l'audit

La crise mondiale liée à la pandémie de COVID-19 crée des conditions particulières pour la préparation et l'audit des comptes de cet exercice. En effet, cette crise et les mesures exceptionnelles prises dans le cadre de l'état d'urgence sanitaire induisent de multiples conséquences pour les entreprises, particulièrement sur leur activité et leur financement, ainsi que des incertitudes accrues sur leurs perspectives d'avenir. Certaines de ces mesures, telles que les restrictions de déplacement et le travail à distance, ont également eu une incidence sur l'organisation interne des entreprises et sur les modalités de mise en œuvre des audits.

C'est dans ce contexte complexe et évolutif que, 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 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 2022 pour un montant net de K€ 89 448 représentant 25,4% du montant total des actifs du bilan. Ils sont comptabilisés à leur date d'entrée au coût d'acquisition et dépréciés sur la base de leur valeur recouvrable estimée par la Société à la clôture de l'exercice.

Comme indiqué dans la note 19.1.5.1 « Notes complémentaires au bilan – Note 3 Titres de participation » de l'annexe aux comptes annuels, des provisions pour dépréciation sont éventuellement constatées à la clôture de l'exercice en fonction de la valeur d'usage de la participation, telle qu'évaluée globalement selon 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 19.1.5.1 « 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 2022, les dépenses engagées par Nacon S.A. au titre du développement des jeux, en tant qu'éditeur chargé de leur commercialisation, sont inscrites à l'actif, nettes des pertes de valeur, et s'élèvent à 108 214 k€, soit 30,7% des actifs.

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 fixes ou éventuellement basés sur des prévisions de ventes.

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.

Comme indiqué en note 19.1.5.1 « 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 à la clôture et que la dépréciation correspondante ne soit pas comptabilisée 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 des montants présentant des valeurs significatives à l'actif du bilan au 31 mars 2022 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 19.1.5.1 « Notes complémentaires au bilan - Note 7 – Autres créances » de l'annexe aux comptes annuels.

c. Reconnaissance du chiffre d'affaires « Jeux digitaux » en fin de période

Risques identifiés

Au 31 mars 2022, le chiffre d'affaires s'élève à 89 637 K€ et comprend notamment les ventes de jeux vidéo sous format digital.

Comme indiqué en note 19.1.5.2 « Notes complémentaires au compte de résultat - Note 19 - Ventilation du chiffre d'affaires » de l'annexe aux comptes annuels, le chiffre d'affaires issu des ventes digitales de jeux est constaté à partir de la date de mise à disposition du contenu aux consoles 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.

En fin d'exercice, la société estime le chiffre d'affaires de royautés non encore facturé sur la base des ventes réalisées sur chaque plateforme.

Dans ce contexte et du fait du caractère significatif des ventes de jeux digitaux, nous avons considéré que la reconnaissance de cette catégorie de chiffre d'affaires en fin de période 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 digitales de jeux vidéo.

Concernant les ventes digitales réalisées sur les plateformes au 31 mars 2022 mais non encore facturées, nous avons obtenu, quand cela était possible, des extractions des données de ventes des plateformes, réalisées avant la clôture, ou bien avons apprécié la cohérence des calculs de la direction effectués sur la base des tendances de ventes observées depuis la sortie des jeux concernés.

Nous avons enfin apprécié le caractère approprié des informations communiquées dans la note 19.1.5.2 « 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 et dans les autres documents sur la situation financière et les comptes annuels adressés aux actionnaires.

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.441-6 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.225-37-4, L.22-10-10 et L.22-10-9 du code de commerce.

Concernant les informations fournies en application des dispositions de l'article L.22-10-9 du code de commerce sur les rémunérations et avantages versés ou attribués 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 entreprises contrôlées par elle qui sont comprises dans le périmètre de consolidation. 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.22-10-11 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 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.

Autres vérifications ou informations prévues par les textes légaux et réglementaires

Format de présentation des comptes annuels destinés à être inclus dans le rapport financier annuel

Nous avons également procédé, conformément à la norme d'exercice professionnel sur les diligences du commissaire aux comptes relatives aux comptes annuels et consolidés présentés selon le format d'information électronique unique européen, à la vérification du respect de ce format défini par le règlement européen délégué n°2019/815 du 17 décembre 2018 dans la présentation des comptes annuels destinés à être inclus dans le rapport financier annuel mentionné au I de l'article L.451-1-2 du code monétaire et financier, établis sous la responsabilité du Président Directeur Général.

Sur la base de nos travaux, nous concluons que la présentation des comptes annuels destinés à être inclus dans le rapport financier annuel respecte, dans tous ses aspects significatifs, le format d'information électronique européen.

Il ne nous appartient pas de vérifier que les comptes annuels qui seront effectivement inclus par votre société dans le rapport financier annuel déposé auprès de l'AMF correspondent à ceux sur lesquels nous avons réalisé nos travaux.

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 2022, les cabinets KPMG et FMA étaient dans leur troisième 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 21 juin 2022

Roubaix, le 21 juin 2022

19.5.2 Rapport des commissaires aux comptes sur les comptes consolidés au 31 mars 2022

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 2022, tels qu'ils sont joints au présent rapport.

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 prévues par le code de commerce et par le code de déontologie de la profession de commissaire aux comptes, sur la période du 1^{er} avril 2021 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.

Par ailleurs, les services autres que la certification des comptes que nous avons fournis au cours de l'exercice à votre société et aux entités qu'elle contrôle et qui ne sont pas mentionnés dans le rapport de gestion ou l'annexe des comptes consolidés sont les suivants :

- Établissement par le cabinet FMA d'une attestation portant sur les informations chiffrées établies par l'entité ayant un lien avec la comptabilité ;
- Réalisation par le cabinet FMA de procédures convenues portant sur les états financiers d'une filiale acquise.

Justification des appréciations - Points clés de l'audit

La crise mondiale liée à la pandémie de Covid-19 crée des conditions particulières pour la préparation et l'audit des comptes de cet exercice. En effet, cette crise et les mesures exceptionnelles prises dans le cadre de l'état d'urgence sanitaire induisent de multiples conséquences pour les entreprises, particulièrement sur leur activité et leur financement, ainsi que des incertitudes accrues sur leurs perspectives d'avenir. Certaines de ces mesures, telles que les restrictions de déplacement et le travail à distance, ont également eu une incidence sur l'organisation interne des entreprises et sur les modalités de mise en œuvre des audits.

C'est dans ce contexte complexe et évolutif que, 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 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 96 742 milliers d'euros au 31 mars 2022. Pour chaque transaction, le goodwill est évalué à la date d'acquisition tel que défini dans la note 19.2.7.3 « 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 19.2.8.1. « 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 calcul 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 2022, 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 117 136 milliers d'euros.

Comme indiqué en 19.2.8.1. « 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, la direction estime, pour chaque jeu, les chiffres d'affaires et marges brutes prévisionnels. Lorsque ces derniers sont inférieurs à la valeur nette comptable des jeux, une dépréciation est pratiquée.

Les coûts de développement des jeux sont amortis de façon dégressive sur la durée de vie attendue des jeux, 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 processus 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 réalisée 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 importantes immobilisées au 31 mars 2022 et, pour chaque jeu ainsi sélectionné, nous avons :

- apprécié le caractère raisonnable des modalités d'amortissement au regard de la durée de vie des jeux au moyen de l'analyse de données en réalisant, sur un échantillon représentatif, une corrélation entre l'évolution de la valeur nette des jeux et l'évolution du chiffre d'affaires cumulé, puis recalculé l'amortissement des coûts de développement à comptabiliser ;
- apprécié le caractère raisonnable des estimations de ventes futures de jeux conduisant à la détermination de la valeur recouvrable des jeux 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 « Jeux Digitaux » en fin de période Risque identifié

La décomposition du chiffre d'affaires consolidé présenté en note 19.2.8.2 – Note 17 « Chiffre d'affaires » de l'annexe aux comptes consolidés met en évidence que la part du chiffre d'affaires digital représente 73% du chiffre d'affaires Jeux en 2021/2022 et en 2020/2021.

Tel qu'indiqué en 19.2.8.2 – Note 17 « Chiffre d'affaires », le chiffre d'affaires généré par les ventes digitales de jeux vidéo est constaté à partir de la date de mise à disposition du contenu aux consoles ou plateformes. 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 non encore facturé sur la base des ventes réalisées sur chaque plateforme.

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 « Jeux Digitaux » en fin de période, 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 consoles 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.

Concernant les ventes digitales réalisées sur les plateformes au 31 mars 2022, mais non encore facturées, nous avons obtenu des extractions des données de ventes des plateformes, réalisées avant la clôture quand cela était possible, ou bien avons apprécié les calculs de la direction effectués sur la base des tendances de ventes observées depuis la sortie des jeux concernés.

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.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes consolidés.

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.

Autres vérifications ou informations prévues par les textes légaux et réglementaires

Format de présentation des comptes consolidés destinés à être inclus dans le rapport financier annuel

Nous avons également procédé, conformément à la norme d'exercice professionnel sur les diligences du commissaire aux comptes relatives aux comptes annuels et consolidés présentés selon le format d'information électronique unique européen, à la vérification du respect de ce format défini par le règlement européen délégué n°2019/815 du 17 décembre 2018 dans la présentation des comptes consolidés destinés à être inclus dans le rapport financier annuel mentionné au I de l'article L.451-1-2 du code monétaire et financier, établis sous la responsabilité du Président Directeur Général. S'agissant de comptes consolidés, nos diligences comprennent la vérification de la conformité du balisage de ces comptes au format défini par le règlement précité.

Sur la base de nos travaux, nous concluons que la présentation des comptes consolidés destinés à être inclus dans le rapport financier annuel respecte, dans tous ses aspects significatifs, le format d'information électronique unique européen.

Il ne nous appartient pas de vérifier que les comptes consolidés qui seront effectivement inclus par votre société dans le rapport financier annuel déposé auprès de l'AMF correspondent à ceux sur lesquels nous avons réalisé nos travaux.

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.

Au 31 mars 2022, les cabinets KPMG et Fiduciaire Métropole Audit étaient dans la troisième année de mission sans interruption depuis que les titres de la société ont été admis aux négociations sur un marché réglementé.

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 21 juin 2022

Roubaix, le 21 juin 2022

KPMG Audit
Département de KPMG S.A.

Fiduciaire Métropole Audit

Stéphanie ORTEGA
Associée

François DELBECQ
Associé

19.6 INFORMATIONS FINANCIÈRES PROFORMA

Néant.

19.7 POLITIQUE EN MATIERE DE DIVIDENDES

19.7.1 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.

19.7.2 Dividendes versés au cours des trois derniers exercices

Néant.

19.8 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 conduisant 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 2022. 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 2022 et à la Note 14 des annexes des comptes consolidés clos au 31 mars 2022 pour ce qui concerne l'ensemble des litiges impliquant la Société.

19.9 CHANGEMENT SIGNIFICATIF DE LA SITUATION FINANCIÈRE OU COMMERCIALE

A la connaissance de la Société, il n'est pas survenu de changement significatif de la situation financière du Groupe depuis le 31 mars 2022.

19.10 AUTRES INFORMATIONS

19.10.1 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 et des créances clients à la clôture du 31 mars 2022. Les retards de paiement correspondent principalement à :

- des factures fournisseurs à échéance fin mars réglées début avril,
- des déductions opérées en attente d'avoirs de RFA, repricing (réduction de prix) ou retours de marchandises.

Factures reçues et émises non réglées à la date de clôture de l'exercice dont le terme est échu

K€	Article D.441 I-1° : factures <u>reçues</u> non réglées à la date de clôture de l'exercice dont le terme est échu						Article D.441 I-2° : factures <u>émises</u> non réglées à la date de clôture de l'exercice dont le terme est échu					
	0 jour (non échu)	1 à 30 jours	31 à 60 jours	61 à 90 jours	91 jours et plus	Total (1 jour et plus)	0 jour	1 à 30 jours	31 à 60 jours	61 à 90 jours	91 jours et plus	Total (1 jour et plus)
(A) Tranches de retard de paiement												
Nombre de factures concernées	268					307	2 091					8 142
Montant total des factures concernées H.T.	5 952	3 843	2 552	3 337	37	9 769	6 546	4 675	1 761	2 735	4 457	13 628
Pourcentage du montant total des achats H.T. de l'exercice	7.43%	4.80%	3.18%	4.16%	0.05%	12.19%						
Pourcentage du chiffre d'affaires H.T. de l'exercice							7.30%	5.22%	1.96%	3.05%	4.97%	15.20%
(B) Factures exclues du (A) relatives à des dettes et créances litigieuses ou non comptabilisées												
Nombre de factures exclues							-					
Montant total des factures exclues							-					
(C) Délais de paiement de référence utilisés (contractuel ou délai légal – article L. 441-6 ou article L. 443-1 du Code de Commerce)												
Délais de paiement utilisés pour le calcul des retards de paiement	<ul style="list-style-type: none"> ■ Délais contractuels : Chaque facture est suivie avec son propre délai contractuel. Ce délai varie généralement de 10 à 45 jours fin de mois. 						<ul style="list-style-type: none"> ■ Délais contractuels : Chaque facture émise est suivie avec son propre délai contractuel. Ce délai varie généralement de 0 à 45 jours fin de mois pour les ventes de marchandises. 					

19.10.2 Tableau des résultats de la société au cours des 5 derniers exercices

Nature des Indications (en euros)	2021/22	2020/21	2019/20	2018/19	2017/18
<u>1- Capital en fin d'exercice</u>	-				
Capital social	86 291 410	84 908 919	84 908 919		
Nombre d'actions ordinaires existantes	86 291 410	84 908 919	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	89 637 795	102 668 331	49 067 695		
Résultats avant impôt, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	5 906 174	18 358 609	2 430 348		
Impôts sur les bénéfices	-165 662	3 216 859	24 399		
Participation des salariés due au titre de l'exercice					
Résultats après impôt, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	5 844 650	17 691 641	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	0.07	0.21	0.03		
Résultats après impôts, participation des salariés et dotations aux amortissements et provisions	0.07	0.21	0.02		
Dividende versé à chaque action					
<u>4-Personnel</u>	-				
Nombre de salariés	130	113	97		
Montant de la masse salariale	5 770 283	5 328 572	2 191 299		
Montant des sommes versées au titre des avantages sociaux (sécurité sociale, œuvres sociales, etc...)	2 556 819	2 577 393	949 211		

20. INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

20.1 CAPITAL SOCIAL

20.1.1 Montant du capital social

À la date du présent document d'enregistrement universel, le capital de la Société s'élève à 86.291.410 € divisé en 86.291.410 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 20.1.7 en ce qui concerne l'évolution du capital de NACON au cours de cette première année d'existence.

20.1.2 Titres non représentatifs du capital

Néant.

20.1.3 Acquisition par la Société de ses propres actions.

Autorisation

Les actionnaires de la Société, en date du 30 juillet 2021, 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 prix maximal d'achat (hors frais) par action ne peut 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 ;
- le montant maximal des fonds destinés à la réalisation de ce programme d'achat d'actions ne peut pas dépasser dix millions (10.000.000) d'euros ; et
- le montant maximum dont la Société peut 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.

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.

Les mouvements opérés sur le marché dégagent en fin d'exercice un disponible de trésorerie de 154k€. Le contrat de liquidité comprend 51 620 actions pour une valeur brute de 269 k€ au 31 mars 2022.

Période	Solde début de période	Achats	Apports	Ventes	Solde fin de période
mar. 2020 - mar. 2021	15 960	270 706		254 781	31 885
mar. 2021 - mar. 2022	31 885	337 930		318 195	51 620

Période	Achats	Ventes
mar. 2020 - mar. 2021	6.3185	6.5638
mar. 2021 - mar. 2022	5.4291	5.3719

20.1.4 Valeurs mobilières ouvrant droit à une quote-part de capital

Néant.

20.1.5 Capital autorisé mais non émis

Les actionnaires de la Société ont été appelés le 30 juillet 2021 à délibérer sur les délégations financières suivantes (délégations qui restent en cours de validité au jour du présent document) :

Nature de la délégation	Durée de validité	Plafond (valeur nominale)	Modalités de détermination du prix	Utilisation
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 (14 ^{ème} résolution – 30 juillet 2021)	18 mois	16.981.000 euros (1)		
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 (15 ^{ème} résolution – 30 Juillet 2021)	18 mois	16.981.000 euros (1) dans la limite de 20% du capital par période de 12 mois	(2)	
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 (16 ^{ème} résolution – 30 juillet 2021)	18 mois	dans la limite de 15% du montant de l'émission initiale	même prix que l'émission initiale	
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 (17 ^{ème} résolution – 30 juillet 2021)	18 mois	dans la limite de 10% du capital social (1)	(3)	
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 (19 ^{ème} résolution – 30 juillet 2021)	18 mois	8.490.000 euros (1)		
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 (18 ^{ème} résolution – 30 juillet 2021)	18 mois	8.490.000 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 (20^{ème} résolution – 30 juillet 2021)</i>	18 mois	8.490.000 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 (23^{ème} résolution – 30 juillet 2021)</i>	18 mois	2% du capital		CA 08/09/2021 689.943 AGA émises CA 29/11/2021 95.850 AGA émises CA 25/04/2022 289.263 AGA émises
<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 (12^{ème} résolution – 30 juillet 2021)</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 (24^{ème} résolution – 30 juillet 2021)</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 20 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 13 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 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 ;
- (3) 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.

20.1.6 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

Bigben Interactive S.A., société mère de Nacon SA, a émis, le 19 février 2021, un emprunt composé d'obligations senior conditionnellement garanties échangeables en actions ordinaires existantes de la Société pour un montant de 87,3 millions d'euros, à échéance 2026 (les « Obligations »).

Les Obligations, d'une valeur nominale de 100.000 euros, ont une échéance de 5 ans, portent un intérêt de 1,125 % et ont été émises au pair. À moins qu'elles n'aient été préalablement échangées, remboursées ou rachetées et annulées, les Obligations seront remboursées à échéance à un prix correspondant à 103 % du nominal (la « Valeur de Remboursement »), sous réserve de la décision de Bigben Interactive SA de remettre des actions de la Société et, le cas échéant, un montant additionnel en numéraire.

Le prix d'échange initial unitaire des Obligations a été fixé à 9,60 euros, correspondant à une prime initiale de 20% par rapport au cours de référence de l'action qui correspond au prix final du placement concomitant (réalisé par voie de construction accélérée d'un livre d'ordres, le « Placement Accéléré Concomitant ») d'actions existantes de la Société par les coordinateurs globaux et teneurs de livre associés, afin de faciliter la mise en place de la couverture de certains souscripteurs des Obligations.

Le nombre d'actions vendues dans le cadre du Placement Accéléré Concomitant a représenté environ 3 millions d'actions. Une facilité de prêt-emprunts d'actions Nacon a été mise en place par Bigben Interactive SA auprès de BNP Paribas Arbitrage SNC, une filiale de BNP Paribas SA, dont le rôle est de prêter ces actions aux souscripteurs désireux de couvrir leur exposition aux actions Nacon résultant des Obligations.

Les Obligations sont échangeables à partir de la date d'émission des Obligations (incluse) jusqu'au 51^{ème} jour ouvré avant la date d'échéance ou, en cas de remboursement anticipé au choix de Bigben Interactive SA, le 10^{ème} jour ouvré précédant la date de remboursement concernée.

En cas d'échange, Bigben Interactive SA aura la possibilité de verser un montant en numéraire, de remettre des actions de la Société ou une combinaison des deux. Le prix d'échange sera soumis aux ajustements usuels conformément aux modalités des Obligations (les « Modalités »).

Les Obligations pourront être remboursées avant l'échéance au gré de Bigben Interactive SA et au gré des porteurs obligataires sous certaines conditions. En particulier, Bigben Interactive SA aura la possibilité de rembourser la totalité, mais pas uniquement une partie, des Obligations en circulation à la Valeur de Remboursement majorée des intérêts courus non encore payés conformément aux Modalités (i) à compter du 11 mars 2024 jusqu'à la date d'échéance (exclue) si la moyenne arithmétique du produit des cours de bourse moyens pondérés par les volumes de la Société observés sur Euronext Paris et du ratio d'attribution d'actions par Obligation en vigueur (calculée sur une période de 20 jours de bourse choisis par Bigben Interactive SA parmi les 40 jours de bourse consécutifs se terminant (et incluant) le jour de bourse qui précède la publication de l'avis de remboursement anticipé) est supérieur à 130.000 euros, ou (ii) si moins de 15% du montant nominal total des Obligations initialement émises (y compris d'éventuelles Obligations assimilables) restent en circulation.

En cas de changement de contrôle de Bigben Interactive SA ou de la Société, de la survenance d'un événement de liquidité ou de la radiation des actions de la Société (tels que ces termes sont définis dans les Modalités), tout détenteur d'Obligations aura la possibilité de demander à Bigben Interactive SA de rembourser tout ou partie de ses Obligations à la Valeur de Remboursement majorée des intérêts courus mais non payés.

20.1.7 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 €
07/09/2021	Augmentation de capital Plan AGA 2020	1 045 283	85 954 202	1 045 283 €	-	1 045 283.00 €	1.00 €	85 954 202 €	1.00 €
29/09/2021	Augmentation de capital - Big Ant	337 208	86 291 410	337 208 €	1 325 227.00 €	1 662 435.00 €	1.00 €	86 291 410 €	1.00 €

20.2 ACTE CONSTITUTIF ET STATUTS

20.2.1 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.

20.2.2 Droits, privilèges et restrictions attachés aux actions de la Société

20.2.2.1 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.

20.2.2.2 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.

20.2.2.3 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).

20.2.2.4 Droit au boni de liquidation

Le boni de liquidation subsistant après remboursement du nominal des actions est partagé également entre toutes les actions.

20.2.2.5 Droit préférentiel de souscription

Les actions de la Société comportent toutes un droit préférentiel de souscription aux augmentations de capital.

20.2.2.6 Limitation des droits de vote

Néant.

20.2.2.7 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.

20.2.2.8 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.

20.2.2.9 Rachat par la Société de ses propres actions

Se référer au paragraphe 20.1.3.

20.2.3 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.

21. 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.

En juillet 2020, NACON a signé un autre accord avec MICROSOFT pour proposer plusieurs typologies d'accessoires sous licence officielle pour les produits Xbox One et Xbox Series X/S.

La contribution en termes de chiffre d'affaires pour NACON durant l'exercice 2021/22 reste modérée. Le Groupe compte sur une montée en puissance progressive de la contribution résultant de cet accord avec MICROSOFT dans son chiffre d'affaires.

22. 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 22 juillet 2022 figurent dans l'avis préalable de réunion publié le 25 juin 2021 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 2022)

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 2022 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 2022 tels qu'ils lui ont été présentés, lesquels font apparaître un bénéfice de 5.844.650 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 41.137 euros, ainsi que l'impôt correspondant, soit 10.901 euros.

DEUXIEME RESOLUTION

(Approbation des comptes consolidés de l'exercice clos le 31 mars 2022)

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 2022 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 2022)

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 2022 se solde par un bénéfice net de 5.844.650 euros,

décide d'affecter le bénéfice distribuable de la manière suivante :

	(en euros)
Résultat de l'exercice (bénéfice)	5.844.650
Report à nouveau antérieur	16.898.862
Soit un Bénéfice distribuable d'un montant de	22.743.512
Affecté comme suit ³⁰	
Affectation aux autres réserves	22.743.512

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 2021/2022.

Il est rappelé que la Société a été constituée le 18 juillet 2019, et qu'aucun dividende n'a été mis en distribution depuis la constitution de la Société.

³⁰ L'assemblée générale n'est pas appelée à affecter une partie du bénéfice au compte « Réserve légale » qui, au 31 mars 2022, est intégralement doté.

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 du rapport sur les rémunérations des mandataires sociaux émis en application de l'article L. 22-10-9 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. 22-10-34 du Code de commerce,

approuve, le rapport sur les rémunérations des mandataires sociaux comprenant les informations mentionnées à l'article L. 22-10-9 I. du Code de commerce, telles que présentées dans le rapport sur le gouvernement d'entreprise.

SIXIEME 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. 22-10-8 et L. 22-10-34 II. 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 2022 à Monsieur Alain FALC tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Président-Directeur général.

SEPTIEME 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. 22-10-8 et L. 22-10-34 II. 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 2022 à Monsieur Laurent HONORET tels que présentés dans le rapport précité et attribués en raison de son mandat de Directeur général délégué.

HUITIEME 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. 22-10-8 II. 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.

NEUVIEME 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. 22-10-8 II. 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.

DIXIEME 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. 22-10-8 II. 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.

ONZIEME 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 quarante mille euros (140.000 €) le montant global annuel pour l'exercice en cours (2022-2023) de la rémunération allouée au conseil d'administration, étant précisé que cette décision applicable à l'exercice en cours (2022-2023), sera maintenue jusqu'à décision contraire de l'assemblée générale.

DOUZIEME 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. 22-10-62 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. 22-10-62 et suivants du Code de commerce, du Règlement européen n°596/2014 du Parlement Européen et du Conseil Européen du 16 avril 2014 et des règlements européens qui lui sont rattachés 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 toute 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. 22-10-62 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. 22-10-62 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 30 juillet 2021 par sa 12^{ème} résolution.

TREIZIEME 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

QUATORZIEME 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 et suivants et L. 228-91 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-sept millions deux cent cinquante mille euros (17.250.000 €) 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 soixante-neuf millions d'euros (69.000.000 €) 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 A 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 A 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 la délégation donnée par l'assemblée générale du 30 juillet 2021 par sa 14^{ème} résolution.

QUINZIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Président et du rapport spécial du Commissaire aux comptes, conformément aux articles L 225-127, L.225-128 ; L. 225-129-2, L. 22-10-51, L. 22-10-52, L. 228-91 et suivants du Code de commerce, et L. 411-2 1° du Code monétaire et financier :

décide, de déléguer au conseil d'administration, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, sa compétence pour décider l'émission, sans droit préférentiel de souscription, en une ou plusieurs fois, dans les proportions et aux époques qu'il appréciera, soit en euros, soit en toute autre monnaie ou unité monétaire établie par référence à plusieurs monnaies, tant en France qu'à l'étranger, d'actions ainsi que de toutes autres valeurs mobilières 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, dans le cadre d'une offre visée au 1° de l'article L. 411-2 du Code monétaire et financier,

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 ou à terme en vertu de la présente délégation ne pourra excéder un montant nominal global de dix-sept millions deux cent cinquante mille euros (17.250.000 €), 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 ne tient pas compte des 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 de la Société,

décide qu'en tout état de cause, les émissions de titres de capital réalisées en vertu de la présente résolution n'excéderont pas les limites prévues par la réglementation applicable au jour de l'émission, soit à ce jour 20 % du capital par an au moment de l'émission, ledit capital étant apprécié au jour de la décision du conseil d'administration d'utilisation de la présente délégation,

délègue également sa compétence au conseil d'administration pour décider l'émission de valeurs mobilières représentatives de titres de créance donnant accès au capital social de la Société ou à des 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 soixante-neuf millions d'euros (69.000.000 €) ou la contre-valeur de ce montant en cas d'émission en monnaie étrangère ou en unités de compte 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 de supprimer le droit préférentiel de souscription des actionnaires aux valeurs mobilières à émettre au titre de la présente délégation,

prend acte que si les souscriptions 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 immédiatement ou à terme,

décide que (i) le prix d'émission des actions de la Société dans le cadre de la présente délégation sera au moins égal au minimum prévu par les dispositions réglementaires applicables au jour de l'émission (à ce jour, à la moyenne pondérée des cours des trois dernières séances de bourse précédant le début de l'offre au public au sens du règlement (UE) n°2017/1129 du 14 juin 2017, éventuellement diminuée d'une décote maximale de 10 %, conformément aux dispositions de l'article R. 22-10-32 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,

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, 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 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 la délégation donnée par l'assemblée générale du 30 juillet 2021 par sa 15^{ème} résolution.

SEIZIEME 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 au titre des Quatorzième Résolution et Quinzième Résolution, dans les trente jours de la clôture de la souscription et 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 Quatorzième Résolution et la Quinzième 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 30 juillet 2021 par sa 16^{ème} résolution.

DIX-SEPTIEME RESOLUTION

(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)

L'Assemblée Générale, statuant conformément aux conditions de majorité requises par les statuts, après avoir pris connaissance du rapport du Président et du rapport du Commissaire aux comptes,

autorise le conseil d'administration, conformément aux dispositions des articles L. 22-10-52 du Code de commerce, avec faculté de subdélégation dans les conditions légales et réglementaires, pour chacune des résolutions qui précèdent et dans la limite de 10 % du capital de la Société (tel qu'existant à la date de l'opération) par période de 12 mois, à déroger aux conditions de fixation du prix prévues par les résolutions susvisées et à fixer le prix d'émission des actions ordinaires et/ou des valeurs mobilières donnant accès immédiatement ou à terme au capital émises, selon les modalités suivantes :

- le prix d'émission des actions ordinaires sera au moins égal à la moyenne pondérée par les volumes des cours des trois (3) dernières séances de bourse précédant sa fixation, éventuellement diminuée d'une décote maximale de 20 %, étant rappelé qu'il ne pourra en tout état de cause être inférieur à la valeur nominale d'une action de la Société à la date d'émission des actions concernées,
- le prix d'émission des valeurs mobilières donnant accès au capital sera tel que la somme perçue immédiatement par la Société, majorée, le cas échéant, de celle susceptible d'être perçue ultérieurement par elle, soit, pour chaque action émise en conséquence de l'émission de ces valeurs mobilières, au moins égale au prix d'émission défini au paragraphe ci-dessus,

décide que le conseil d'administration disposera de tous pouvoirs pour mettre en œuvre la présente résolution dans les termes prévus par la résolution au titre de laquelle l'émission est décidée,

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 30 juillet 2021 par sa 16^{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 et suivants, L. 22-10-49, L. 225-35, L. 22-10-53 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. 22-10-54 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 six cent vingt mille euros (8.620.000 €) 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 trente-trois millions neuf cent soixante mille euros (33.960.000 €) 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 A 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 A 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,

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 la délégation donnée par l'assemblée générale du 30 juillet 2021 par sa 18^{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. 22-10-50 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 huit millions six cent vingt mille euros (8.620.000 €), 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 la délégation donnée par l'assemblée générale du 30 juillet 2021 par sa 19^{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 et suivants, L. 22-10-49, L. 22-10-54, 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. 22-10-54 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 huit millions six cent vingt mille euros (8.620.000 €) 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,

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 trente-trois millions neuf cent soixante mille euros (33.960.000 €) 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 A 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 A 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,

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 la délégation donnée par l'assemblée générale du 30 juillet 2021 par sa 20^{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 deux millions cinq cent quatre-vingt mille euros (2.580.000 €), 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 délégation,
- 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 la délégation donnée par l'assemblée

générale du 30 juillet 2021 par sa 21^{ème} résolution.

VINGTIEME-DEUXIEME RESOLUTION

(Limitation globale des émissions effectuées en vertu des Quatorzième Résolution, Quinzième Résolution, Dix-septième Résolution, Dix-huitième Résolution, Dix-neuvième Résolution, Vingtième Résolution et Vingt et unième Résolution)

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 Quatorzième Résolution, Quinzième Résolution, Dix-septième Résolution, Dix-huitième Résolution, Dix-neuvième Résolution, Vingtième Résolution et Vingt et unième Résolution 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-et-un millions cinq cent mille euros (21.500.000 €), 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 quatre-vingt-six millions d'euros (86.000.000 €) 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. 22-10-59 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. 22-10-59 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 30 juillet 2021 par sa 23^{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 Douzième Résolution ci-dessus,

autorise le conseil d'administration, conformément aux dispositions de l'article L. 22-10-62 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 30 juillet 2021 par sa 24^{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.

24. 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 LA DIRECTIVE PROSPECTUS :

CHAPITRE 1 : PERSONNES RESPONSABLES

- 1.1. Dénomination de la personne responsable Paragraphe 1.1
- 1.2. Attestation de la personne responsable Paragraphe 1.2

CHAPITRE 2 : CONTRÔLEURS LEGAUX DES COMPTES

- 2.1. Commissaires aux comptes titulaires et Commissaires aux comptes suppléants Paragraphe 2.1
- 2.2. Contrôleurs légaux ayant démissionné, ayant été écartés ou n'ayant pas été renouvelés au cours de la période d'observation Paragraphe 2.2

CHAPITRE 3 : FACTEURS DE RISQUE

Chapitre 3

CHAPITRE 4 : INFORMATIONS CONCERNANT L'EMETTEUR

- 4.1. Raison sociale et nom commercial Paragraphe 4.1
- 4.2. Lieu et numéro d'enregistrement Paragraphe 4.2
- 4.3. Date de constitution et durée de vie Paragraphe 4.3
- 4.4. Siège social et forme juridique, législation régissant les activités, pays d'origine, adresse et numéro de téléphone Paragraphe 4.4

CHAPITRE 5 : APERCU DES ACTIVITES

- 5.1. Principales activités de la Société Paragraphe 5.1
- 5.2. Principaux marchés de la Société Paragraphe 5.2
- 5.3. Événements importants Paragraphe 5.3
- 5.4. Stratégie et objectifs de la Société Paragraphe 5.4
- 5.5. Dépendance à l'égard des brevets, licences, contrats et procédés de fabrication Paragraphe 5.5
- 5.6. Déclaration sur la position concurrentielle Paragraphe 5.6
- 5.7. Investissements Paragraphe 5.7

CHAPITRE 6 : ORGANIGRAMME

- 6.1. Description sommaire du Groupe Paragraphe 7.1
- 6.2. Société mère et filiales historiques de la Société Paragraphe 7.2

CHAPITRE 7 : EXAMEN DE LA SITUATION FINANCIERE ET DU RESULTAT

- 7.1. Situation financière Paragraphe 8.1
- 7.2. Résultat d'exploitation Paragraphe 8.2

CHAPITRE 8 : TRESORERIE ET CAPITAUX

- 8.1. Capitaux propres consolidés de l'Emetteur Paragraphe 9.1
- 8.2. Sources et montants de flux de trésorerie Paragraphe 9.2
- 8.3. Conditions d'emprunt et structure de financement Paragraphe 9.3
- 8.4. Restrictions éventuelles à l'utilisation des capitaux Paragraphe 9.4
- 8.5. Sources de financement attendues Paragraphe 9.5

CHAPITRE 9 : ENVIRONNEMENT REGLEMENTAIRE	Chapitre 10
CHAPITRE 10 : INFORMATIONS SUR LES TENDANCES	
• 10.1. Principales tendances intervenues depuis la fin du dernier exercice	Paragraphe 11.1
• 10.2. Eléments susceptibles d'influer sur les perspectives de l'Emetteur	Paragraphe 11.2
CHAPITRE 11 : PREVISIONS OU ESTIMATIONS DE BENEFICES	Chapitre 12
CHAPITRE 12 : ORGANES D'ADMINISTRATION, DE DIRECTION ET DE SURVEILLANCE ET DIRECTION GENERALE	
• 12.1. Informations générales relatives aux dirigeants et administrateurs	Paragraphe 13.1
• 12.2. Conflits d'intérêts au niveau des organes d'administration, de direction et de surveillance et de la direction générale	Paragraphe 13.1
CHAPITRE 13 : REMUNERATION ET AVANTAGES	
• 13.1. Rémunérations et avantages en nature attribués pour les deux derniers exercices clos aux mandataires sociaux de la Société	Paragraphe 14.1
• 13.2. Sommes provisionnées ou constatées par la Société aux fins de versement de pensions, de retraite ou d'autres avantages	Paragraphe 14.1
CHAPITRE 14 : FONCTIONNEMENT DES ORGANES D'ADMINISTRATION ET DE DIRECTION	
• 14.1. Date d'expiration des mandats	Paragraphe 13.1
• 14.2. Informations sur les contrats de services	Paragraphe 15.2
• 14.3. Informations relatives aux Comités	Paragraphe 15.3
• 14.4. Conformité du régime de Gouvernement d'entreprise	Paragraphe 15.4
CHAPITRE 15 : SALARIES	
• 15.1. Effectifs	Paragraphe 16.1
• 15.2. Participations et stock options	Paragraphe 16.2
• 15.3. Accord prévoyant une participation des salariés, intéressement	Paragraphe 16.3
CHAPITRE 16 : PRINCIPAUX ACTIONNAIRES	
• 16.1. Répartition du capital et des droits de vote	Paragraphe 17.1
• 16.2. Droits de vote des principaux actionnaires	Paragraphe 17.2
• 16.3. Contrôle de la Société	Paragraphe 17.3
• 16.4. Accord dont la mise en œuvre pourrait entraîner un changement de contrôle	Paragraphe 17.4
CHAPITRE 17 : OPERATIONS AVEC DES APPARENTES	Chapitre 18
CHAPITRE 18 : INFORMATIONS FINANCIERES CONCERNANT LE PATRIMOINE, LA SITUATION FINANCIERE ET LES RESULTATS DE L'EMETTEUR	
• 18.1. Informations financières historiques (sociales et consolidées)	Paragraphe 19.1 et 19.2
• 18.2. Informations financières intermédiaires et autres	Non applicable
• 18.3. Audit des informations financières historiques	Paragraphe 19.5
• 18.4. Information financière pro forma	Non applicable
• 18.5. Politique de distribution de dividende	Paragraphe 19.7

• 18.6. Procédures judiciaires et d'arbitrage	Paragraphe 19.8
• 18.7. Changements significatifs de la situation financière	Paragraphe 19.9
CHAPITRE 19 : INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES	
• 19.1. Capital Social	Paragraphe 20.1
• 19.2. Acte constitutif et statuts	Paragraphe 20.2
CHAPITRE 20 : CONTRATS IMPORTANTS	Chapitre 21
CHAPITRE 21 : DOCUMENTS ACCESSIBLES AU PUBLIC	Chapitre 22

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 9 et 10
- 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 17
- Responsabilité sociale et environnementale Chapitre 6
- Informations relatives aux rachats d'actions Paragraphe 20.1.3
- Délégations en cours de validité et utilisation faite en cours d'exercice Paragraphe 20.1.5
- Participation des salariés au capital Paragraphe 16.3
- Rémunération des mandataires sociaux et liste des mandats Paragraphes 14.1 et 13.1

ETATS FINANCIERS ET RAPPORTS

- Comptes annuels de la Société Paragraphe 19.1
- Rapport des Commissaires aux comptes sur les comptes annuels Paragraphe 19.5
- Comptes consolidés du Groupe Paragraphe 19.2
- Rapport des Commissaires aux comptes sur les comptes consolidés Paragraphe 19.5
- Honoraires des Commissaires aux comptes Paragraphe 19.2.8.5

TABLE DE CONCORDANCE AVEC LE RAPPORT SUR LE GOUVERNEMENT D'ENTREPRISE :

- Liste de l'ensemble des mandats et fonctions exercés par chaque mandataire Paragraphe 13.1
- Liste des conventions intervenues entre un dirigeant ou un actionnaire de la Société et une filiale de la Société Chapitre 18 et paragraphe 7.3
- Tableau récapitulatif des délégations en cours de validité accordées par l'assemblée générale des actionnaires Paragraphe 20.1.5
- Choix d'exercice de la Direction Générale Paragraphe 13.1.1
- Rémunérations totales et avantages aux mandataires sociaux Paragraphe 14.1
- Composition et condition de préparation et d'organisation des travaux du Conseil d'administration Paragraphe 13.1
- Description de la politique de diversité appliquée aux membres du Conseil d'administration Paragraphe 13.1
- Limitations que le Conseil d'administration apporte aux pouvoirs du Directeur Général Paragraphe 13.1 et 15.5.1
- Référence à un code de gouvernance Paragraphe 15.4.1
- Modalités particulières de la participation des actionnaires aux assemblées générales Paragraphe 20.2.2 (droits de vote)
- Eléments susceptibles d'avoir une incidence en cas d'offre publique Paragraphes 17.3 et 20.2.3

DECLARATION DE PERFORMANCE EXTRA FINANCIERE :

- Déclaration de performance extra financière Chapitre 6